



**ANÁLISE COMPORTAMENTAL DOS PROBLEMAS EDUCACIONAIS  
DOS ALUNOS NO AMBIENTE ESCOLAR, DA ETEC DEP. SALIM  
SEDEH, VIA WEBSITE: DELICATE SCHOOL**

GIOVANA SCAGGION  
TAYNÁ FERREIRA  
THAINÁ LOPES  
THALIA MASCARIN

LEME-SP  
Novembro, 2019

GIOVANA SCAGGION

TAYNÁ FERREIRA

THAINÁ LOPES

THALIA MASCARIN

## **SITE DE AUTOAJUDA**

Trabalho de Planejamento de Conclusão de Curso apresentado ao Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – ETEC Deputado Salim Sedeh/SP, como requisito parcial para a obtenção do Certificado de Técnico em Informática.

**Orientador:** Prof. Msc. Pablo Luis Fazzanaro

LEME-SP

Novembro, 2019

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos, primeiramente, a Deus pela saúde, força e sabedoria para superar os obstáculos que apareceram no decorrer do ano/projeto.

Aos nossos pais, pelo amor, cuidado, incentivo e apoio incondicional.

A instituição, corpo docente, direção e administração que proporcionou o curso e que contribuiu de muitas maneiras para o nosso aprendizado.

A todos os professores que nos deram apoio e ensinamentos; em especial ao nosso professor/orientador Pablo Luís Fazzanaro e ao professor Davi Antônio Quierelli que nos deu suporte sempre que necessário.

E por último, mas não menos importante a nossa gratidão a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação.



“A verdadeira motivação vem de realização, desenvolvimento pessoal, satisfação no trabalho e reconhecimento, Frederick Herzberg”

## RESUMO

O site “Delicate School” fora desenvolvido para auxiliar os alunos da escola ETEC DEPUTADO SALIM SEDEH com intuito de atender as necessidades e ajudar na dificuldade dos mesmos dentro do ambiente escolar, já que não possuía muitos tipos de auxílio que atendesse diretamente os alunos. Para o desenvolvimento do site fora utilizado ferramentas como PHP, JavaScript, JQuery e Banco de dados MySql. Contudo é esperado que o projeto ajude com a comunicação entre os estudantes e a escola, pois nota-se uma grande falta de contato e interação entre os mesmos.

Fora desenvolvidos cadastros e login de contas para a comunicação entre aluno e escola, gerando assim atendimento direto e real para a escola tomar devidas providencias.

**Palavras-Chave:** Auxiliar, Comunicação, Ferramentas, Site.

## **LISTA DE FIGURAS**

<b>Figura 1</b>	<b>– Ambiente de Trabalho do Photoshop Versão cs6</b>	<b>14</b>
<b>Figura 2</b>	<b>– Tela Inicial do Xampp</b>	<b>15</b>
<b>Figura 3</b>	<b>– Bootstrap</b>	<b>16</b>
<b>Figura 4</b>	<b>– Estrutura HTML</b>	<b>17</b>
<b>Figura 5</b>	<b>– Uma Parte do Código Desenvolvida na Linguagem PHP</b>	<b>19</b>
<b>Figura 6</b>	<b>– Visual Studio Code</b>	<b>21</b>
<b>Figura 7</b>	<b>– Banco de Dados phpMyAdmin</b>	<b>26</b>
<b>Figura 8</b>	<b>– Tabela Usuários phpMyAdmin</b>	<b>26</b>
<b>Figura 9</b>	<b>– CSS</b>	<b>28</b>
<b>Figura 10</b>	<b>– JavaScript</b>	<b>30</b>
<b>Figura 11</b>	<b>– Logotipo do Site</b>	<b>32</b>
<b>Figura 12</b>	<b>– Armazenamento de Dados do Chat</b>	<b>33</b>
<b>Figura 13</b>	<b>– Gráfico Referente a Primeira Questão</b>	<b>34</b>
<b>Figura 14</b>	<b>– Gráfico Referente a Segunda Questão</b>	<b>35</b>
<b>Figura 15</b>	<b>– Gráfico Final</b>	<b>35</b>
<b>Figura 16</b>	<b>– Primeira Tela Inicial do Site</b>	<b>36</b>
<b>Figura 17</b>	<b>– Primeira Tela Login do Site</b>	<b>37</b>
<b>Figura 18</b>	<b>– Primeira Tela Cadastro do Site</b>	<b>37</b>
<b>Figura 19</b>	<b>– Atual Tela Login do Site</b>	<b>38</b>
<b>Figura 20</b>	<b>– Atual Tela Cadastro do Site</b>	<b>38</b>
<b>Figura 21</b>	<b>–Tela Inicial do Site - Atual</b>	<b>39</b>
<b>Figura 22</b>	<b>–Tela Depoimentos</b>	<b>39</b>
<b>Figura 23</b>	<b>–Tela Sobre o Projeto</b>	<b>40</b>





## **SUMÁRIO**

### **1. INTRODUÇÃO**

1.1 OBJETIVO GERAL	10
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
1.3 JUSTIFICATIVA	11

### **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

2.1 TRANSTORNO DE ANSIEDADE ENTRE OS ESTUDANTES	12
2.1.1 ABORDAGEM DO PHOTOSHOP	13
2.1.2 INTRODUÇÃO BREVE AO XAMPP	13
2.1.3 DEFINIÇÃO DE BOOTSTRAP	14
2.1.4 CONCEITOS DE HTML	15
2.1.5 APRESENTAÇÃO E EVOLUÇÃO DA LINGUAGEM PHP	17
2.1.6 CONCEITUAÇÃO DO VISUAL STUDIO CODE	19
2.1.7 PRINCÍPIOS DO BANCO MYSQL	21
2.1.8 APLICABILIDADE DO FRAMEWORK JQUERY	21
2.1.9 CONCEITOS DE GERENCIA DO PHPMYADMIN	24
2.2.1 SÍNTESE CSS	26
2.2.2 INCORPORAÇÃO AO JAVASCRIPT	27

### **3. METODOLOGIA**

3.1 PESQUISA DE CAMPO	30
3.2 DESENVOLVIMENTO DA LOGOTIPO	30
3.3 PROCEDIMENTOS PARA ELABORAÇÃO DO SITE	32

### **4. ANÁLISE DOS RESULTADOS**

4.1 TESTES REALIZADOS COM O SITE EM ANDAMENTO	34
---	----

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>39</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>40</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que hoje uns dos principais problemas enfrentados pela educação é a evasão escolar, englobando diversas e grandes questões políticas, o ensino médio é o que sofre mais esvaziamento, crianças entram nas escolas, mas poucas conseguem concluir seus estudos, vários problemas contribuem para essa eficácia, dentre eles jovens que largam os estudos para poder ajudar os pais nas despesas de casa, adolescentes que tem o acesso dificultoso a instituição, pessoas que moram em lugares ermos e que não dispõem de nenhum meio de transporte para poder chegar a escola, contudo há aqueles jovens que estão sujeitos a problemas psicológicos causados pela pressão escolar e muita das vezes familiar, a pressão de ser o primeiro filho a concluir os estudos e eventualmente cursar uma faculdade, de certo que um website não poderia resolver as questões sociais que são barreiras para a educação de milhares de brasileiros, mas poderia vir a ajudar aqueles que enfrentam problemas menores, que deixam os estudos por não suportarem mais tanta pressão, que estão descontentes com a forma como algum membro da instituição que estuda está conduzindo seu ensino.

Em meio a uma conversa com a coordenadora ou então com um colega de forma anônima o aluno consiga se abrir e achar outras formas de solucionar seu problema sem que tenha que abandonar os estudos, é exatamente isso que o Delicate School vem proporcionar para a escola um ambiente de diálogo de forma anônima onde pode haver a ajuda mútua.

O projeto referente vem abordar as ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do website, os métodos adotados pelos programadores e os resultados obtidos por meio de testes

### 1.1 Objetivo Geral

Foi desenvolvido um site utilizando a linguagem PHP, com o intuito de aproximar os alunos da escola Etec Dep. Salim Sedeh ao orientador (a) da unidade escolar. O intuito do mesmo é para auxiliar com a pressão psicológica no ambiente escolar.

### 1.2 Objetivos Específicos

O site desenvolvido foi projetado e organizado conforme a seguir:

- Interface simples e atual;
- Funcionamento fácil com relação a sua usabilidade;
- Chat para atender aos alunos;
- Depoimentos dos alunos.

### **1.3 Justificativa**

Nota-se na ETEC Deputado Salim Sedeh, situada na cidade de Leme/SP, uma grande necessidade de atendimento envolvendo a dificuldade de alunos com o relacionamento escolar, entre elas a pressão, o convívio no ambiente e a falta de contato com o seu interior causando estresse e uma baixa produtividade em sua aprendizagem. Para isso desenvolveu-se este site com o intuito de solucionar os problemas e proporcionar um ambiente escolar agradável para o estudante.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Transtorno de ansiedade entre os estudantes**

Atualmente os jovens vivem uma pressão psicológica, principalmente no âmbito escolar, porque nesse período da vida muitos tem como objetivo tirar boas notas, ser o melhor aluno da sala, ou tem a missão de escolherem o que vão ser no futuro, necessidade para definir a carreira, e muitos deles são indecisos, gerando uma grande pressão.

Com isso é possível observar que há muita cobrança por parte dos pais, por parte da escola e dos professores. Isso pode deixar os jovens mais vulneráveis a depressão. MARQUES, Andréa, [entre 2010 e 2018].

Contudo, é muito comum ver os jovens com um índice muito alto de estresse e ansiedade causado pela pressão escolar. Há muitos relatos de que o estresse e a ansiedade não só prejudicam vida desses adolescentes, e seus desempenhos escolares, como também podem levar a transtornos mentais e psicológicos, que são coisas crescem cada vez mais.

“O estresse na escola não diminui quando você fica mais velho — o que muda são os motivos. ” — JAMES, Nova Zelândia. MATOS, Ana Bárbara, 2014. TESTEMUNHAS DE JEOVÁ, 2008

Há maneiras de aliviar essa pressão, como por exemplo, organizar seu tempo de forma mais eficiente, estudar mais cedo, dividir tudo em "pedaços" para manter o controle sobre a matéria, atenha-se à realidade, saber o que está deixando a pessoa estressada, o motivo, eliminar a raiz do problema, conversar com o orientador pedagógico, que poderá ajudar dando conselhos de como lidar com isso, dormir o suficiente, é extremamente importante para a saúde mental, pensar positivo é algo que os jovens precisam adquirir, e também uma coisa muito importante é conversar com os colegas sobre o assunto e praticar seus hobbies favoritos. WIKIHOW (2013).

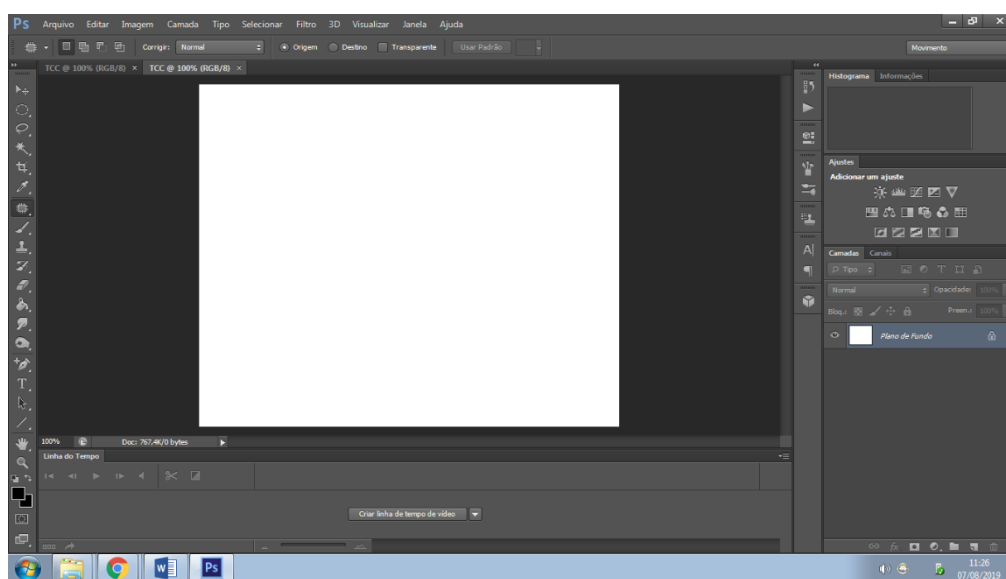
O presente trabalho pretende aproximar alunos que sofrem desse mal, por meio de recursos tecnológicos, como por exemplo a confecção de um website para ouvir esses alunos e tentar melhorar a sua convivência dentro da escola.

### 2.1.1 Abordagem do Photoshop

Segundo Vaz (2016), o Adobe Photoshop é um programa proprietário de edição de imagens de uso tanto profissional quanto para iniciantes, que está presente nas plataformas Windows, Mac, Android, Windows Phone e IOS. Voltado para profissionais da área de fotografia e design gráfico. É considerada uma das ferramentas mais eficazes e utilizadas para a edição de imagens, criação de banners, estampas, logomarcas, desenhos, aplicação de efeitos, máscaras e filtros.

Utilizando a versão Photoshop CS6 (download e em português), foi empregado a ele o papel de desenvolvimento do logotipo do aplicativo do TCC, visando desfrutar de seus eficientes recursos. VAZ (2016)

Figura 1 – Ambiente de Trabalho do Photoshop Versão cs6



Fonte: Própria autoria

A figura 01 é exibida a tela inicial do Adobe Photoshop, com todas as ferramentas disponíveis para uso.

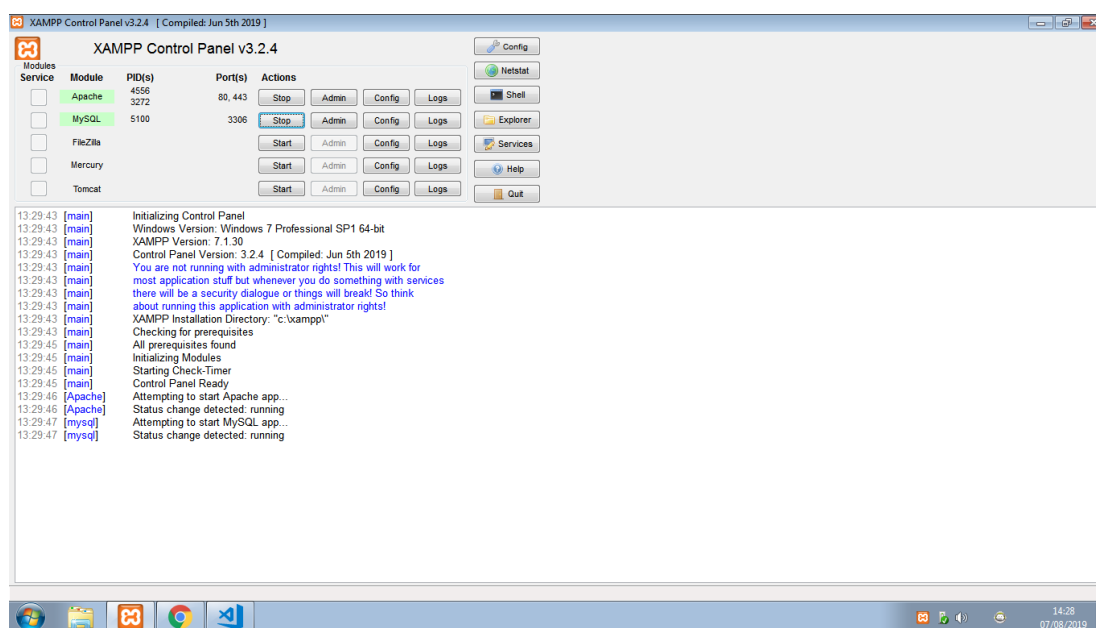
### 2.1.2 Breve introdução ao Xampp

Contendo os principais servidores de código aberto, entre eles o FTP, MySQL e Apache com suportes ao PHP e Perl, o pacote XAMPP também executa sistemas como WordPress e Drupal, facilitando seu desenvolvimento. Baixado

cerca de 600 mil vezes por mês, de acordo com o SourceForge, o pacote acessa seus arquivos instantaneamente, pois estão armazenado numa rede local.

Disponível para Windows (versões 7.1.33, 7.2.24, 7.3.11) que requer que o aplicativo seja baixado. Mac OSX, Linux, e Solaris, não necessita que o instale, basta extrair seu arquivo compactado e de preferência para um local de fácil acesso. HIGA, Paulo (2012)

Imagem 2 – Tela Inicial do Xampp



Fonte: Própria autoria

Conforme a figura 02, é exibido nela algumas ferramentas como o painel de controle, onde inicia-se ou encerra-se o banco de dados Mysql.

### 2.1.3 Definição de Bootstrap

O Bootstrap foi desenvolvido em 2011 por Jacob Thorton e Mark Otto que eram engenheiros e trabalhavam para o Twitter na época. O objetivo era resolver incompatibilidades que aconteciam no desenvolvimento do aplicativo, eles queriam garantir uma estrutura única e que diminuísse as inconsistências.

O bootstrap é um framework gratuito muito utilizado para a criação de layouts e telas de sistemas web. Ele agiliza o processo de desenvolvimento de páginas

oferecendo várias ferramentas de código aberto para desenvolvimento em HTML, CSS e JavaScript. GONÇALVES, 2018

Atualmente, há pelo menos duas formas de se adicionar o suporte Bootstrap às páginas *web*. Um deles é o **CDN** (*Content Delivery Network*) que se baseia em uma rede de distribuição de conteúdo e que evita a necessidade da disponibilidade do conteúdo do Bootstrap no próprio site. SOARES, 2017.

**Bootstrap 3** foi desenvolvido para envolver respostas aos dispositivos móveis e também para garantir o produto final adequado.

**Bootstrap 4** é uma reescrita do Bootstrap que passou da versão alfa para a beta em 10 de agosto de 2017 e está em fase final para a liberação final. Essa nova versão envolve ainda várias novidades e alterações como as tabelas, formulários, dropdowns e etc. CARVALHO.

Imagem 3 - Bootstrap



Fonte: Própria autoria

Na imagem 03 apresentou-se o site oficial para baixar ou começar a utilizar o bootstrap com intuito de obter um bom layout. Segue a URL do site disponível <https://getbootstrap.com/>

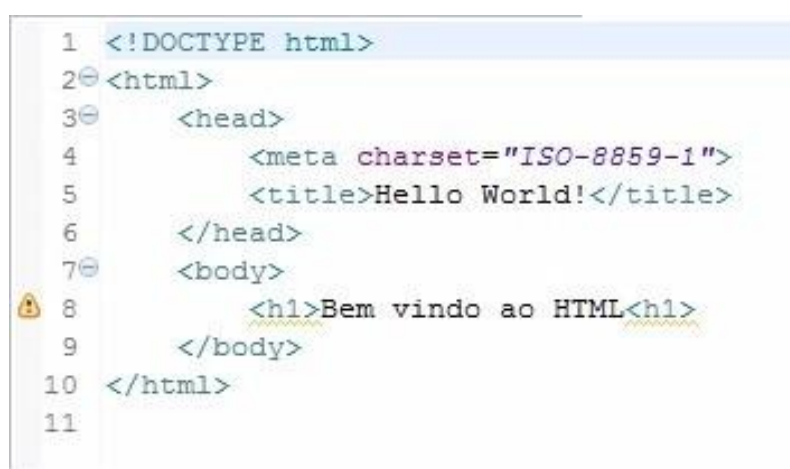
## 2.1.4 Conceitos de HTML

O HyperText Markup Language (HTML) ou então linguagem de marcação de hipertexto em português, foi desenvolvido com base em outra linguagem de programação, a SGML, sendo esta utilizada para a estruturação de documentos. Em 1980 Tim Berners-Lee desenvolve o ENQUIRE feito inicialmente com a linguagem pascal, 9 anos depois com a ajuda de um



estudante Berners-Lee consegue fazer a comunicação de um cliente HTTP a um servidor por meio da internet, o que antes era denominado por ENQUIRE passa a se chamar Word Wide Web. O ano oficial do surgimento do HTML foi em 1989 e essa linguagem herdou muitas tags do SGML como o título <h1> ao <h6>, o parágrafo <p> entre outras e apresentava como diferenciação a permissão da ligação de uma página a outra através da tag <a> com o atributo href. WILLIAM, 2012.

Imagem 4 – Estrutura HTML



```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="ISO-8859-1">
5     <title>Hello World!</title>
6   </head>
7   <body>
8     <h1>Bem vindo ao HTML</h1>
9   </body>
10 </html>
11

```

Fonte: ALVES (2016)

A Imagem 04 ilustra a estrutura do HTML, abrindo em <html> e sendo encerrado em </html>, toda tag se encerra com a barra invertida, como acontece no título, <title> ao </title>, no corpo, <body> ao </body> e no cabeçalho da estrutura, <head> ao </head>.

Essas tags são basicamente a estrutura de um site criado em HTML

Como já comentado antes de um modo análogo o *html* seria a capa de um livro, ele será o responsável pelo início do site, *head* seria como um sumario, onde pode ser encontrado as informações disponibilizadas pelo site, como o conteúdo é considerado a parte mais importante de um livro no site este “Conteúdo” recebe um nome diferente, *body*, sendo este o corpo do site tudo o que se pode ver em uma tela está dentro do *body*. BARWINSKI, 2009.

Linha evolutiva da linguagem HTML:

1980 – ENQUIRE

1982 – DNS

1989 – HTML

1990 – Lançamento

1991 – Primeiro website

1993 – A especificação do HTML e o nascimento do Explorer

1995 – IE

1996 – Conheça o navegador Opera

1997-1998 – Novas versões do HTML e IE

2009 – HTML 5

BATISTA, 2016. HTML PROGRESSIVO.

### **2.1.5 Apresentação e evolução da linguagem PHP**

Criado no ano de 1995 por Rasmus Lerdorf, o PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de programação usada para produzir conteúdo para a WEB, tem seu código fonte aberto para possíveis aperfeiçoamentos.

Sendo um programa de código aberto, desenvolvedores podem utilizar seu código fonte sem nenhum custo, qualquer modificação também deve ser gratuita e com seu código igualmente aberto e gratuito. Não traz lucros para os desenvolvedores, é uma via de duas mãos, os criadores disponibilizam o código fonte e em troca o público repara possíveis e eventuais erros.

A linguagem PHP permite a criação de pequenos scripts, podendo utilizar orientação a objetos ou a forma procedural, ou até mesmo ambas. Dentro de sua história o PHP apresentou diversas versões e dentre elas a primeira versão que mais se assemelha ao PHP existente hoje é o PHP 3.0, Andi, Rasmus e Zeev diante de um projeto para a universidade ainda ineficiente e sem recursos necessários para promover sua aplicação colaboram para um novo desenvolvimento do PHP o tornando uma nova e independente linguagem de programação.

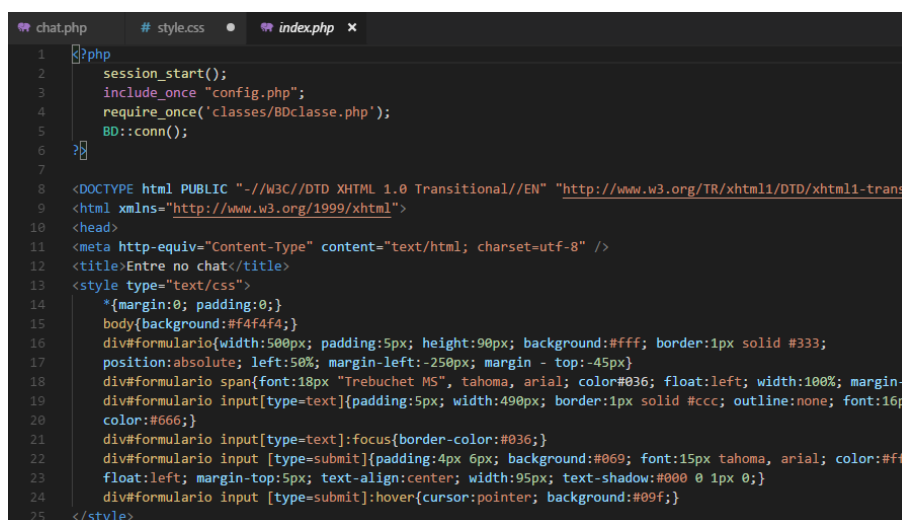
Novas versões vieram logo em seguida como o PHP 4.0 no ano de 1998, com o intuito de melhorar a performance das aplicações complexas e também a

modularização do código base, tendo agora um novo motor, Zend Engine, os objetivos fora alcançados com sucesso e em 2000 o PHP 4.0 era lançado, quatro anos depois, 2004, o PHP 5.0 entrava no mercado contando agora com documentações e infraestruturas de centenas de servidores web em seis continentes do mundo, depois de longos 11 anos da última versão oficial lançada do PHP, em 2015 é lançado oficialmente o PHP 7, tendo mais velocidade, algumas funções fora removida e tantas outras adicionadas.

O PHP 6 foi impedido de ser lançado, pois apresentou alguns problemas com a Unicode, sendo ela um padrão que permite a representação e manipulação dos computadores sobre sistemas de escrita existentes, diante desse impedimento os desenvolvedores resolveram dar um tempo ao projeto, o próximo lançamento da “linha dos PHPs” foi a versão 5.4, que seria a representação do PHP 6 se os problemas tivessem sido resolvidos, assim para não haver confusão entre as versões a batizaram de PHP 7, versão utilizada hoje. GUILHERME, (2015).

Grandes e famosos sites existentes hoje contam com a ajuda da linguagem PHP, dentre elas o Facebook que antes de criar sua própria linguagem se inspirou no PHP, Wikipédia utilizando um dos CMS desenvolvidos em PHP e tantas outras como Twitter e Yahoo.

Imagem 5 - Uma Parte do Código Desenvolvida na Linguagem PHP



```

1  <?php
2      session_start();
3      include_once "config.php";
4      require_once('classes/BDclasse.php');
5      BD::conn();
6  >
7
8  <DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-trans
9  <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
10 <head>
11 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
12 <title>Entre no chat</title>
13 <style type="text/css">
14     *{margin:0; padding:0;}
15     body{background:#f4f4f4;}
16     div#formulario{width:500px; padding:5px; height:90px; background:#fff; border:1px solid #333;
17     position:absolute; left:50%; margin-left:-250px; margin-top:-45px}
18     div#formulario span{font:18px "Trebuchet MS", tahoma, arial; color:#036; float:left; width:100%; margin-l
19     div#formulario input[type=text]{padding:5px; width:490px; border:1px solid #ccc; outline:none; font:16p
20     color:#666;}
21     div#formulario input[type=text]:focus{border-color:#036;}
22     div#formulario input [type=submit]{padding:4px 6px; background:#069; font:15px tahoma, arial; color:#ff
23     float:left; margin-top:5px; text-align:center; width:95px; text-shadow:#000 0 1px 0;}
24     div#formulario input [type=submit]:hover{cursor:pointer; background:#09f;}
25 </style>

```

Fonte: Própria autoria

A imagem 05 ilustra alguns dos comandos disponibilizados pelo PHP. Toda estrutura começa com “<? php” e tem seu encerramento em “?>”, o código presente em meio a inicialização e o encerramento da linguagem é utilizado para chamar o construtor que por sua vez chama a classe do banco de dados.

## 2.1.6 Conceituação do Visual Studio Code

Sua primeira versão fora lançada em 2015, pela Microsoft, o Visual Studio code consiste em um editor de código que tem o intuito do desenvolvimento de aplicações Web, também chamado de VSCode esta ferramenta está disponível para Windows, Mec OS, tanto quanto para Linux.

Atende a projetos ASP.NET, mas também a Node.js, possuindo uma sintaxe de diferentes linguagens como Python, Ruby, C++ entre outras.

O software é gratuito e quando lançado foi anunciado como um *open source*, onde seu código fonte está disponível no GitHub, uma plataforma de hospedagem de código-fonte com controle do Git, permitindo assim aos usuários aperfeiçoamentos e extensões que possam facilitar e melhorar o desenvolvimento do VSCode. CORDEIRO, 2017

Em 2016 a versão 1.3.1 ganhou alguns destaques que corrigiu alguns erros apresentados pela versão anterior, sendo eles: Guias, extensões, Workbench, Editor, Idiomas, depuração e autoria de extensões.

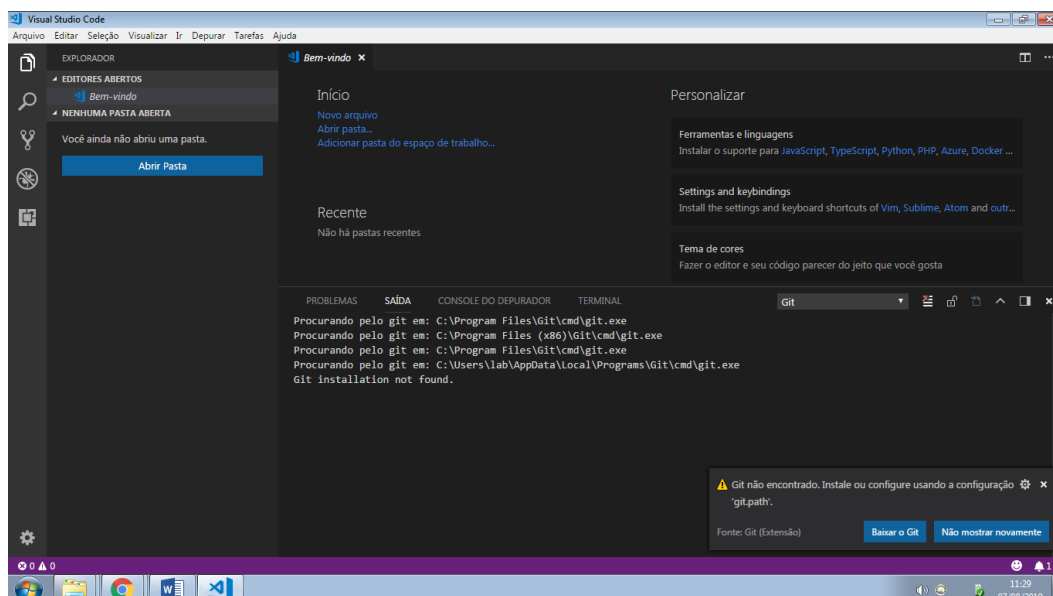
Em 2017 o VSCode sofreu mais alterações como no desempenho, onde a inicialização passou a ser mais rápida, a facilidade de manutenção/ diagnostico também sofreu alterações onde passou a apresentar um novo diagnostico, registros e monitoramento de extensões, Smarter IntelliSense, começou a lembrar ao usuário suas opções de sugestões utilizadas anteriormente, Layout Better Tab, os cabeçalhos passaram para a possibilidade de sofrerem redimensionamento para que coubessem no espaço disponível, Git side-by-side image diff, as alterações da imagem podem ser exibidas lado a lado, Saída de tubulação de código VS e Novas recitas de depuração, com o utilitário nodemon os projetos Next.js podiam ser depurados. No mesmo ano o VSCode atualizou os recursos já disponíveis na versão de 2016.

Em 2018 na edição do mês de novembro novamente o Visual Studio Code

passou por novas atualizações algumas muito significativas, dentre as diversas atualizações algumas se destacaram mais pelo fato de realmente apresentar uma melhora significativa no funcionamento do software. Houve melhorias na pesquisa multilinha, a pesquisa de multilinhas pode agora ser criada sem a utilização do regex, barra de título personalizada no Linux, visualização de referências, localiza todas referencias, variáveis de comentário de trecho, exibição de retorno de chamada do JS/TS, tornou possível a visualização de retornos de chamadas anônimas, realce de marcação de JSDoc, executar tarefas na pasta aberta, escolha a versão da extensão, tornou-se possível a instalação de versões anteriores das extensões do Marketplace.

Em junho de 2019 fora apresentada as últimas atualizações do VSCode, que contam com ocultar ou mostrar itens da barra de status, guias de recuo em exploradores, melhor seletor de terminal, execução sequencial de tarefas, ir para a depuração do cursor, desativar quebra de linha do console de depuração, construções noturnas de JavaScript e TypeScript e o novo instalador do Java. GUISS, 2011

Imagem 6 – Visual Studio Code



Fonte: Própria autoria

A imagem 06 apresenta a tela inicial do Visual Studio Code com ferramentas para editar códigos com o intuito de desenvolver aplicações.

### 2.1.7 Princípios do banco MySQL

Desenvolvido em maio do ano de 1995 pela empresa sueca MySQL, que mais tarde fora comprada pela Sun Microsystems e em 2010 passou a pertencer a Oracle Corporation, uma empresa multinacional de tecnologia e informática dos Estados Unidos, que por sua vez tornou o sistema mais restrito.

Com seu código fonte aberto e classificado como um *open source* o MySQL, Linguagem de Consulta Estruturada, do inglês Structured Query Language, é o banco de dados mais conhecido de todo o mundo, tanto que os aplicativos mais utilizados e baseados na Web como Facebook, Twitter e Youtube utilizam de seus recursos. Uma plataforma popular e de fácil uso é distribuída por milhares de ISVs, Independent Software Vendor, e OEMs, Original Equipment Manufacturer, e pode ser utilizado como um banco de dados integrado. NASCIMENTO, (2016).

Ele possibilita a inserção, o acesso e o gerenciamento de todo o conteúdo armazenado num banco de dados, sendo o LAMP o conjunto de aplicações mais usado, nele está presente um sistema operacional, um servidor Web, um sistema de gerenciamento de banco de dados e uma linguagem de programação.

Em 1994 houve o arranque do projeto MySQL por David Axmark, Allan Larsson e Michael Monty, em 1995 era lançado a primeira versão do MySQL, em 2000 a versão 3.23 beta, 2002 versão 4 beta, entre 2003 e 2004 versão 4.01 e 4.1 beta, 2005 versão 5 beta, 2009 versão 5.4, 2010 versão 5.5 e em 2012 a versão 5.5.23, atualmente o MySQL tem como seu desenvolvedor a Oracle Corporation, está na sua versão estável 8.0.16 atualizada dia 25 de abril de 2019 e se classifica como um sistema multiplataforma. ORACLE.

### 2.1.8 Aplicabilidade do framework jQuery

É um Framework do JavaScript, constituído de métodos prontos e compilados em um arquivo só, desenvolvido para facilita a programação. Foi criado sob a ideia de “Write less, do more” (Escreva menos, faça mais) e é por isso que ele é tão funcional.

Quando se sabe como usar jQuery, automaticamente saberá executar todos os tipos

de ações com facilidade. Com ele é possível fazer diversos efeitos com poucas linhas e, que, em JavaScript puro custariam dezenas de linhas.

Alguns recursos oferecidos pelo jQuery:

- Seleção e manipulação de elementos HTML
- Manipulação de CSS
- Efeitos e animações
- Navegação pelo DOM
- Ajax
- Eventos

A principal vantagem na adoção de uma biblioteca de JavaScript é permitir uma maior compatibilidade de um mesmo código com diversos navegadores. Uma maneira de se atingir esse objetivo é criando funções que verificam quaisquer características necessárias e permitam que o programador escreva um código único para todos os navegadores.

JQUERY conta com:

Função \$ que é possível selecionar elementos com maior facilidade, maior compatibilidade, e com menos código.

SELECTORS capaz de selecionar elementos a partir de seletores CSS. Os mais comuns são:

// pinta o fundo do formulário com id "form" de preto

```
$('#form').CSS('background', 'black');
```

// esconde todos os elementos com o atributo "class" igual a "headline"

```
$('.headline').hide();
```

// muda o texto de todos os parágrafos

```
$('p').text('alô :D');
```

FILTROS CUSTOMIZADOS E POR DOM diversos seletores herdados do CSS que servem para selecionar elementos baseados no DOM. Alguns deles são:

```
$('div > p'); // <p>s imediatamente filhos de <div>
```

```
$('p + p'); // <p>s imediatamente precedidos por outro <p>
```

```
$('div:first-child'); // um elemento <div> que seja o primeiro filho
```

```

$('div:last-child'); // um elemento <div> que seja o último filho
$('div > *:first-child'); // um elemento que seja o primeiro filho direto de uma <div>
$('div > *:last-child'); // um elemento que seja o último filho direto de uma <div>
$('div p:nth(0)'); // o primeiro elemento <p> filho de uma <div>
$('div:empty'); // <div>s vazias

```

UTILITÁRIO DE ITERAÇÃO DO JQUERY facilita a iteração em elementos de um Array com uma sintaxe mais agradável

```

$("#menu-departamentos li").each(function (index, item) {
    alert(item.text());
});

```

Também é possível utilizar a função each do jQuery com qualquer Array:

```

var pessoas = ["João", "José", "Maria", "Antônio"];

```

```

$.each(pessoas, function(index, item) {
    alert(item);
})

```

Nesse caso, chamamos a função each diretamente após o \$, pois essa implementação é um método do próprio objeto \$.

## CARACTERÍSTICAS DE EXECUÇÃO

### Importação

Antes de mais nada é necessário incluir o jQuery em nossa página. Só assim o navegador executará seu código para que possamos utilizar suas funcionalidades em nosso código.

Por isso é necessário que a tag <script> do jQuery seja a primeira de todas na ordem de nosso documento:

```

<script type="text/javascript" src="scripts/jquery.js"></script>
<!-- só podemos utilizar o jQuery após sua importação -->
<script type="text/javascript" src="scripts/meuscript.js"></script>
<script type="text/javascript" src="scripts/meuoutroscrip.js"></script>

```



### Executar somente após carregar

A melhor maneira de garantir isso é somente executar nosso script após o término do carregamento total da página com a função \$ dessa maneira:

```
$(function () {  
    $("#cabecalho").CSS({"background-color": "#000000"});  
})
```

Essa função \$ que recebe uma função anônima como argumento garante que o código dentro dela só será executado ao fim do carregamento de todos os elementos da página.

### MAIS PRODUTOS NA HOME

Uma técnica comum de se implementar com JavaScript é a de permitir mais conteúdo ser mostrado na tela a partir de algum clique ou até ao se passar o mouse em cima.

Para implementar, a maneira mais simples é inserir esses produtos adicionais no HTML e escondê-los com CSS usando display: none. Aí colocamos o botão de *Mostrar Mais* e, via JavaScript, exibimos quando o usuário clicar.

CELKE, Celke. Apostilas Caelum.

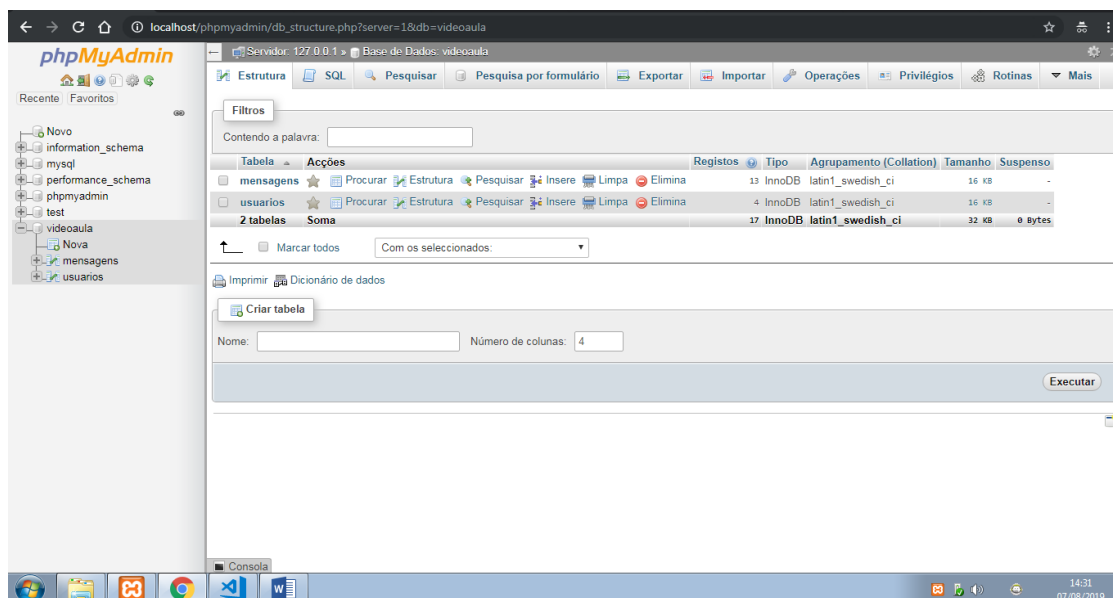
## **2.1.9 Conceitos de gerencia do phpMyAdmin**

PhpMyAdmin é um software livre escrito na linguagem php, uma ferramenta utilizada como um gerenciador de banco de dados, lidando com o MySQL e também MariaDB, ele permite a criação, a execução, a consulta e a administração do banco. Esta ferramenta deve ser usada prioritariamente pelo administrador do banco de dados ou pela pessoa que mantém os scripts, sempre lembrando que ele não faz parte do banco nele inserido, ele apenas ajuda na gestão e aplicação do mesmo.

Permitindo assim a criação, a edição e a exclusão de um banco de dados, tem acesso as tabelas, *views*, colunas e índices, podendo as modificar também, copiando, renomeando, criando e até as excluindo. Conta com a função de exportação de dados para diversos formatos, como CSV, XML, PDF e ISO/IEC, sendo esses formatos planilhas e textos do OpenDocument, Microsoft Word e LATEX, pode também executar, editar e marcar qualquer declaração em SQL. O PhpMyAdimin possibilita a adição e exclusão de contas de usuários e

privilegios MySQL, além de estar disponível em até 80 linguagens diferentes.  
REDEFIX, 2010

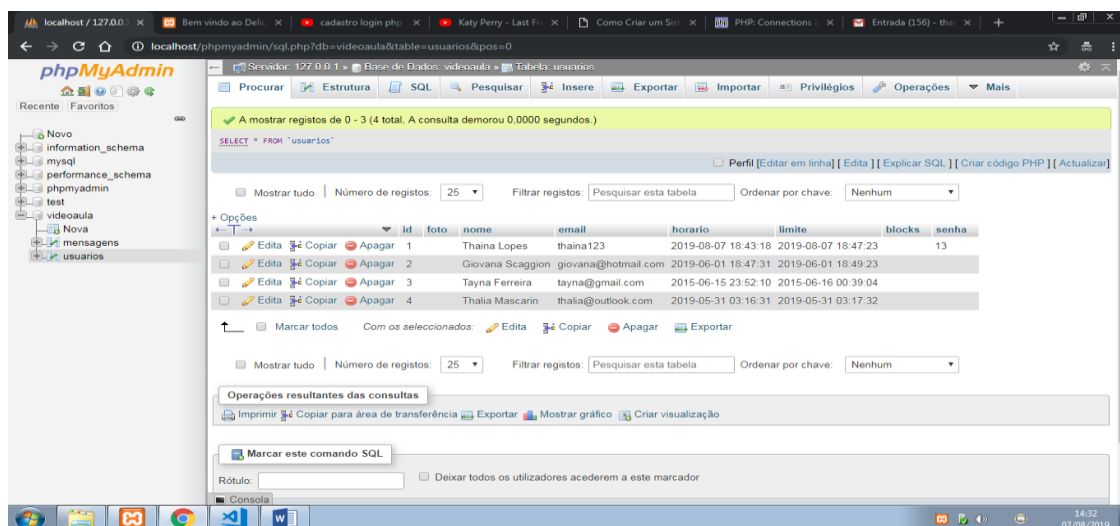
Imagem 7 – Banco de Dados phpMyAdmin



Fonte: Própria autoria

A imagem 07 apresenta o banco de dados referente ao cadastro dos usuários.

Imagem 8 – Tabela Usuários phpMyadmin



Fonte: Própria autoria

A imagem 08 é referente ao cadastro de usuários e mensagens.

### 2.2.1 Síntese CSS (Cascading Style Sheets)

A SASS foi a responsável por transformar de uma vez por todas a linguagem CSS transformando em uma linguagem de programação descente, essa ferramenta implementava animações de setores, variáveis, lógica entre outros comandos básicos para um estilo aceitável, assim ele possibilitava uma melhor organização dos arquivos CSS. Mas tarde o BEM, Bloco-Elemento-modificador, entrou em cena para turbinar mais ainda o que hoje conhecemos como uma das melhores ferramentas de modelagem de sites, ele possibilitou a diminuição dos riscos de conflitos dos nomes de classes através de uma semântica de nomenclatura, mas como tudo que está envolvido com tecnologia sofre constantes atualizações com o CSS não foi diferente, mesmo com implantação do BEM ele ainda apresentava alguns problemas.

O CSS modules resolveu alguns desses problemas existentes, apesar de terem sido ótimos avanços o SASS e o BEM não tiveram tanto êxito quanto a isso. Por fim com o nascimento do Styled Components, houve a mistura do CSS no JavaScript, uma linguagem de programação de auto nível, usando a template literals do ES6 para definir as propriedades do CSS o Styled Components de uma maneira simples ele separa smart possibilitando a criação de um API que tem acesso nativo as marcações, onde quer que você esteja navegando.

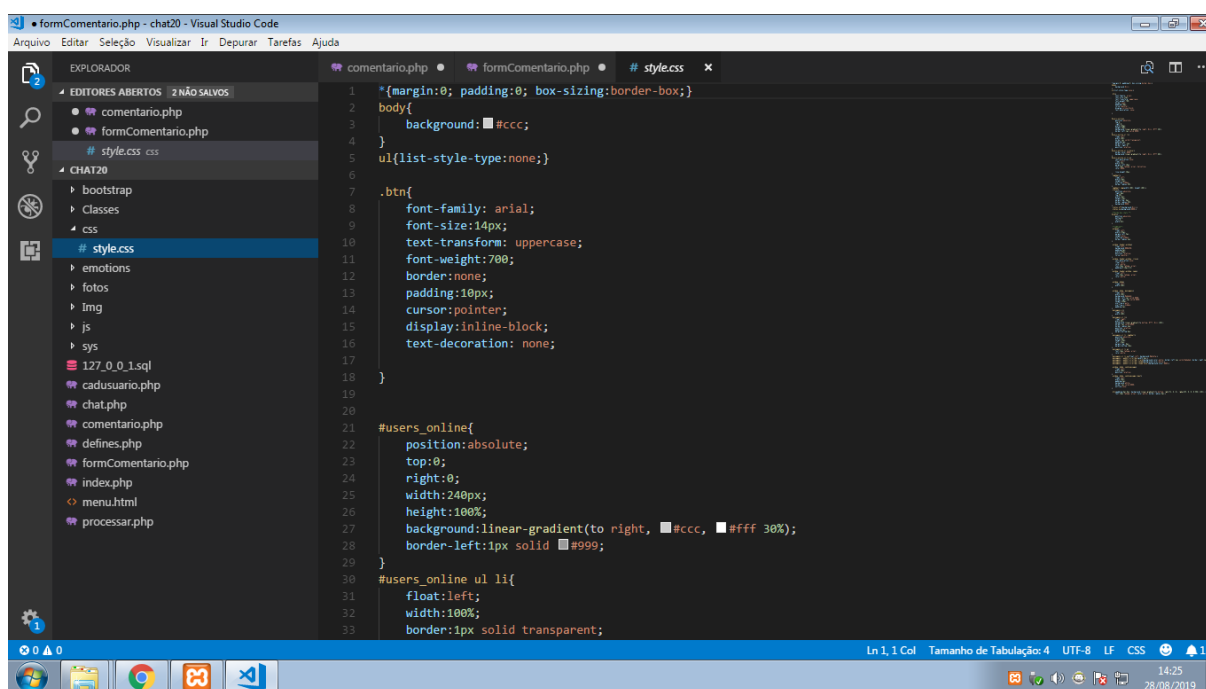
CSS ou então do português “folha de estilo em cascatas”, possibilita usar mais de um arquivo CSS ao mesmo tempo para compor a parte visual de um site. Essa linguagem complementa e também possibilita a formatação da linguagem HTML, organizando melhor as linhas e adicionando novos códigos. As cores, background, características de fontes, margens, entre outros, tudo pode ser modificado ao inseri-lo.

Seu funcionamento se dá por uma sintaxe de códigos que apresenta suas próprias regras e que é usada principalmente para apresentações visuais de uma página desenvolvida para a web. Quando aplicado na estrutura de códigos de um site, seus comandos irão ficar salvos juntamente com todas as informações que compõe esta página, tanto conteúdos em texto como conteúdo visuais, fotos, vídeos, animações, etc.

Suas vantagens são inúmeras, vai desde a fácil utilização e aplicação até à mudanças

rápidas de estilos, folhas de estilo multifuncionais, onde há a possibilidade de usar uma folha de estilo já criada em um projeto para outros documentos diferentes e uma das suas principais vantagens é a menor poluição de seus códigos e mais organização dos mesmos, eles recebem menos atributos e mais propriedades específicas, assim quando houver a manutenção de um site ela acontecerá de uma forma mais rápida e econômica, além de ter o privilégio de ter a pagina carregada mais rapidamente pelo navegador. (CSS e JavaScript Curso Desenvolvimento Web com HTML)

Imagem 9 – CSS



Fonte: Própria autoria

A imagem 09 apresenta uma parte do código CSS onde define as características dos objetos, então elas ficam cadastradas e quando chamadas pelo nome (escrito em amarelo) executam a função ali descritas.

## 2.2.2 Incorporações ao JavaScript

Brendan Eich deu início a todo o projeto que hoje conhecemos como JavaScript no ano de 1995, quando estava empregado na Netscape Clorporstion, uma empresa de serviços de computadores dos Estados Unidos muito conhecida por conta do seu navegador web Netscape Navigator. O primeiro protótipo dessa linguagem de programação que hoje possibilita a implantação de complexos itens na página de um site, recebeu o nome de Mocha, quando lançada em setembro de 1995 já recebia

outro nome, LiveScript.

O navegador da empresa em que Eich trabalhava apresentava erros como o de precisar requisitar o servidor toda hora que fosse preciso obter algo no Navigator, precisavam de algo mais dinâmico. Precisavam de uma linguagem que tornasse possível a correção desse erro, resolveram usar “uma linguagem que tivesse a sintaxe baseada em Java, mas que não é Java”. (FEBE, 2018).

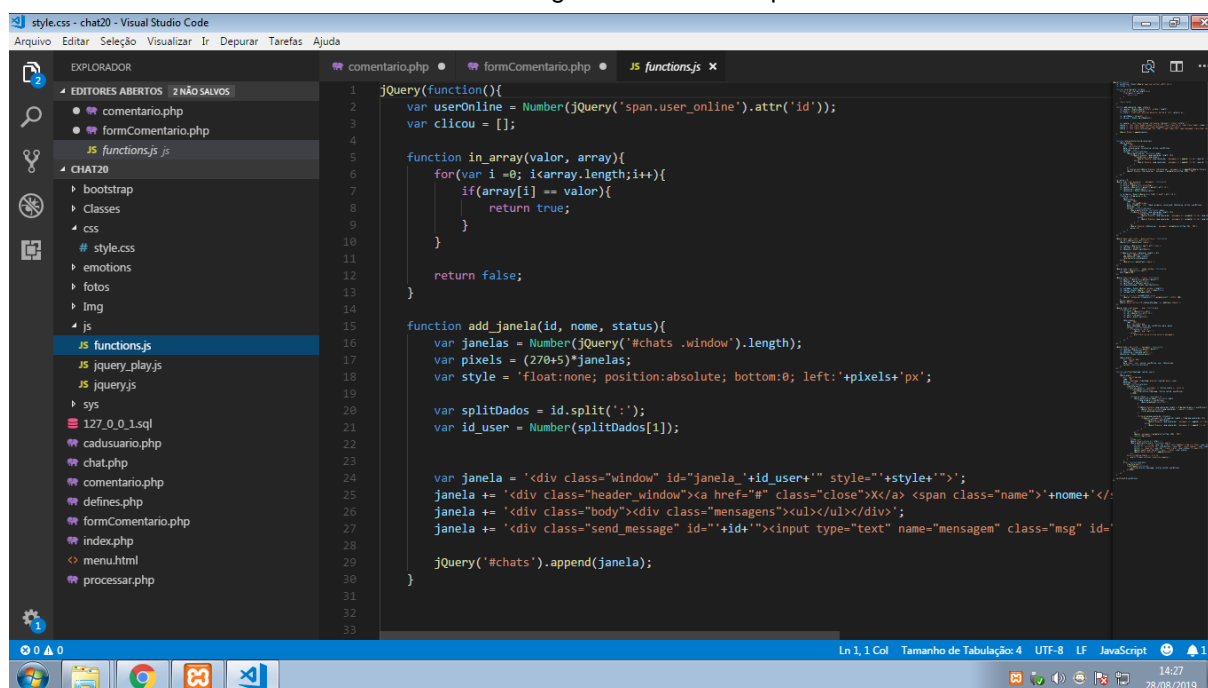
Em dezembro do mesmo ano que seu lançamento a LiveScript passou a se chamar JavaScript, não havendo nenhuma ligação com a linguagem orientada a objetos Java desenvolvida pela Sun Microsystems, a qual passou a pertencer a Oracle Corporation no ano de 2009, também na década de 90, o nome foi possivelmente apenas uma estratégia de marketing.

Em 1996 a Microsoft insere a linguagem JavaScript em seu navegador, consolidando a linguagem e a tornando- a uma das tecnologias mais utilizadas e importante da internet. Antes o que era uma mera linguagem que possibilitava alguns truques em conjunto com a linguagem HTML, Hypertext Markup Language, hoje se tornou o alicerce da web em conjunto com HTML e o CSS.

Juntamente com o surgimento do JavaScript surgiu algumas bibliotecas que abrangeram o uso dessa tão famosa linguagem, sendo elas o jQuery, que possibilita a aplicação do JavaScript de uma maneira mais fácil e simples já que alguns programadores alegam que esta linguagem não é uma das mais de se aprender, o Node.js que abriu as portas para que esta linguagem pudesse ser usada também em servidores já que sua aplicação original é apenas para navegadores, fora criada em 2009 e tem como usuário os servidores PayPal, LinkedIn e Groupon, por último, mas não menos importante o JavaScript além de programações para a web também pode ser usado para desenvolvimento mobili, criando assim aplicativos para smartphones, as aplicações podem ser feitas para Android, IOS e Windows Phone.

Hoje sites muito conhecidos como Google, Youtube, Facebook, Amazon, Twitter, Pinterest, entre outros, contam com a linguagem JavaScript para o desenvolvimento de suas interfaces frontais. FEBE, Nina (2018)

Imagem 10 – JavaScript



Fonte: Própria autoria

Os comandos presentes na imagem 10 são os responsáveis pela funcionalidade do chat, onde a função descrita serve para quando clicar no contato ser adicionado uma janela a página possibilitando a troca de mensagem

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1 Pesquisa de campo**

O tema da pesquisa foi autoajuda escolar. Com o intuito de validar o projeto, cujo objetivo é melhorar o convívio escolar dos alunos por meio de um site, a pesquisa apontada contou com seis perguntas. Na elaboração das perguntas procurou-se compreender os alunos sobre a escola, o peso que a mesma traz e de que forma podia-se desenvolver um site de autoajuda.

O instrumento foi aplicado a 434 alunos do Ensino Médio da escola ETEC Deputado Salim Sedeh no ano de 2019. Eles responderam à pesquisa na dependência escolar.

Mesmo contendo seis perguntas, fora utilizada apenas duas, que reifica o trabalho, sendo elas: “Você acha que um site poderia te ajudar? ” e “Você usaria um site (anonimamente) para desabafar sobre seus problemas escolares?”

Elaborou-se uma separação entre estudantes dos diferentes cursos que a escola oferece: Química, Administração, Comunicação Visual, Informática e Desenvolvimento de Sistemas.

Todas as respostas são relacionadas ao primeiro, segundo e terceiro ano de cada curso, com exceção de Informática que empregou somente o segundo e terceiro e Desenvolvimento de Sistemas com o primeiro ano. Isso ocorreu em ambos por conta da ausência dos demais anos de ensino médio e técnico.

Após a coleta de dados, a informação fora digitalizada no Excel e assim elaborado os gráficos sem a identificação de cada aluno. Os conceitos analisados fora as necessidades de comunicação e de ajuda social dentro de um ambiente. Os principais autores que contribuíram para esse trabalho fora alunos do ensino médio da escola.

#### **3.2 Desenvolvimento do logotipo**

Para o logotipo fora pensado em modelos escolares, sendo assim escolhido um fundo que lembra uma folha de caderno. Apresentado uma flor de louros que simboliza glória e prosperidade; A data apresenta o início do projeto; O nome do projeto fora desenvolvido como uma escrita, e por se tratar de um projeto para a escola fora

utilizado o logo da mesma. A mesma fora desenvolvida para aplicação no website como a marca do projeto.

Imagem 11 – Logotipo do Site



Fonte: Própria autoria

#### CORES UTILIZADAS:

Azul: Reduz o stress, a ansiedade e promove a saúde emocional.

Vermelho: Ajuda a combater o estresse e a falta de energia.

Preto: Cor das pessoas que buscam proteção ou afastamento do seu arredor.

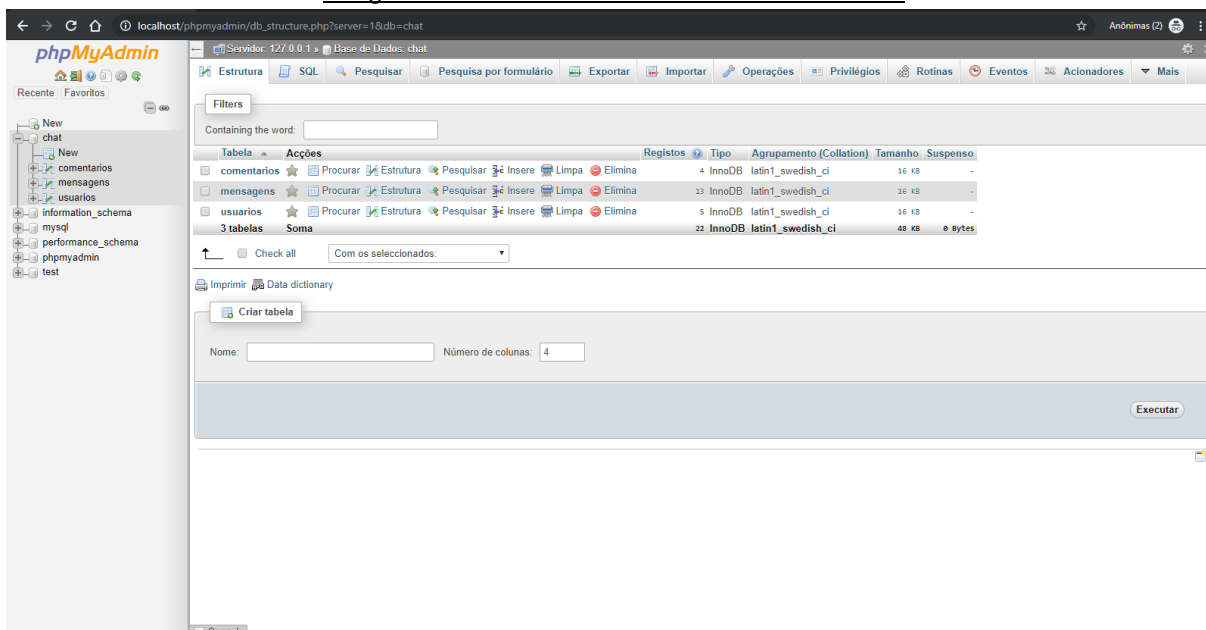
Cinza: é identificada como compostura e estabilidade.

Apesar dos significados, o design fora desenvolvido com um significado interno onde a cor preta é muito utilizada com intuito de destacar o projeto. [S.I] Significado das cores



### 3.3 Procedimentos para elaboração do site

Imagem 12 – Armazenamento de Dados do Chat



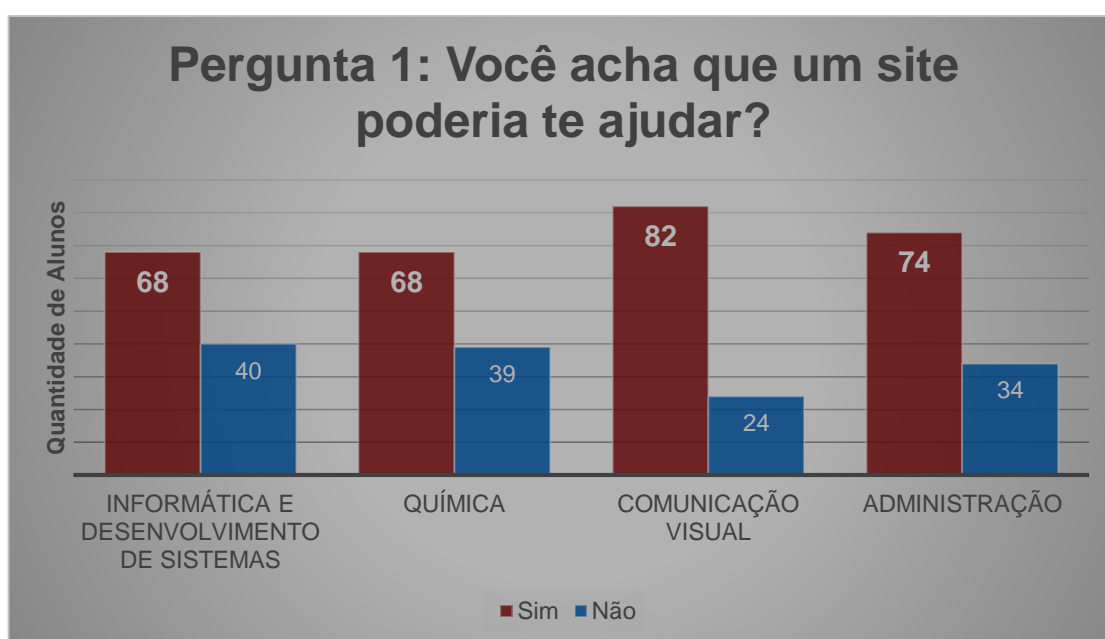
A imagem 12 representa o aplicativo web phpMyAdmin, onde fora criado o banco de dados “chat” que armazena todos os dados. Neste banco há três tabelas: usuários, mensagens e comentários. A tabela usuários fora utilizada para armazenar todos os usuários cadastrados, para que quando realize o login só precise colocar o Id e a senha, não precisando cadastrar-se novamente. A tabela mensagens é utilizada para guardar todas as mensagens trocadas pelos usuários, gerando assim um histórico e possibilitando a pessoa rever as mensagens que já fora trocada. Já na tabela comentários, possibilita armazenar todos os comentários publicados pelos usuários, desta forma todos os outros usuários poderão ver comentários antigos e atuais.

#### 4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Com o intuito de validar o projeto, cujo objetivo é melhorar o convívio escolar dos alunos por meio de um site, a pesquisa apontada pelos próximos três gráficos a seguir mostra resultados obtidos diante dos alunos do Ensino Médio da escola técnica ETEC Deputado Salim Sedeh no ano de 2019.

Foi feita uma separação entre estudantes obtida pelos diferentes cursos que a escola oferece: Química, Administração, Comunicação Visual, Informática e Desenvolvimento de Sistemas.

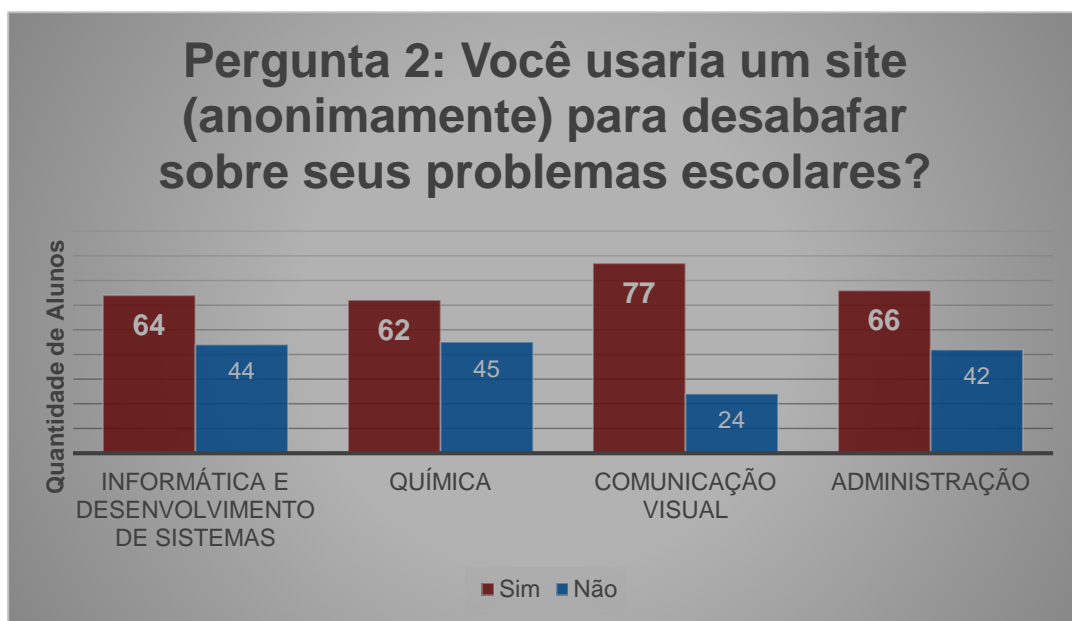
Imagem 13 - Gráfico Referente a Primeira Questão



Fonte: Própria autoria

A imagem 13 exibe a quantidade de alunos que responderam sim ou não a pesquisa com a pergunta do título ("Você acha que um site poderia ajudar? "). Nota-se que a maioria está favorável a proposta de uma ajuda por meio de um endereço eletrônico no quesito de acharem que poderiam se beneficiar por meio dele.

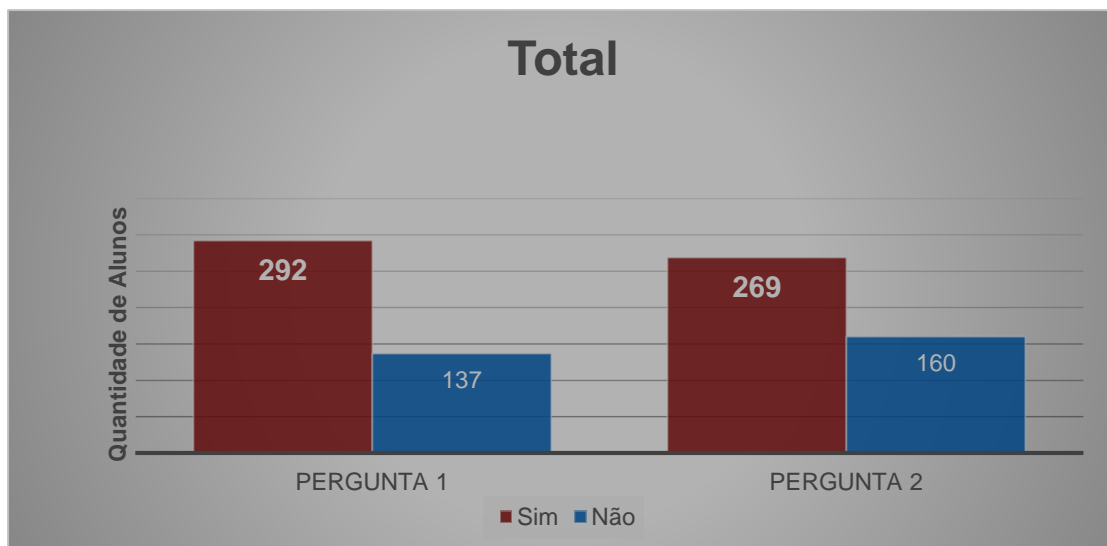
Imagem 14 – Gráfico Referente a Segunda Questão



Fonte: Própria autoria

A imagem 14 informa a quantidade de alunos que responderam sim ou não a pesquisa com a pergunta do título (“Você usaria anonimamente para desabafar seus problemas escolares? ”). Nota-se uma diminuição dos valores positivos, consequentemente aumento dos negativos, relacionada ao gráfico anterior. Ainda assim, há um alto valor favorável a pesquisa, que indica a viabilização do projeto por meio da grande possível utilização do mesmo.

Imagem 15 – Gráfico Final



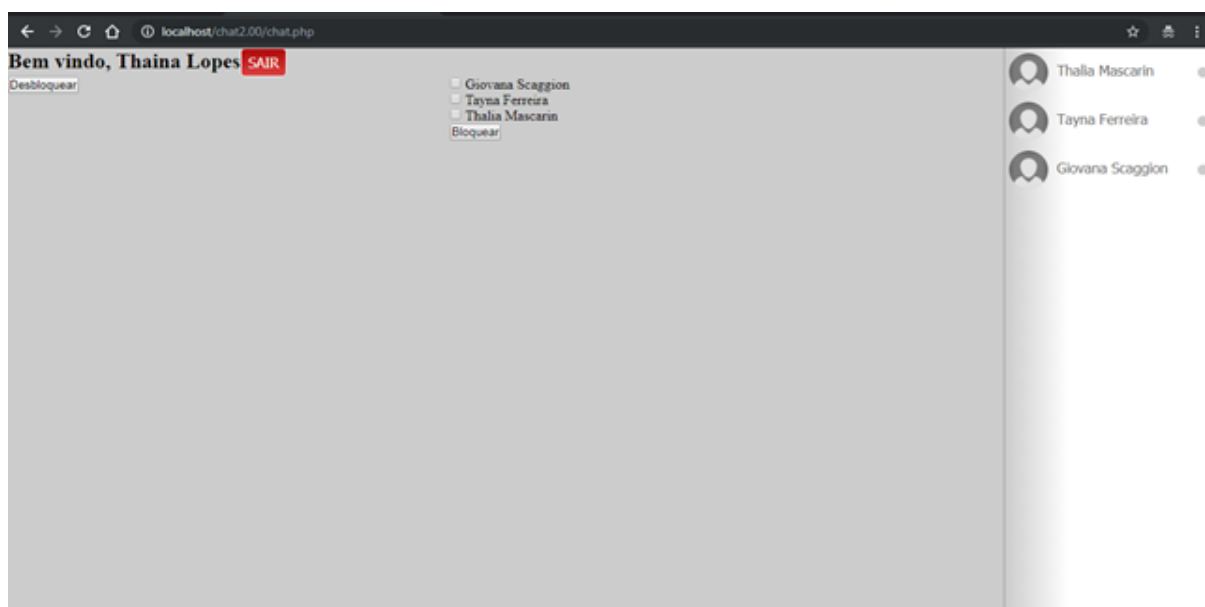
Fonte: Própria autoria

A imagem 15 mostra o total de todos os alunos entrevistados, ou seja, a soma de todos cursos em duas colunas (sim e não) conforme a resposta, dado como legenda “Pergunta 1”, a mesma refere-se ao gráfico 1 que contém a primeira pergunta. O mesmo acontece com a “Pergunta 2” relacionando-se ao gráfico 2.

## 4.1 TESTES REALIZADOS COM O SITE EM ANDAMENTO

No dia 17 de junho de 2019 foi realizado um teste entre duas máquinas para poder testar a parte do chat, aba na qual o projeto está centralizado. Obteve o IP da máquina que estava com o projeto e o banco exportados e colocou no navegador usual do outro computador, assim o site podia ser visto pelas duas máquinas, ao logar em sua conta, já cadastrada, as pessoas já poderiam conversar entre si. Foi detectado que alguns detalhes tinham que ser melhorados, como a cor da letra que aparece na barra de conversas, a organização da tela, o layout ao todo, porém na parte funcional estava tudo como esperado, você poderia observar a pessoa online ou não, bloqueá-la, sem a opção de desbloqueio, as mensagens eram recebidas quase instantaneamente se o outro usuário estiver também logado, porém não tem uma notificação que informe a chegada da mesma.

Imagem 16 – Primeira Tela Inicial do Site

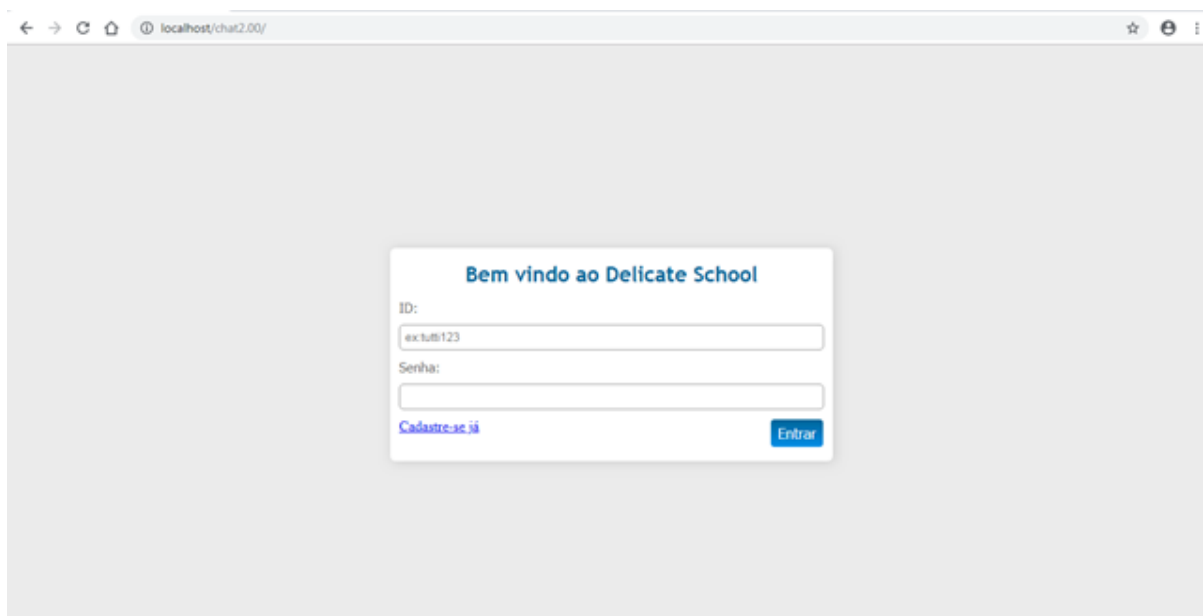


Fonte: Própria autoria

Esse teste voltou a ser realizado no dia 29 de julho, com nenhuma novidade na parte do chat, mas a página do login já entrava usando a senha, o cadastro ainda era feito direto no banco de dados, onde apenas a pessoa que detinha o banco poderia cadastrar os usuários. Antes o login era feito apenas pelo e-mail, agora a senha já estava sendo aceita, ao se cadastrar, direito no banco, você colocava seu nome e sua senha, os quais iria usar para o login. Ao abrir o site a autenticação era feita e o acesso

era redirecionado para a parte do chat.

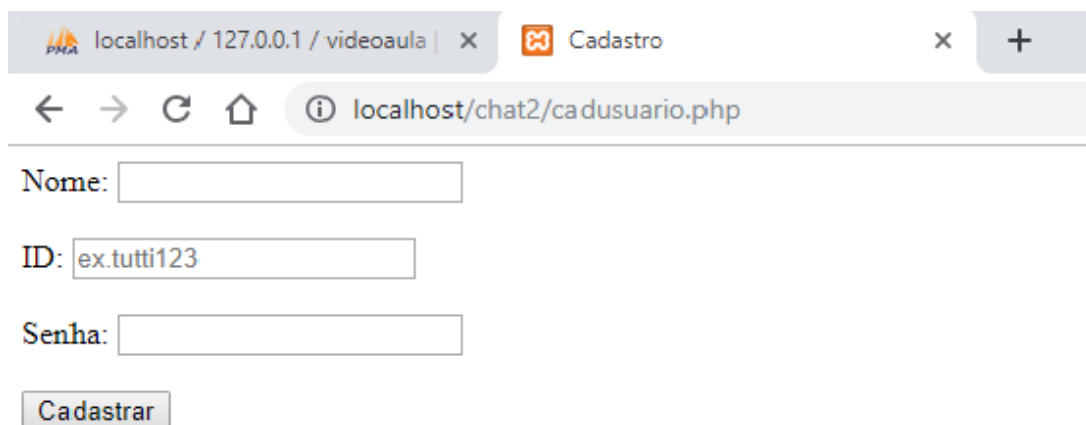
Imagem 17 – Primeira Tela Login do Site



Fonte: Própria autoria

O cadastro que antes era feito diretamente pelo banco de dados passou a ser efetuado por uma página e um formulário próprio. No dia 15 de agosto, ao iniciar o site caso não possuía uma conta cadastrada para o uso, basta clicar em “Cadastre-se já” e o link chamará a página que contém o formulário “Cadastro”

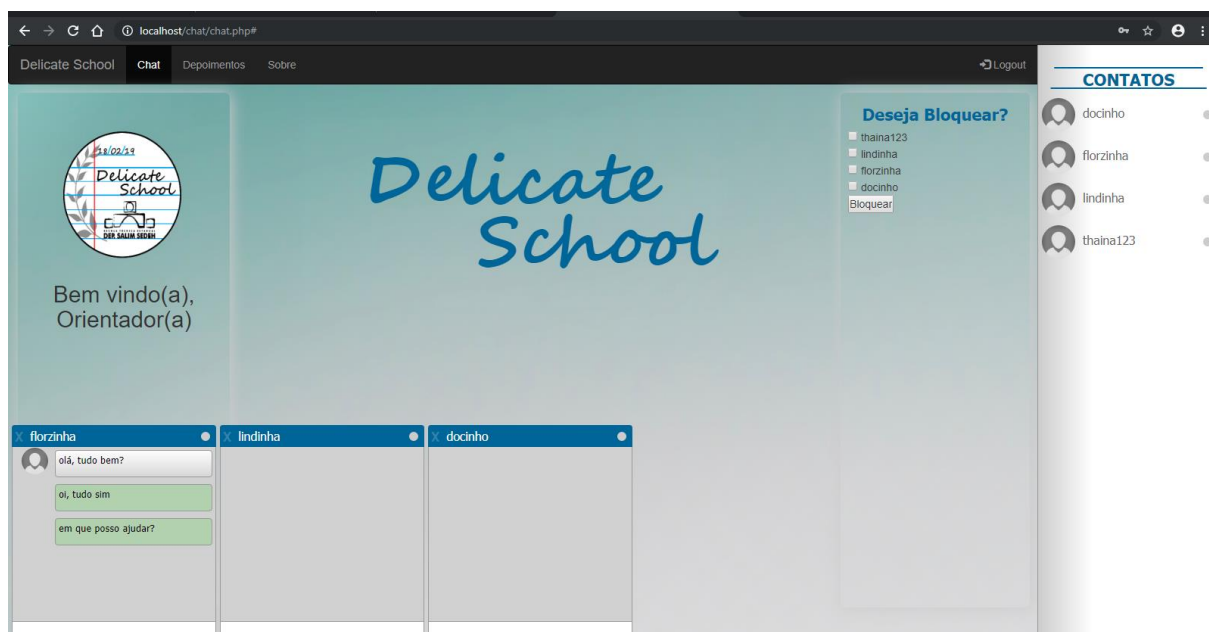
Imagem 18 – Primeira Tela Cadastro do Site



Fonte: Própria autoria

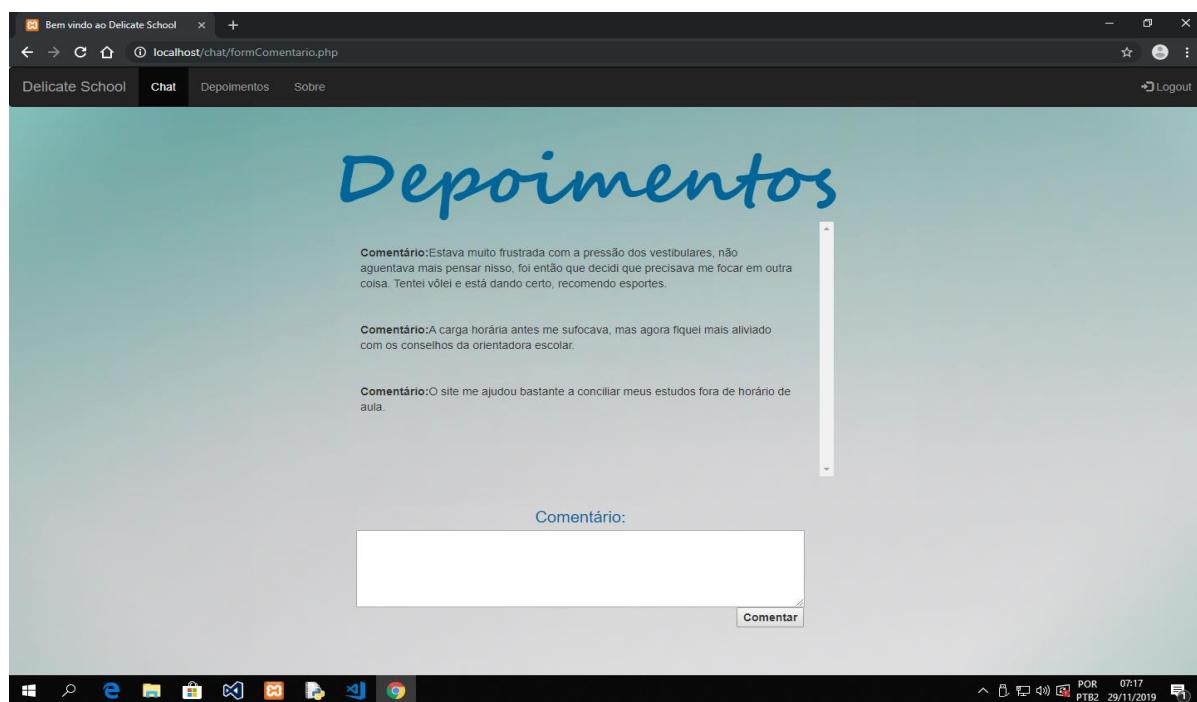


Imagem 21 –Tela Inicial do Site - Atual



Fonte: Própria autoria

Imagem 22 –Tela Depoimentos



Fonte: Própria autoria

Imagem 23 –Tela Sobre o Projeto



Fonte: Própria autoria



## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O projeto foi exposto no dia 18 de outubro para uma aluna do 3º ano (Emily França) e para a orientadora da instituição (Edmary Godoy). O website estava praticamente pronto e suas funcionalidades estava de acordo com sua designação. Sendo assim o objetivo foi alcançado pois a orientadora em conjunto com a aluna elogiaram e aprovaram o projeto. O teste aconteceu em duas máquinas e foi simulado um diálogo entre as mesmas, onde a aluna expôs uma situação que poderia vir a acontecer na instituição e a coordenadora por sua vez procurou a melhor maneira de atendê-la e tranquiliza-la quanto ao problema apresentado.

Inicialmente o projeto contava com o desenvolvimento de um aplicativo, contudo, o conhecimento necessário para desenvolvê-lo era mínimo e escasso e por isso foi de extrema dificuldade para o grupo. Diante dessa barreira tornou-se preciso a criação do website, pois o conhecimento da linguagem utilizada era maior, devido as aulas praticadas com maior frequência e o resultado seria de maior validade e garantia.

Como dito, o objetivo foi alcançado com a criação do website, no entanto ele ainda pode ser trabalhado junto a um aplicativo, onde o campo de acesso poderia vir a expandir e tornar-se mais acessível para o dia-a-dia dos alunos.

## REFERÊNCIAS

BARWINSKI, Luísa **O que é HTML 5?** 16, jun 2009. Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/navegador/2254-o-que-e-html-5-.htm>

BATISTA, Fabiano Alves **Infográfico: A História do HTML e toda sua evolução**

15 jul, 2016. Disponível em: <https://guiadatecnologia.com/2016/07/infografico-historia-do-html-e-toda-sua-evolucao.html>. Acesso em: 27 maio 2019.

CARVALHO, Ruan **Bootstrap 4: Como Começar**. Disponível em:

<https://webdevacademy.com.br/tutoriais/bootstrap-4-como-comecar/>

CELKE, Celke, **O que é jQuery? e como usar o jQuery?** Disponível em:

<https://celke.com.br/artigo/o-que-jquery-como-usar-jquery>

CORDEIRO, Fellipe. **App Inventor: Guia de Criação de Apps**. 2017. Disponível

em: <https://www.androidpro.com.br/blog/desenvolvimento-android/app-inventor/>.

Acesso em: 1 abr. 2019.

CSS e JavaScript Curso Desenvolvimento Web com HTML, **jQuery |**

**Desenvolvimento Web com HTML, CSS e JavaScript - Apostilas Caelum,**

Disponível em: <https://www.caelum.com.br/apostila-html-css-javascript/jquery/>

FEBE, Nina. **JavaScript — Evolução e Especificações**. Jaguaribe tech, 2018.

Disponível em: <https://medium.com/jaguaribetech/javascript-evolu%C3%A7%C3%A3o-e-especifica%C3%A7%C3%B5es-bb3c218e15e1>.

Acesso em: 5 ago. 2019.

GONÇALVES, Luís Rodrigo de Oliveira **Bootstrap – Introdução** 21 maio, 2018.

Disponível em:

<https://lrodrigo.sgs.Incc.br/wp/dicas/bootstrap-introducao/>

GUISS, Alexandre. **Google App Inventor: o criador de apps para Android para quem não sabe programar**. 13 abr, 2011. Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/google/11458-google-app-inventor-o-criador-de-apps->

para-android-para-quem-nao-sabe-programar.htm. Acesso em: 1 abr. 2019.  
<https://referenciabibliografica.net/a/pt-br/ref/abnt>

GUILHERME, Guilherme, **PHP Tutorial**. 2015. Disponível em:  
<https://www.devmedia.com.br/php-tutorial/32540>. Acesso em: 27 maio 2019

HIGA, Paulo **O que é XAMPP e para que serve** 27 fev, 2012. Disponível em:  
<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.html>

HTML PROGRESSIVO < **body** > tag - **O que é, para que serve e como usar a < body >**

Disponível em: <https://www.htmlprogressivo.net/2013/08/body-tag-O-que-e-para-que-serve-e-como-usar-a-tag-body.html>

JAMES, Nova Zelândia. **HYPERLINK** Disponível em:  
["https://www.jw.org/pt/publicacoes/revistas/g200809/estresse-na-escola/"](https://www.jw.org/pt/publicacoes/revistas/g200809/estresse-na-escola/)

MARQUES, Andréa. **Pressão psicológica afeta estudantes**. Disponível em:  
[http://www.nota10.com.br/Coluna.Nota10\\_Publicacoes/13048/pressao\\_psicologica\\_a\\_feta\\_estudantes](http://www.nota10.com.br/Coluna.Nota10_Publicacoes/13048/pressao_psicologica_a_feta_estudantes). Acesso em: 1 abr. 2019.

MATOS, Ana Bárbara. **Ansiedade escolar prejudica desempenho e saúde de cada vez mais crianças** 15 jun. 2014. Disponível em:  
<https://www.publico.pt/2014/06/15/sociedade/noticia/ansiedade-escolar-prejudica-desempenho-e-saude-de-cada-vez-mais-criancas-1639903>. Acesso em: 1 abr. 2019.

NASCIMENTO, Guilherme. **Qual a diferença entre o MySQL e o phpMyAdmin?** 2016 Disponível em: <https://pt.stackoverflow.com/questions/115691/qual-a-diferen%C3%A7a-entre-o-mysql-e-o-phpmyadmin>

REDEFIX. **PHPMyAdmin – O que é?** 23,jul 2010 Disponível em:  
[http://redefix.com/host/index.php?option=com\\_content&view=article&id=169:phpmyadmin-o-que-e&catid=28:current-users&Itemid=44](http://redefix.com/host/index.php?option=com_content&view=article&id=169:phpmyadmin-o-que-e&catid=28:current-users&Itemid=44)

SOARES, Jhonathan **Introdução ao Bootstrap 4** 10 out, 2017. Disponível em:  
<https://codigosimples.net/2017/10/10/introducao-ao-bootstrap-4/>

TESTEMUNHAS DE JEOVÁ. **Como posso lidar com o estresse na escola?** 2008.  
Disponível em: [http://www.nota10.com.br/Coluna-Nota10\\_Publicacoes/13048/pressao\\_psicologica\\_afeta\\_estudantes](http://www.nota10.com.br/Coluna-Nota10_Publicacoes/13048/pressao_psicologica_afeta_estudantes). Acesso em: 1 abr. 2019.

VAZ, Marcela. **Faça download do Adobe Photoshop, o mais completo editor de imagens.** 18 jan, 2016. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-photoshop.html>

WIKIHOW. **Como Lidar Com o Estresse na Escola.** 2013. Disponível em:  
<https://pt.wikihow.com/Lidar-Com-o-Estresse-na-Escola>. Acesso em: 1 abr. 2019.

WILLIAM, David **A História Do HTML** 21, abril 2012. Disponível em:  
<http://www.frontendbrasil.com.br/artigos/a-historia-do-html/>. Acesso em: 27 maio 2019.

[S.l] [http://docs.phpmyadmin.net/pt\\_BR/latest/intro.html](http://docs.phpmyadmin.net/pt_BR/latest/intro.html)

[S.l] <https://www.significados.com.br/cores-2/>

