

Título do Trabalho

Orkut Simples

Objetivos do trabalho

Demonstrar habilidade para desenvolvimento de aplicação Web utilizando:

- Spring e Hibernate
- Tomcat Servlet Container
- Gerenciamento de sessões
- Acesso ao SGBD PostgreSQL/MySQL via JDBC

Demonstrar conhecimento dos seguintes aspectos de programação:

- Linguagem Java
- Frameworks Spring, Hibernate
- Padrões de Projeto
- Uso adequado de OO
- Banco de dados relacionais

Trabalho proposto

Escreva uma aplicação Web para controle de uma rede social semelhante ao finaldo ORKUT. A aplicação deverá permitir que os usuários façam o login no sistema mediante uma senha. Uma vez autorizados, os usuários cadastrados poderão criar comunidades, fazer upload de imagens, criar fóruns nas comunidades, a adicionar amigos e enviar mensagens para os fóruns.

FUNCIONALIDADES

(F1) - Tela de Cadastro

O sistema deverá inicialmente oferecer em sua tela inicial uma opção de cadastro, o qual irá pedir:

- nome
- sobre nome
- login
- senha
- repetir a senha
- avatar (imagem)

O usuário irá clicar no botão “cadastrar” e os dados serão enviados e gravados no servidor. O usuário irá ser então redirecionado para a tela inicial da rede social (home).

(F2) - Tela de Login

O sistema deverá oferecer obviamente uma tela de login para usuários cadastrados. O sistema de login deverá ser implementado usando algum tipo de **criptografia**. Caso o login tenha sido bem sucedido, o usuário irá ser redirecionado à tela inicial da rede social (home).

(E1) - EXTRA: Implemente a função “lembrar senha” para ganhar pontos extras no trabalho e na média final. A função “lembrar senha” deverá gerar uma senha aleatória e enviá-la para o usuário em seu e-mail cadastrado (pesquise servidores e-mail gratuitos).

(F3) – Cadastrar Comunidade

Qualquer usuário cadastrado e logado terá o direito de criar quantas comunidades quiser. Para isso, deverá existir uma funcionalidade que irá pedir:

- Título da Comunidade
- Imagem para a comunidade
- Categoria para a comunidade dentre várias categorias já existentes no sistema (esportes, moda, política, teen, jogos, etc.)

Ao cadastrar a comunidade, o usuário será direcionado para a página inicial da comunidade, a qual exibe seu título, participantes, imagem e fóruns cadastrados.

(F4) – Cadastrar Fórum

Qualquer usuário logado poderá criar um fórum dentro de uma comunidade existente. Para isso, o sistema deverá exibir na página da comunidade, um link para o cadastro de um fórum, pedindo os seguintes dados:

- Nome do fórum
- Descrição

(F5) – Enviar Mensagem

Dentro de um Fórum, um usuário logado poderá enviar uma mensagem a qual poderá ser vista por todos os usuários cadastrados. Ao lado da mensagem, deverá haver uma foto do usuário que escreveu, junto com seu nome (link para o perfil do usuário).

(F6) – Cadastrar Fotos

Cada usuário terá direito a um álbum de fotos. Ao clicar no link do seu álbum, o usuário poderá fazer upload de quantas fotos desejar, desde que elas obedeçam a um determinado limite estabelecido pelo programador (2MB, por exemplo).

(E2) - EXTRA: Implemente a existência de vários álbuns para um mesmo usuário. Cada álbum deverá ter um título e uma foto de capa. Pense como seria modificado o banco para suportar essa funcionalidade.

(F7) – Comentar Fotos

Um usuário poderá comentar as fotos de outro usuário e até as dele mesmo (forever alone). O sistema deverá fornecer a opção, logo abaixo da foto, de comentá-la.

(E3) - EXTRA: Implemente a função “LIKE” na foto para ganhar pontos extras. Pense como seria modificado o banco para suportar essa funcionalidade.

(F8) – Adicionar Amigos

O que seria de uma rede social se não pudéssemos adicionar amigos? Crie a funcionalidade para adicionar um amigo. Para isso, cada perfil deverá verificar se um usuário já não é amigo do usuário logado. Caso não seja, um botão irá permitir que o perfil seja adicionado como amigo. O sistema deverá exibir em sua página home todos os amigos relacionados.

MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTOS (SUGESTÃO)

