

Bom  
d'Garfo

# BOM D'GARFO

---

RELATÓRIO DE PROJETO

MÓDULO APRENDIZAGEM ATIVA: PROGRAMAÇÃO WEB  
CLIENTE-SERVIDOR AUDIOVISUAL

TESP EM DESENVOLVIMENTO WEB E MULTIMÉDIA

2211701 – BÁRBARA RODRIGUES  
2211704 – DUARTE FERREIRA  
2212644 – MIGUEL MENDES  
2211707 – ROMAN KALYUZHNOV

LEIRIA, JULHO DE 2022



## **AGRADECIMENTOS**

**(Opcional)**



## **RESUMO**

Este relatório visa discutir o projeto relacionado a atividades do TesP Desenvolvimento Web e Multimédia, especificamente na disciplina de Projecto Web Dinâmico com Elementos Multimédia Audiovisuais, na Escola Superior de Tecnologia e Gestão. Procura relatar o nosso website como foi solicitado aos alunos por grupos inicialmente de 5 elementos cada.



# ÍNDICE

<b>1. Introdução .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Conceção da interface .....</b>	<b>3</b>
2.1. Identificação do público alvo .....	3
2.2. Personas .....	3
2.3. Perfis de utilizadores .....	3
2.4. Análise de requisitos .....	3
2.5. Users Stories .....	3
2.6. Identidade visual .....	3
2.7. Wireframes.....	3
2.8. mapa do site .....	3
2.8.1. <i>Exemplo de subsecção</i> .....	3
<b>3. Conceção da Base de Dados.....</b>	<b>4</b>
3.1. Descrição do Modelo .....	4
3.2. Descrição das entidades e dos respetivos atributos.....	4
3.3. Diagrama de Entidade-Relacionamento.....	4
3.4. Modelo Lógico.....	4
<b>4. Tecnologias utilizadas no desenvolvimento.....</b>	<b>5</b>
<b>5. Implementação.....</b>	<b>8</b>
5.1. Front-End .....	8
5.2. Back-Office .....	8
<b>6. Conclusão .....</b>	<b>9</b>
<b>7. Referências Bibliográficas .....</b>	<b>11</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>12</b>
<b>9. Bibliografia.....</b>	<b>Erro! Marcador não definido.</b>
<b>10. Anexos.....</b>	<b>Erro! Marcador não definido.</b>





## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Exemplo de uma imagem. ....	2
---------------------------------------	---



## ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1- Exemplo de uma tabela .....	2
---------------------------------------	---



# 1. INTRODUÇÃO

No enquadramento do projeto denominado por “Bom d'Garfo”, foi desenvolvido como projeto final do módulo, Aprendizagem ativa: Programação Web cliente-Servidor audiovisual, consistindo no desenvolvimento de páginas web, base de dados, interação com o utilizador e produção de conteúdos audiovisuais.

A ideia que deu asas ao nosso projeto surgiu através de um debate entre os membros do grupo, sugerindo vários temas para o desenvolvimento do projeto. Reunindo assim vários temas, tiramos algumas sugestões também em conjunto com os professores, dando por ganha a ideia de um website de receitas.

O Corpo do Relatório deve estar organizado em capítulos e subcapítulos, devendo incluir um capítulo inicial introdutório (Introdução), bem como um capítulo final (Conclusão) contendo as principais conclusões e considerações finais.

Na introdução deve estar incluído pelo menos:

- Enquadramento ao projeto (para que módulo foi desenvolvido; em que consiste o projeto);
- Sinopse da ideia do projeto e motivação que lhe deu origem;
- Organização do documento.

Todas as figuras e tabelas deverão estar legendadas e deverão ser referenciadas antes de aparecerem no texto. Exemplos (ver Figura 1 e Tabela 1):



**Figura 1- Exemplo de uma imagem.**

**Tabela 1- Exemplo de uma tabela**

<b>Título</b>	<b>Título</b>
xxx	xxx
xxx	xxx

## **2. CONCEÇÃO DA INTERFACE**

### **2.1. IDENTIFICAÇÃO DO PÚBLICO ALVO**

Para identificação do público alvo foram efetuadas diversas pesquisas, deste modo foi chegamos a conclusão que o nosso publico alvo seriam mulheres entre os 30 e os 45 anos.

### **2.2. PERSONAS**

Cada membro do grupo desenvolveu uma persona de modo que durante o desenvolvimento do projeto tentássemos ver o website pelos olhos dos nossos futuros utilizadores, para que o produto final fosse o mais intuitivo possível para os nossos utilizadores.

**As personas desenvolvidas encontram se em anexo.**

## **0.PERFIS DE UTILIZADORES**

### **2.3. ANÁLISE DE REQUISITOS**

– (Lista de requisitos com a respetiva prioridade)

### **2.4. USERS STORIES**

### **2.5. IDENTIDADE VISUAL**

(logótipo final, restantes para anexo)

### **2.6. WIREFRAMES**

### **2.7. MAPA DO SITE**

#### **2.7.1. EXEMPLO DE SUBSECÇÃO**

### **3. CONCEÇÃO DA BASE DE DADOS**

#### **3.1. DESCRIÇÃO DO MODELO**

#### **3.2. DESCRIÇÃO DAS ENTIDADES E DOS RESPETIVOS ATRIBUTOS**

#### **3.3. DIAGRAMA DE ENTIDADE-RELACIONAMENTO**

#### **3.4. MODELO LÓGICO**



## 4. TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO DESENVOLVIMENTO

### Xampp



XAMPP é um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache com suporte as linguagens PHP e Perl.

### Visual Studio Code



O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Ele inclui suporte para depuração, controle de versionamento Git incorporado, realce de sintaxe, complementação inteligente de código, snippets e refatoração de código.

### HTML



HTML (“Hyper Text Markup Language”), é o formato padrão para criação de páginas online e aplicações web, os blocos de construção são chamados elementos, elementos são representados por tags, os Browsers não exibem as tags HTML mas usam-nas para renderizar o conteúdo da página.

## CSS



CSS (“Cascading Style Sheets”), é um simples mecanismo para adicionar estilo a um documento web, descreve como elementos HTML são exibidos na tela.

## JavaScript



JavaScript é uma linguagem de programação interpretada, foi originalmente implementada como parte dos navegadores web para que scripts pudessem ser executados do lado do cliente e interagissem com o utilizador sem a necessidade deste script passar pelo servidor.

## Bootstrap



Bootstrap é um framework HTML, CSS e JavaScript de código aberto para desenvolvimento de páginas web responsivas e adaptáveis para dispositivos com tela mais pequena.

## jQuery



jQuery é uma biblioteca JavaScript rápida e pequena, “write less, do more”, que torna o uso de JavaScript muito mais fácil.

## PHP



PHP (“PHP: HyperText Preprocessor”, originalmente “Personal Home Page”), é uma linguagem de programação que corre do lado do servidor e uma ferramenta poderosa para criar páginas web dinâmicas.

## MySQL



O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface. SQL (“Structured Query Language”), é uma linguagem que permite o acesso e manipulação de bases de dados.

## Illustrator



Adobe Illustrator é um editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems.

## **5. IMPLEMENTAÇÃO**

### **5.1. FRONT-END**

Foi utilizado então o HTML, para a construção do website, em conjunto com CSS e Bootstrap para dar “estilo” assim a todos esses elementos englobados no HTML.

Consequentemente também foi usado JavaScript e também a sua framwork JQuery, para uma melhor interação com o utilizador contruindo assim algumas animações e ações específicas.

### **5.2. BACK-OFFICE**

A ligação á Base de dados é feita através de um documento com extensão php, onde é inserido então as informações como o servidor onde está hospedado o website neste caso é um servidor local (XAMPP), o user name da base de dados que é o default (root), a palavra-passe e por fim o nome da base de dados “bom\_dgarfo” que foi criada através do MySQL.

A partir destes dados é configurado então a ligação á base de dados para com o website.

## 6. CONCLUSÃO

Apesar de o produto final não ter sido exatamente o que era esperado no início do semestre, achamos que os resultados obtidos serão satisfatórios.

Por vezes foi um pouco difícil conseguir juntar todos os membros do grupo foi também algo difícil saber qual a melhor ordem para desenvolver as páginas do website, por exemplo, achamos que a página de BackOffice deverá ser uma das primeiras páginas a ser desenvolvidas pois é uma página que interliga várias partes do website, deste modo é benéfico ser uma das primeiras páginas a ser desenvolvidas.

Nós ficamos satisfeitos com o projeto final, apesar de termos noção que poderiam ter sido efetuadas diferentes melhorias, mesmo assim o produto final estava operacional.



## **7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## 8. ANEXOS

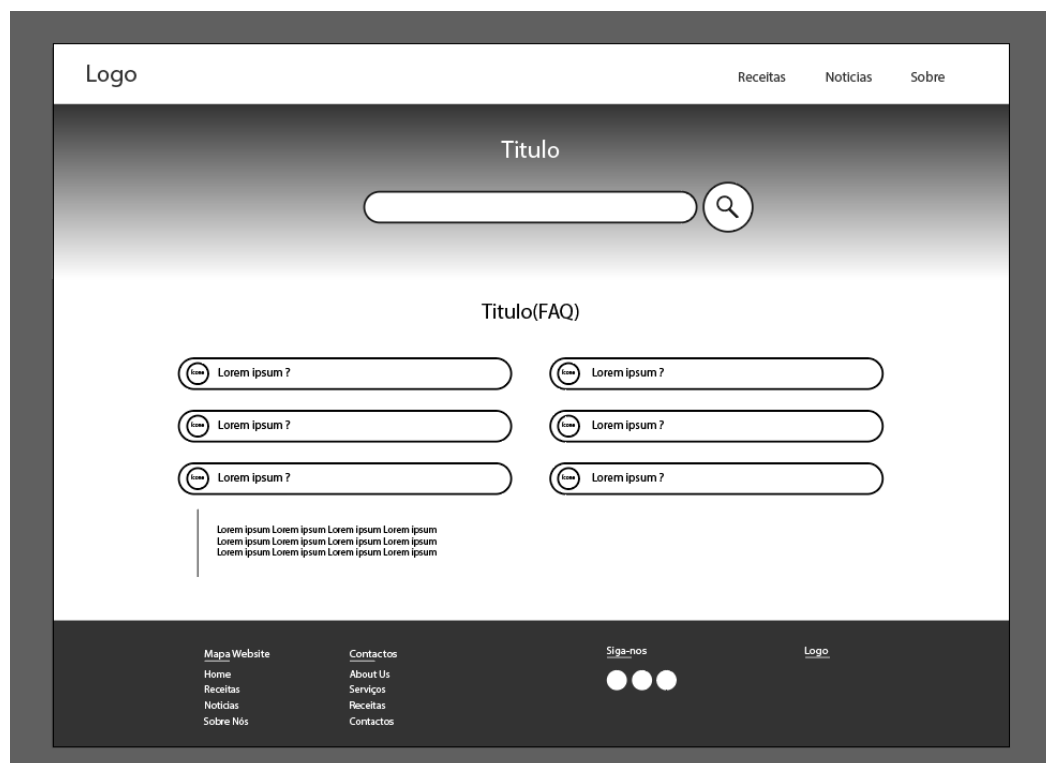
Manual de normas

Estudo dos Logotipos

### Wireframes

Miguel Mendes

Página de FAQ

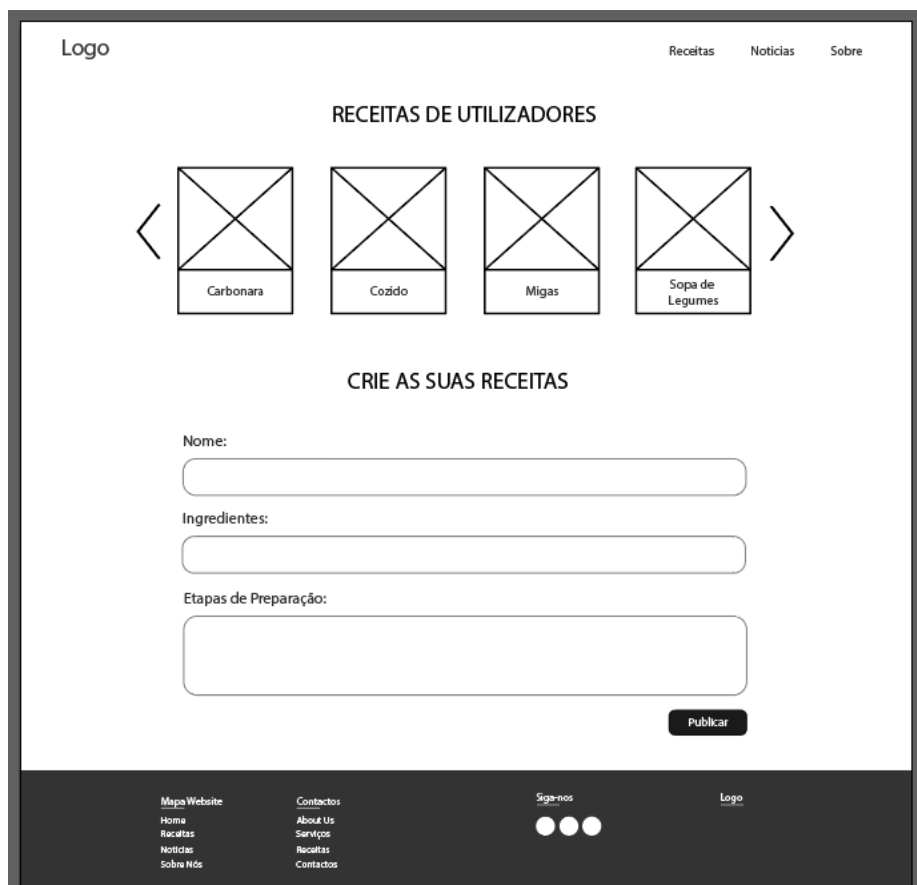




## BackOffice



## Receitas Utilizadores



## Scripts para criação de tabelas, inserção de dados e criação de vistas

## PERSONAS

Barbara Rodrigues



## ÂNGELA LOPES

"Preciso fazer algo rápido para o jantar"

Tem 30 anos, é licenciada e gosta de cozinhar nos tempos livres. Tem 2 filhos e namorado. Trabalha num café e pretende inovar o seu local de trabalho.

Duarte Ferreira

## MARIA JOÃO



IDADE	37
GÉNERO	Feminino
FAMÍLIA	Casada, 2 filhos
OCUPAÇÃO	Contabilista
LOCALIZAÇÃO	Leiria

## DESCRIÇÃO

A Maria é uma pessoa ocupada, trabalha o dia todo no seu escritório em frente ao seu computador e com a sua papelada. Não tem muito tempo para pensar nas suas tarefas de casa, assim não tendo tanto tempo para pensar em o que cozinhar.

12

Miguel Mendes



#### ANA MARIA

"Cozinha saborosa para toda a família"

A Ana tem 45 anos, é casada com 3 filhos e criou uma loja online onde vende arranjos e mobília de decoração feitos à mão, utiliza redes sociais para vender as suas criações.

Roman Kalyuzhnov



#### JÚLIA RAMOS

"Sempre adorei cozinhar, desde pequena que é a minha paixão"

Tem 28 anos, é casada e tem 2 filhos, bastante ocupada e procura por receitas rápidas e sites de fácil manuseamento.

## Roles e Requisitos do SI

<Descrição dos roles envolvidos. Requisitos funcionais base, requisitos funcionais extra, requisitos não funcionais (segurança, usabilidade, desenvolvimento, interoperabilidade, portabilidade, ...)>

Tabela 2 – Roles dos diferentes end-users do SI

Role	Descrição detalhada	Back-office	Front-office	App mobile
Sys Admin	Gestão do backoffice: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ....</li> <li>• ...</li> <li>• ...</li> <li>•</li> </ul>	x		
...				

<Devem ser descritos todos os requisitos funcionais que o site deve apresentar (ponto de vista das funcionalidades que o sistema deve disponibilizar)

**ID:** Nomenclatura exemplo separada por tipo front-office, back-office, app mobile

**Descrição:** Sujeito + Ação (com o verbo “deve”). Ex: O sistema deve apresentar os detalhes de uma música.

**Prioridade:** Alta, Média, Baixa (diz respeito à sua implementação, se é fulcral para o objetivo do sistema)

>

*Tabela 3 – Requisitos funcionais Front-Office*

#	Requisito	Prioridade
RF-FO-01		Alta
RF-FO-02		Média
RF-FO-03		Baixa

*Tabela 4 – Requisitos funcionais Back-Office*

#	Requisito	Prioridade
RF-BO-01		Alta
RF-BO-02		Média
RF-BO-03		Baixa

*Tabela 5 – Requisitos funcionais App mobile*

#	Requisito	Prioridade

RF-AM-01	Alta
RF-AM-02	Média
RF-AM-03	Baixa

*Tabela 6 – Cruzamento dos requisitos funcionais e respectivos roles*

#	Requisito	Role1	Role2	Role3	Role4
RF-FO-01	....	X			
RF-FO-02			X		
RF-FO-03				X	
...					
RF-BO-01		X	X	X	
RF-BO-02					

RF-BO-

03

...

RF-AM-

01

RF-AM-

02

RF-AM-

03

...

---

<Devem ser descritos todos os requisitos não funcionais que o site deve apresentar (ponto de vista do que sistema deve ser). Uma tabela para cada tipo de RNF.

**ID:** Nomenclatura exemplo

**Descrição:** Sujeito + Ação (com o verbo “deve”). Ex: O sistema deve utilizar a API xpto.

**Prioridade:** Alta, Média, Baixa (diz respeito à sua implementação, se é fulcral para o objetivo do sistema)

Usabilidade (Usability) – foca-se na perspetiva da interação com o utilizador (facilidade de uso). Ex: A interface do website deve ser user-friendly e fácil de usar.

Fiabilidade (Reliability) – habilidade do software se comportar de forma consistente e aceitável para o utilizador; é a probabilidade e percentagem do software funcionar sem falhas para um período específico de tempo ou uso. Ex: Os candidatos devem aceder aos seus currículos 98% das vezes, sem falhas.

Segurança (Security) – define como o sistema se encontra protegido ou como deve ser efetuado o acesso ao sistema. Ex: Devem ser efetuadas 2 cópias de segurança dos dados do sistema diariamente, sendo que 1 delas deve encontrar-se em local externo.

**Eficiência (Performance)** – definem o quão bem o sistema lida com capacidade, taxa de transferência e tempo de resposta (desempenho, espaço, tempo) Ex: O tempo de carregamento do website não deve superior a 1 segundo.

**Disponibilidade (Availability)** – define o tempo de funcionamento do sistema, o tempo que leva para reparar uma falha e o tempo entre ciclos. Ex: O diretor de recursos humanos deve poder publicar empregos no site durante a semana e ao fim-de-semana, a qualquer hora do dia (disponibilidade 24x7).

**Ambiente (Portability)** – especificam o ambiente operacional do sistema (capacidade de adaptação). Ex: O sistema deve ser capaz de correr no SO Windows e Linux.

**Desenvolvimento (Implementation)** – indicam restrições ao uso de ferramentas ou linguagens de programação; ou do desenvolvimento do projeto em si; standards. Ex: O sistema deve ser desenvolvido utilizando a linguagem de programação Java.

>

*Tabela 7 – Requisitos Não funcionais*

#	Requisito	Tipo	Prioridade
RNF-01		Usabilidade	Alta
RNF-02		Segurança	Média
RNF-03		...	Baixa
RNF-04			

## User Stories

<Devem ser especificados os requisitos funcionais do ponto de vista do utilizador sob forma de User Stories As *issues* devem ser estimadas em Story Points utilizando a sequência de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20 (máx).>

As a <role>, I want <goal/desire> so that <benefit>



(Como um <função>, eu quero <objetivo/desejo> para que <benefício>)

Exemplo: **Como** Administrador de Bases de Dados, **eu devo** ser capaz de reverter um número selecionado de dados **para que** a versão anterior a eles seja restaurada.

Focar nestes 3 e evitar o Como (excluir aspetos de desenho, interface design statements).

“Como [persona],” – Para quem estamos a construir isto? Não estamos atrás de um título de trabalho, estamos atrás da persona da pessoa. Entendemos como a pessoa funciona, como pensa e como se sente.

“eu [quero/gostaria que],” – Aqui descrevemos o intuito, mas não as funcionalidades que eles usam. O que é que eles estão a tentar atingir? Deve ser livre da implementação – se estivermos a descrever algo específico da UI, e não o objetivo do utilizador, estamos a perder o objetivo.

“[para quê].” – como é que o desejo imediato deles para fazer algo se integra na big picture? Qual o objetivo geral que estão a tentar atingir? Qual o principal problema que precisa de ser resolvido?

<b>Título: US1 – Efetuar lançamento de dados</b>	<b>SP: 3</b>
--	--------------

**Descrição:** Como jogador quero ser capaz de lançar os dados de forma a poder fazer a jogada

**Critérios de Aceitação:**

- Só é possível efetuar uma jogada de cada vez
- **As faces dos dados têm de ser visíveis após o lançamento**

<b>Título: US2 – Adicionar cliente</b>	<b>SP: 5</b>
--	--------------

**Descrição:** Como utilizador quero poder adicionar um cliente de modo a ficar registado

**Critérios de Aceitação:**

- **Os campos nome, morada, contato e NIF têm de ser obrigatoriamente preenchidos**
- **Não pode haver um cliente com o mesmo NIF**

<b>Título: US –</b>	<b>SP:</b>
---------------------	------------

**Descrição:**

---

**Critérios de Aceitação:**

- 

<b>Título: US</b>	<b>SP:</b>
-------------------	------------

**Descrição:****Critérios de Aceitação:**

- 

<b>Título: US</b>	<b>SP:</b>
-------------------	------------

**Descrição:****Critérios de Aceitação:**

- 

<b>Título: US</b>	<b>SP:</b>
-------------------	------------

**Descrição:****Critérios de Aceitação:**

- 

--	--

## Diagrama de Classes/Modelo de Dados

<Diagrama de classes/modelo de dados do projeto e respetiva explicação>

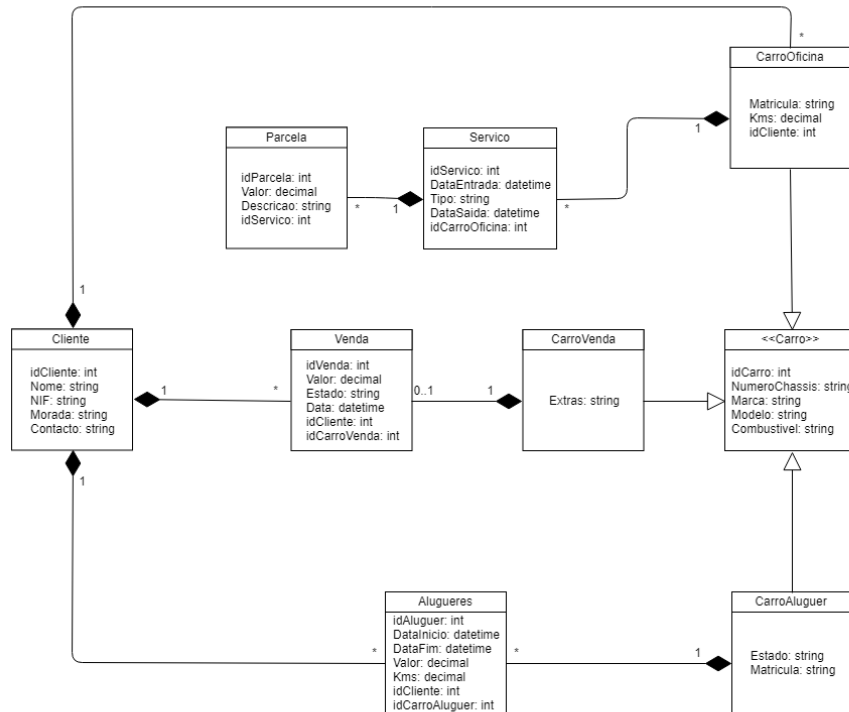


Figura 2 – Diagrama de classes do SI

## Wireframes/Mockups

<Desenho dos wireframes já a aproximarem-se de mockups (mais detalhados). 1 para cada ecrã principal tanto para a app móvel como para o website>



Figura 3 – Wireframe/Mockup do ecrã principal (no exemplo: esq. Wireframe; dir. Mockup)

