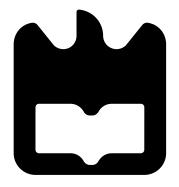
Adriano Costa 108150 Anderson Lourenço 108579 Gonçalo Cunha 108352 Rodrigo Moço 108939 Laboratórios de Informática

Projeto Final



Conteúdo

Co	onteúdo	1
1	Introdução	2
2	Interface Web	3
3	Aplicação Web	6
4	Persistência	7
5	Processamento de Imagem	8
6	Conclusão	9

Introdução

Este projeto tem como objetivo a criação de uma "caderneta digital de cromos". Esta é implementada usando uma plataforma Web Online, **Editora**, responsável pelo armazenamento e proteção das imagens originais e pelo acompanhamento das trocas digitais de cromos.

A **Editora** pode ser acedida por 2 tipos de perfis de utilizadores: **Curadores**, responsáveis pelo *upload* das imagens, e **Colecionistas**, que podem obter imagens sem dono e trocar imagens entre estes.

Interface Web

O interface é composto por várias páginas Web :

• Login, a página inicial, que contém o formulário de login e um link para a página de Register.

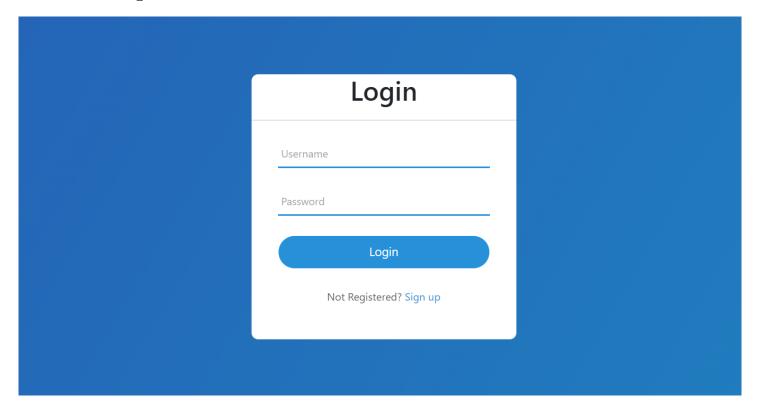


Figura 2.1: Página Login

• Register, permite que um utilizador novo se registe na plataforma.

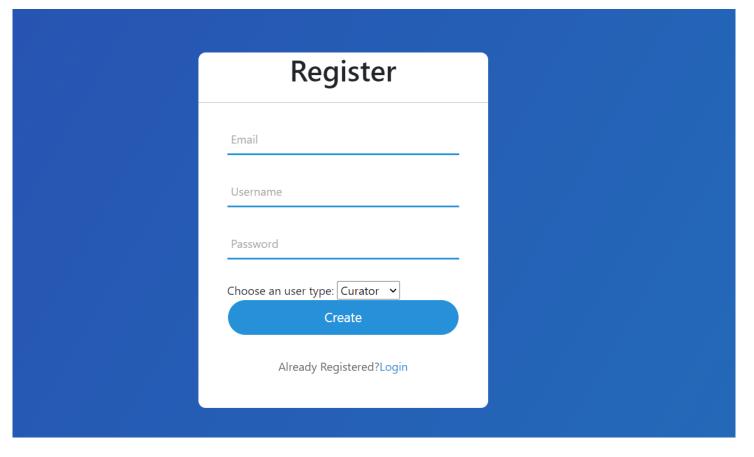


Figura 2.2: Página Register

- New Collection, mostra uma lista com as opções de coleções e permite criar uma nova coleção.
- Collections, mostra detalhes sobre as imagens de uma coleção e permite a aquisição de imagens sem dono.

• About, contém informações sobre o trabalho e sobre os seus contribuidores.

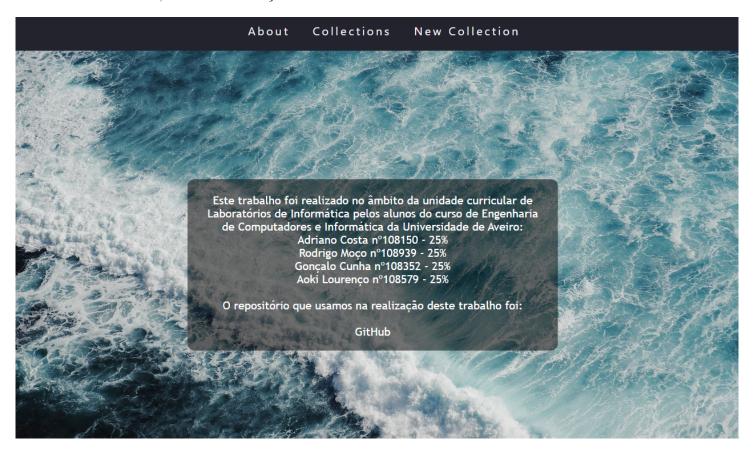


Figura 2.3: Página About

Aplicação Web

Por **aplicação Web** referimo-nos ao Back-end, ou seja, tudo o que é responsável pelo funcionamento correto do site.

No caso deste trabalho o back-end foi desenvolvido principalmente em cherrypy, responsável pelas interações com css e js.

Persistência

Por persistência entende-se a parte da **aplicação Web** responsável por armazenar os dados manipulados por esta de forma a estes não serem apagados no final de cada sessão.

É executada usando uma base de dados desenvolvida com sqlite.

Processamento de Imagem

Parte da **aplicação Web** responsável por lidar com as imagens, contendo métodos que permitem lidar com as imagens enviadas para o sistema, incluindo armazenamento, obtenção e manipulação, como é o caso da adição de marcas de água.

Conclusão

Este projeto causou-nos imensas dificuldades, nomeadamente devido ao uso de conhecimentos que não foram elaborados nas aulas e a extrema complexidade do projeto relativamente aquilo que estávamos habituados.

Devido a estas dificuldades não conseguimos articular propriamente as diferentes partes deste trabalho.

Contribuições:

Adriano Costa - 25 Anderson Lourenço - 25 Gonçalo Cunha - 25 Rodrigo Moço - 25