

COLÉGIO ESTADUAL JOÃO MANOEL MONDRONE ENSINO FUNDAMENTAL,  
MÉDIO, NORMAL E PROFISSIONAL

PORTAL MONDRONE

GUSTAVO ROMANZINI  
JOAO PEDRO MARTINS  
VINICIUS EDUARDO SCHWERTNER

Medianeira-PR

2022

GUSTAVO ROMANZINI - VINICIUS SCHWERTNER - JOAO PEDRO MARTINS

PORTAL MONDRONE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito de aprovação no Curso Técnico Integrado em Informática Integrado ao Ensino Médio, do Colégio Estadual João Manoel Mondrone aos orientadores:

Prof<sup>a</sup>: Ana Paula Mandelli

Prof<sup>a</sup>: Dileusa Rheinheimer

Prof<sup>a</sup>: Joice Wolfrann

MEDIANEIRA 2022

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>5</b>
2.1 OBJETIVO GERAL	5
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
<b>3. JUSTIFICATIVA</b>	<b>6</b>
<b>4. PROBLEMÁTICA</b>	<b>7</b>
<b>5. REQUISITOS DE SOFTWARE</b>	<b>8</b>
5.1 Requisitos Funcionais	8
5.2 Requisitos não Funcionais	11
6.0 DIAGRAMAS DE CASO DE USO	13
6.1 Diagrama de Caso de Uso Geral	13
6.2 Descrição do Diagrama de caso de uso	14
7. DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA	18
8. DIAGRAMA DE ATIVIDADE	22
9. DIAGRAMA DE CLASSE	23
10. MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO(MER)	25
10.2 DICIONÁRIO DE DADOS	27
<b>10 CONCLUSÃO</b>	<b>33</b>
<b>11 REFERÊNCIAS</b>	<b>34</b>
<b>13 ANEXOS</b>	<b>33</b>

## **1. INTRODUÇÃO**

Com o passar do tempo o meio de se obter informações vem se modificando, a alguns anos atrás tínhamos como base jornais, revistas e recentemente programas de TV. Mas ao longo dos anos com a tecnologia se aprimorando, com a invenção dos smartphones, tablets, e computadores mais inovadores, temos hoje informações em tempo real na palma de nossas mãos. Pensando nisso as escolas não poderiam ficar de fora.

Observando o cenário das escolas, os alunos e educadores sofrem com o fato de não terem informações em tempo real. Este trabalho apresentado a seguir, tendo como base o conhecimento de estudantes, vem para inovar, seus aspectos são únicos e compreensíveis, com o objetivo de apresentar tecnologia proporcionando a melhor interação e experiência ao seu usuário.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GERAL**

Desenvolver um site de informações para o colégio Estadual João Manoel Mondrone.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Registrar cardápio
- Registrar Horários
- Registrar imagens de avisos
- Cadastrar alunos
- Consultar cardápio
- Consultar horários
- Consultar imagens de avisos
- Alterar cardápio
- Alterar horários
- Alterar imagens de avisos
- Excluir alunos
- Alterar senha de usuário

### **3. JUSTIFICATIVA**

Desde sempre nas escolas temos problemas com acesso as informações básicas. A tecnologia vem sempre contribuindo para facilitar a relação dos educadores e alunos. Podemos citar como exemplo a implementação do Registro de Classe Online (RCO), que facilitou o dia a dia dos professores, sendo possível lançar notas, registrar chamadas entre outras dezenas de coisas, de forma online e em tempo real.

Pensando no cotidiano dos alunos e professores em nosso colégio criamos esse sistema que tem como objetivo auxiliar a vida de alunos e educadores, facilitando e aperfeiçoando o cotidiano dos mesmos. Antes dessa aplicação as informações geralmente eram passadas de forma verbal ou em murais físicos. Com tantos alunos em um colégio, repassar as informações de forma eficaz e que atenda todos os estudantes, acaba se tornando uma tarefa muito difícil.

Os benefícios criados por esse sistema visam a eficácia e mobilidade, permite que cada aluno tenha as informações do seu dia no colégio em tempo real, com facilidade e agilidade. Esse projeto contribui para que as informações sejam repassadas de forma eficaz e sem erros, tornando assim a vida de todos mais fácil.

#### 4. PROBLEMÁTICA

##### SISTEMA PORTAL MONDRONE

O Colégio Estadual João Manoel Mondrone necessita de um sistema que facilite o acesso a informações rotineiras. O sistema deve cadastrar por meio de um acesso de administrador os alunos matriculados de acordo com seu CGM, sendo assim cada aluno terá suas informações de login para entrar no sistema, os alunos não vão possuir acesso a interagir com o sistema, apenas para visualização, o nosso sistema informará aos alunos dados essenciais como, cardápio semanal, avisos e horários, sendo que cada turma terá seu campo de horários separado.

O administrador além de cadastra os alunos, atualizará as respectivas informações visualizadas pelos alunos, como avisos, horários, cardápio e novidades. Como dizia Steve Jobs:

“A tecnologia move o mundo”

## 5. REQUISITOS DE SOFTWARE

Segundo o dicionário Aurélio [Aur86], o termo requisito pode ser definido como “condição necessária para a obtenção de certo objetivo, ou para o preenchimento de certo fim”. Já o termo especificação é “uma descrição rigorosa e minuciosa das características que um material, uma obra, ou um serviço deverão apresentar”.

### 5.1 Requisitos Funcionais

Identificador	RF01		
Nome	Cadastrar usuário		
Módulo	Administrador		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Essencial
Descrição	O administrador deve ter a possibilidade de cadastrar novos usuários, com os seguintes dados: -CGM; -Senha;		

Identificador	RF02		
Nome	Realizar login do usuário		
Módulo	Usuário		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Essencial
Descrição	Para acessar o site será obrigatório ter: -CGM; -Senha;		



Identificador	RF03		
Nome	Alterar senha		
Módulo	Administrador		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	O administrador deve informar: -CGM;		

Identificador	RF04		
Nome	Atualizar horários		
Módulo	Administrador		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	Caso o administrador queira atualizar os horários, será necessário selecionar o respectivo dia da semana a ser alterado, e inserir o nome da aula;		

Identificador	RF05		
Nome	Atualizar cardápio		
Módulo	Administrador		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	Caso o administrador queira atualizar o cardápio, será necessário selecionar o respectivo dia da semana a ser alterado, e inserir o cardápio do dia;		

Identificador	RF06		
Nome	Atualizar avisos		
Módulo	Administrador		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	Caso o administrador queira atualizar os avisos, será necessário: - inserir a imagem com os avisos;		

Identificador	RF07		
Nome	Deletar usuário		
Módulo	Administrador		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	Caso o administrador queira deletar o usuário ele precisa: -CGM;		

Identificador	RF07		
Nome	Inserir carrossel de avisos		
Módulo	Layout		
Data Criação	12-05-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração	N/A	Autor	N/A
Versão	1.0	Propriedade	Essencial
Descrição	O site deve ter um carrossel contendo os avisos		

## 5.2 Requisitos não Funcionais

Identificador	RNF01		
Nome	paleta de cores		
Módulo	Cores		
Data Criação	21-10-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração		Autor	
Versão	1.0	Propriedade	Essencial
Descrição	As cores do site devem ser padronizadas na faixa do vermelho e preto		

Identificador	RNF02		
Nome	Programar com linguagem específica		
Módulo	Código		
Data Criação	21-10-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração		Autor	
Versão	1.0	Propriedade	Essencial
Descrição	O site deve ser feito utilizando o PhpMyAdmin.		

Identificador	RNF03		
Nome	Estilizar logo		
Módulo	Logo		
Data Criação	21-10-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração		Autor	
Versão	1.0	Propriedade	opcional
Descrição	O site deve ter a logo estilizada		

Identificador	RNF04		
Nome	Utilizar um padrão de fontes		
Módulo	Fontes		
Data Criação	21-10-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração		Autor	
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	O site deve ter fontes estilizadas e padronizada para determinado tipo de escrita.		

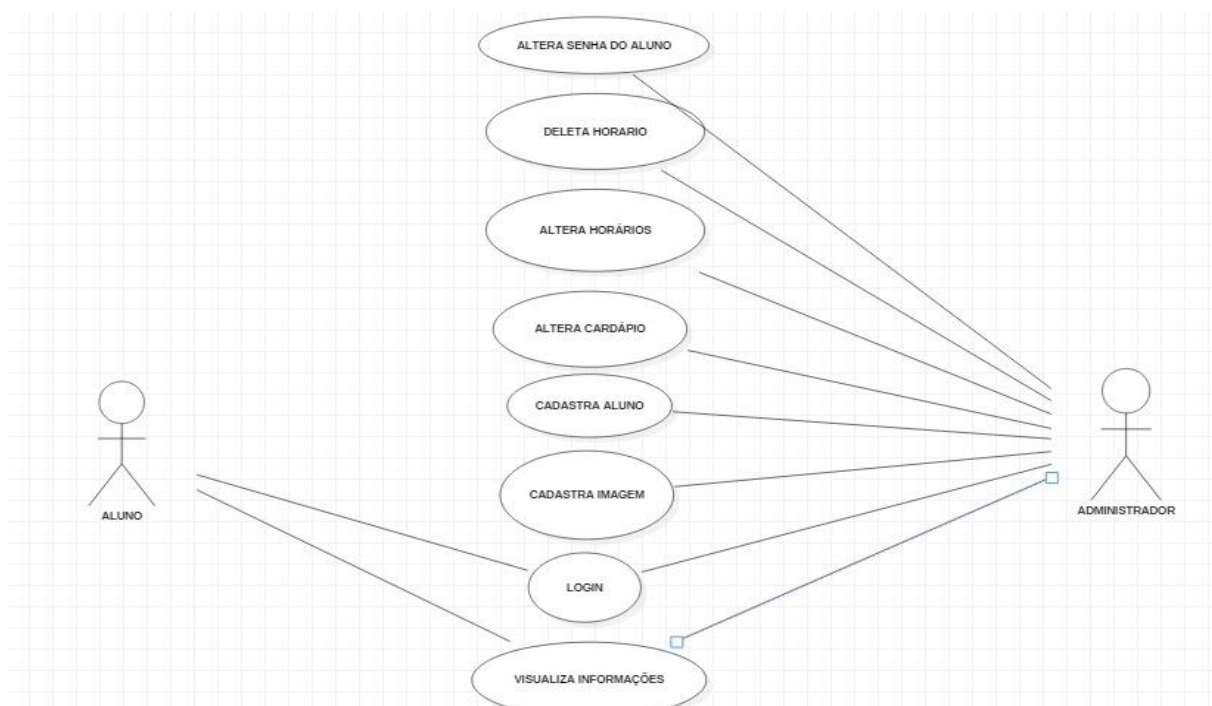
Identificador	RNF05		
Nome	Adicionar responsividade		
Módulo	Layout		
Data Criação	21-10-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração		Autor	
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	O site deve ser responsivo.		

Identificador	RNF06		
Nome	Estilizar botão		
Módulo	Layout		
Data Criação	21-10-2022	Autor	Gustavo, João, Vinícius
Data última alteração		Autor	
Versão	1.0	Propriedade	Opcional
Descrição	O site deve ter os botões estilizados e com padrão de cores na faixa vermelho e preto		

## 6.0 DIAGRAMAS DE CASO DE USO

Descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. Cenário: Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema. Ator: Usuário do sistema, ou melhor, um tipo de usuário. Use Case: É uma tarefa ou uma funcionalidade realizada pelo ator (usuário) Comunicação: é o que liga um ator com um caso de uso. Segundo BOOCH et al.(2000) um diagrama de caso de uso mostra um conjunto de casos de uso e atores (um tipo especial de classe) e seus relacionamentos. Os diagramas de casos de uso são importantes principalmente para organização e modelagem dos comportamentos de um sistema. De acordo com BEZERRA (2006), um caso de uso é a especificação de uma sequência de interações entre um sistema e os agentes externos que utilizam este sistema. A descrição de um caso de uso não se preocupa em definir o funcionamento interno de uma funcionalidade.

### 6.1 Diagrama de Caso de Uso Geral



## 6.2 Descrição do Diagrama de caso de uso

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Cadastra Aluno
<b>Tipo</b>	Essencial
<b>Objetivo</b>	Este caso uso permite que o administrador cadastre o aluno para o mesmo ter acesso ao sistema
<b>Ator Principal</b>	Administrador
<b>Atores Secundários</b>	Aluno
<b>Pré-condições</b>	Administrador preenche os dados
<b>Pós-condições</b>	O aluno realiza login no sistema
<b>Fluxo Principal</b>	O sistema exibe a tela para o administrador realizar o cadastro do aluno O administrador cria o usuário e fornece as credenciais para o aluno.
<b>Fluxo alternativo</b>	O administrador escolhe cancelar.
<b>Ações do autor</b>	<b>Ações do sistema</b>
Cadastrar aluno	Armazenar dados

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Atualizar Informações
<b>Tipo</b>	Primario
<b>Objetivo</b>	Esse caso de uso permite que o administrador atualize as informações que o aluno tem acesso. (cardápio, avisos, horários).
<b>Ator Principal</b>	Administrador
<b>Atores Secundários</b>	Aluno
<b>Pré-condições</b>	Ter acesso de administrador
<b>Pós-condições</b>	O administrador decide atualizar as informações.
<b>Fluxo Principal</b>	O sistema exibe as informações para o administrador alterar
	O administrador cria o usuário e fornece as credenciais para o aluno.
	O administrador e o aluno visualizam as

	novas informações
<b>Fluxo alternativo</b>	O administrador escolhe cancelar.
<b>Ações do Autor</b>	<b>Ações do sistema</b>
Atualiza Informações	Registrar as Atualizações

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Visualizar Horários
<b>Objetivo</b>	Esse caso de uso permite que o aluno visualize os horários
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Ator Principal</b>	Aluno
<b>Atores Secundários</b>	
<b>Pré-condições</b>	Ter acesso ao site
<b>Pós-condições</b>	O aluno depois de entrar no site decide visualizar horarios
<b>Fluxo Principal</b>	O aluno entra no campo horários
	O sistema exibe as informações do campo horários
	O aluno visualiza as informações do campo horários
<b>Fluxo alternativo</b>	O aluno decide voltar ao inicio. .
<b>Ações do Autor</b>	<b>Ações do Sistema</b>
Visualizar horários	Mostrar horários

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Visualizar Cardapio
<b>Objetivo</b>	Esse caso de uso permite que o aluno visualize o cardápio
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Ator Principal</b>	Aluno
<b>Atores Secundários</b>	
<b>Pré-condições</b>	Ter acesso ao site
<b>Pós-condições</b>	O aluno depois de entrar no site decide visualizar o cardápio
<b>Fluxo Principal</b>	
	O sistema exibe as informações do cardápio
	O aluno visualiza as informações do

	cardápio
<b>Fluxo alternativo</b>	O aluno decide voltar ao início. .
<b>Ações do Autor</b>	<b>Ações do Sistema</b>
Visualizar cardápio	Mostrar cardápio

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Visualizar Avisos
<b>Objetivo</b>	Esse caso de uso permite que o aluno visualize os Avisos
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Ator Principal</b>	Aluno
<b>Atores Secundários</b>	
<b>Pré-condições</b>	Ter acesso ao site
<b>Pós-condições</b>	O aluno depois de entrar no site decide visualizar avisos
<b>Fluxo Principal</b>	
	O sistema exibe as informações do carrossel de avisos
	O aluno visualiza as informações do carrossel de avisos
<b>Fluxo alternativo</b>	O aluno decide voltar ao início. .
<b>Ações do Autor</b>	<b>Ações do Sistema</b>
Visualizar avisos	Mostrar avisos

<b>Nome do Caso de Uso</b>	Alterar senha
<b>Objetivo</b>	Esse caso de uso permite que o administrador altere a senha do usuário
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Ator Principal</b>	Administrador
<b>Atores Secundários</b>	
<b>Pré-condições</b>	Ter acesso administrador
<b>Pós-condições</b>	Possuir as credenciais do aluno
<b>Fluxo Principal</b>	O administrador decide alterar senha
<b>Fluxo alternativo</b>	O administrador decide cancelar.
<b>Ações do Autor</b>	<b>Ações do Sistema</b>
Alterar senha	Altera dados do usuario

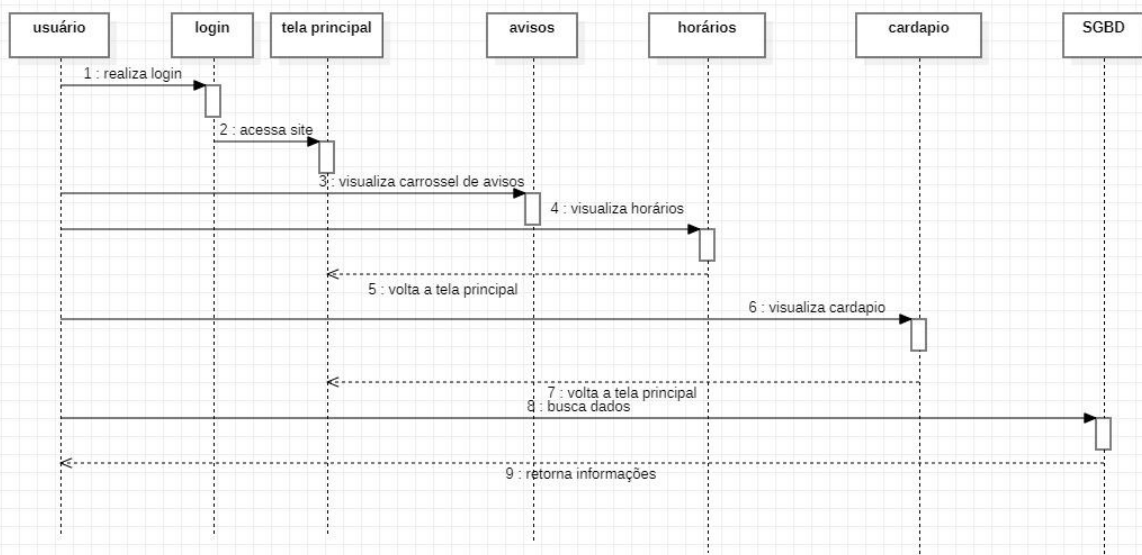
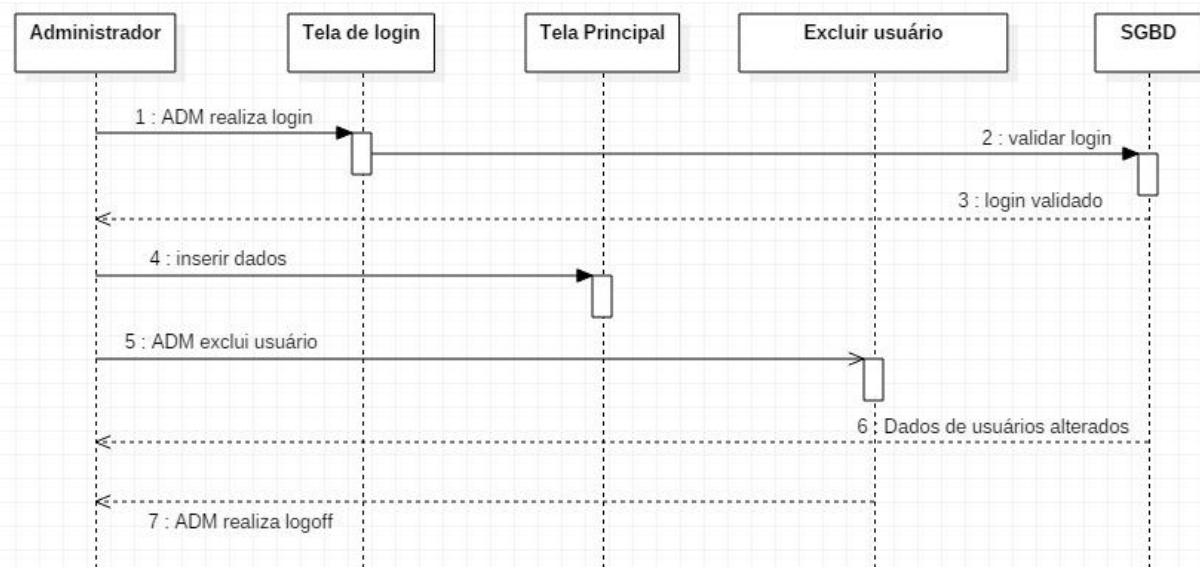


<b>Nome do Caso de Uso</b>	Deletar usuário
<b>Objetivo</b>	Esse caso de uso permite que o administrador delete usuário
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Ator Principal</b>	Administrador
<b>Atores Secundários</b>	
<b>Pré-condições</b>	Ter acesso administrador
<b>Pós-condições</b>	Possuir as credenciais do aluno
<b>Fluxo Principal</b>	O administrador decide excluir aluno
<b>Fluxo alternativo</b>	O administrador decide cancelar.
<b>Ações do Autor</b>	<b>Ações do Sistema</b>
Deletar usuário	Deleta dados do usuário

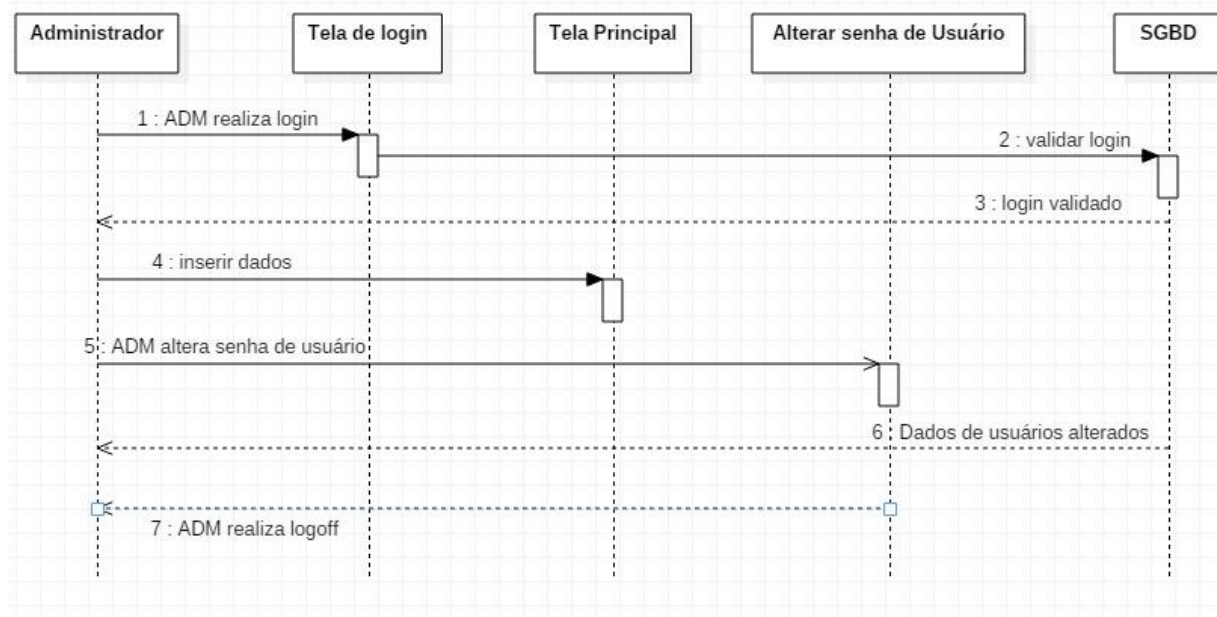
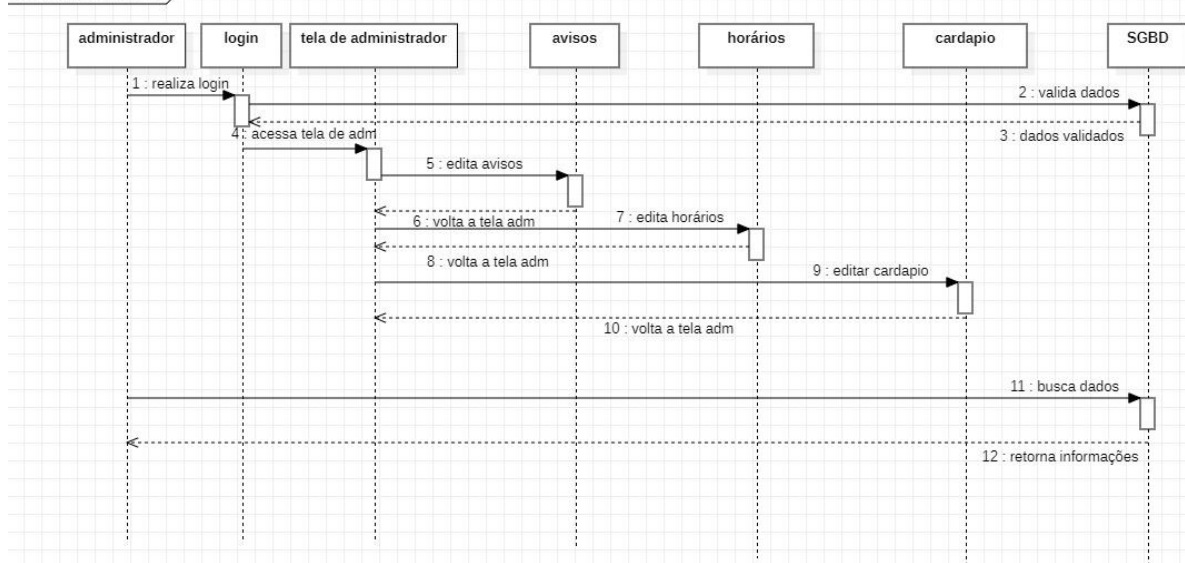
## 7. DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

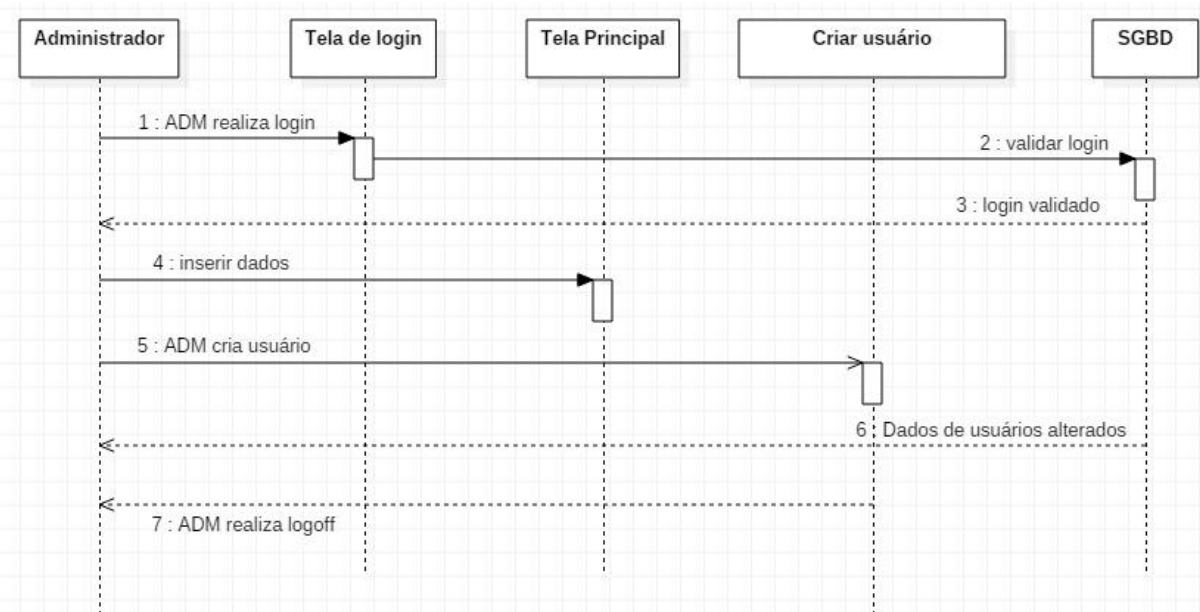
Um diagrama de sequência é um diagrama de interação que dá ênfase à ordenação temporal de mensagens. Um diagrama de sequência mostra conjunto de objetos e as mensagens enviadas e recebidas por esses objetos.

Tipicamente os objetos são instâncias nomeadas ou anônimas de classes, mas também podem representar instâncias de outros itens, como colaborações, componentes e nós. (BOOCH; JACOBSON; RUMBAUGH, 2000, p 96)



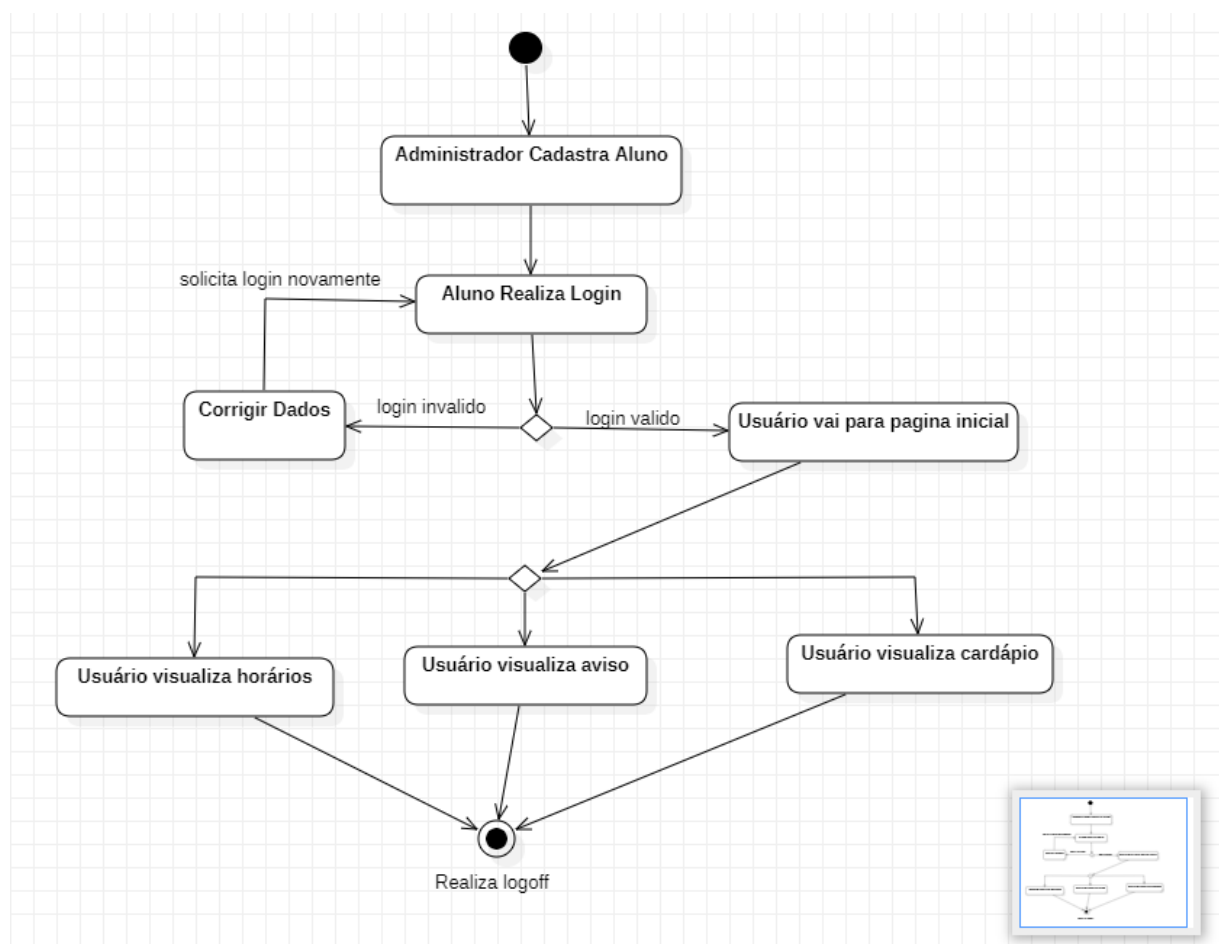
sd SequenceDiagram1





## 8. DIAGRAMA DE ATIVIDADE

Diagramas de atividades oferecem uma série de benefícios para os usuários como: demonstrar a lógica de um algoritmo; descrever as etapas realizadas em um caso de uso UML; ilustrar um processo de negócio ou fluxo de trabalho entre usuários e o sistema; simplificar e melhorar qualquer processo ao esclarecer casos de uso complicados; modelar elementos de arquitetura de software, como método, função e operação. Um diagrama é uma apresentação gráfica de uma coleção de elementos de um modelo, frequentemente mostrado como um gráfico conectado de arcos e vértices (FURLAN, 1998).



## 9. DIAGRAMA DE CLASSE

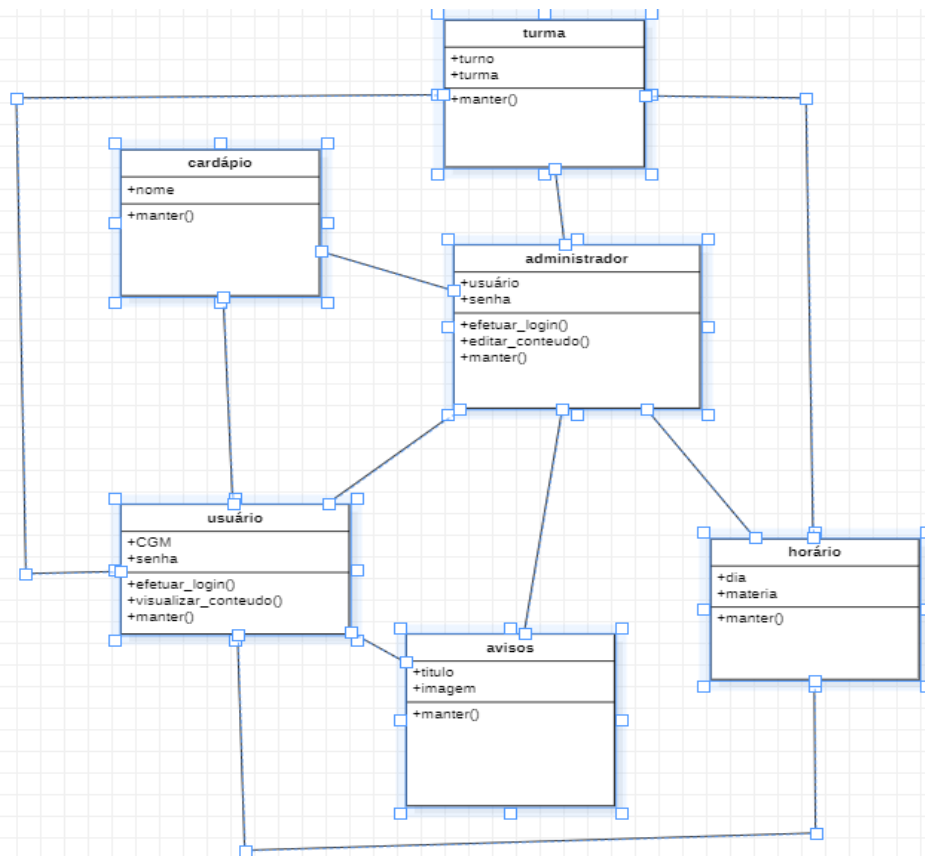
Um diagrama de classes mostra um conjunto de classes, interfaces e colaborações e seus relacionamentos. Os diagramas de classes são os diagramas mais encontrados em sistemas de modelagem orientados a objetos.

Os diagramas de classes que incluem classes ativas são empregados para direcionar a visão estática do processo de um sistema.(BOOCH; JACOBSON; RUMBAUGH, 2000, p 94).

Em UML, diagramas de classes são um dos seis tipos de diagramas estruturais. Os diagramas de classe são fundamentais para o processo de modelagem de objetos e modelam a estrutura estática de um sistema e são as cópias do sistema ou subsistema. Podemos utilizar os diagramas de classe para modelar os objetos que compõem o sistema, para exibir os relacionamentos entre os objetos e para descrever o que esses objetos fazem e os serviços que eles fornecem.

Os diagramas de classe são úteis em muitos estágios do design do sistema, tornam-se, então, uma captura instantânea que descreve exatamente como o sistema funciona. Apresenta os relacionamentos entre os componentes do sistema em vários níveis e como planeja implementar esses componentes.

Pode utilizar diagramas de classe para visualizar, especificar e documentar recursos estruturais nos modelos. Em UML, uma classe representa um objeto ou um conjunto de objetos que compartilham uma estrutura e um comportamento comuns, uma representação da estrutura e relações das classes servem de modelo para objetos. Podemos afirmar de maneira mais simples que seria um conjunto de objetos com as mesmas características, assim saberemos identificar objetos e agrupá-los, de forma a encontrar suas respectivas classes. Na Unified Modeling Language (UML) uma classe é representada por um retângulo com três divisões, são elas: O nome da classe, seus atributos e por fim os métodos.





## 10. MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO(MER)

O Modelo Entidade-Relacionamento (MER) é uma representação gráfica dos objetos do mundo real, chamados de entidades, bem como a forma como que eles estão relacionados, denominada relacionamento. Este modelo tem por objetivo retratar uma porção da realidade para que seja implementada sobre uma estrutura de Banco de Dados.

Segundo Machado (2004), o MER foi originalmente definido por Peter Chen em 1976, baseado na teoria relacional criada em 1970 por Codd. Durante os anos 80, o MER sofreu algumas alterações com o objetivo de melhor atender às questões relacionadas ao mundo real, tornando-se hoje o modelo de dados conceitual mais conhecido e utilizado no mercado.

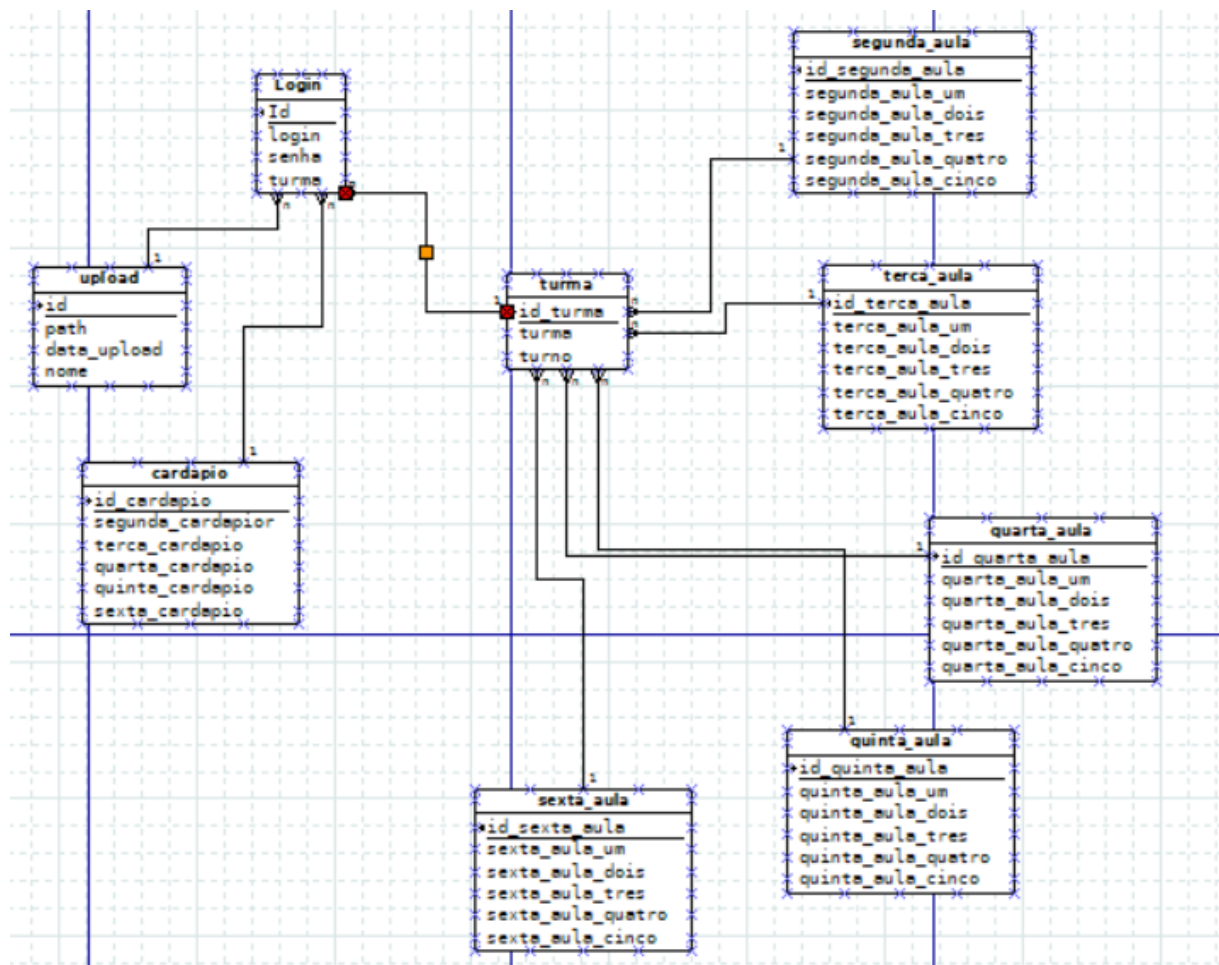
Machado (2004, p. 71), define entidade como sendo "... aquele objeto que existe no mundo real com uma identificação distinta e com um significado próprio".

### 10.1 BANCO DE DADOS RELACIONAIS.

Para definir banco de dados, buscamos uma explicação mais genérica e abrangente escrita por Elmasri e Navathe (2011, p. 3):

Um banco de dados é uma coleção de dados relacionados. Com dados, queremos dizer fatos conhecidos que podem ser registrados e possuem significado implícito. Por exemplo, considere os nomes, números de telefone e endereço das pessoas que você conhece. Você pode ter registrado esses dados em uma agenda ou, talvez, os tenha armazenado em um disco rígido, usando um computador pessoal e um software como Microsoft Access ou Excel. Essa coleção de dados relacionados, com um significado implícito, é um banco de dados.

Um banco de dados também pode ser chamado de base de dados. Os dados são armazenados de uma maneira que tem como objetivo facilitar a inclusão, remoção, consulta e alteração. Eles representam aspectos ou fatos do mundo real, que muitas vezes é denominado de minimundo ou universo de discurso. Só devemos armazenar no banco de dados o que faz parte do seu minimundo.



## 10.2 DICIONÁRIO DE DADOS

Um dicionário de dados é um arquivo ou um conjunto de arquivos que contém os metadados de um banco de dados. O dicionário de dados contém registros sobre outros objetos no banco de dados, como propriedade de dados, relacionamentos de dados com outros objetos e outros dados.

O dicionário de dados é um componente crucial de qualquer banco de dados relacional. Ele fornece informações adicionais sobre os relacionamentos entre diferentes tabelas de banco de dados, ajuda a organizar os dados de uma forma organizada e facilmente pesquisável e evita problemas de redundância de dados.

Ironicamente, por causa de sua importância, é invisível para a maioria dos usuários de banco de dados. Normalmente, apenas administradores de banco de dados interagem com o dicionário de dados.

Tabela Login				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID	Determinante	Int		Preenchido automaticamente
Login	Simples	Varchar	45	CGM de cada aluno fica armazenado aqui, pode ser usado também texto.
Senha	Simples	Varchar	45	
Turma	Simples	Varchar	45	

Tabela cardápio				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID_cardápio	Determinante	Int	150	Preenchido automaticamente
Segunda_cardápio	Simples	Varchar	150	Armazena valores referente ao cardápio
Terça_cardápio	Simples	Varchar	150	Armazena valores referente ao cardápio
Quarta_cardápio	Simples	Varchar	150	Armazena valores referente ao cardápio
Quinta_cardápio	Simples	Varchar	150	Armazena valores referente ao cardápio
Sexta_cardápio	Simples	Varchar	150	Armazena valores referente ao cardápio

Tabela update				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID	Determinante	Int	11	Preenchido automaticamente
Path	Simples	Varchar	250	Armazena o caminho da imagem
data_upload	Simples	date	-	Armazena a data em que a imagem foi enviada
nome	Simples	Varchar	250	Armazena o nome do arquivo

Tabela turma				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID_turma	Determinante	Int	11	Preenchido automaticamente, na tabela das aulas é inserido para que o SQL faça uma busca e apresente as imagens.
Turma	Simples	Varchar	45	É armazenado a turma
Turno	Simples	date	45	Armazena o turno

Tabela segunda_aula				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID_segunda_aula	Determinante	Int	11	Preenchido automaticamente.
segunda_aula_um	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da segunda.
segunda_aula_dois	Simples	Varchar	45	Armazena a segunda aula da segunda.
segunda_aula_tres	Simples	Varchar	45	Armazena a terceira aula da segunda.
segunda_aula_quatro	Simples	Varchar	45	Armazena a quarta aula da segunda.
segunda_aula_cinco	Simples	Varchar	45	Armazena a quinta aula da segunda.
turma_id_turma			11	É guardado o ID referente a outra tabela onde em uma busca este ID e informa as aulas que possui nas tabelas.

Tabela terça_aula				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID_terca_aula	Determinante	Int	11	Preenchido automaticamente
terca_aula_um	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da terça.
terca_aula_dois	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da terça.
terca_aula_tres	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da terça.
terca_aula_quatro	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da terça.
terca_aula_cinco	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da terça.
turma_id_turma			11	É guardado o ID referente a outra tabela onde em uma busca este ID e informa as aulas que possui nas tabelas.

Tabela quarta_aula				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID_quarta_aula	Determinante	Int	11	Preenchido automaticamente
quarta_aula_um	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quarta.
quarta_aula_dois	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quarta.
quarta_aula_tres	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quarta.
quarta_aula_quatro	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quarta.
quarta_aula_cinco	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quarta.
turma_id_turma			11	É guardado o ID referente a outra tabela onde em uma busca este ID e informa as aulas que possui nas tabelas.

Tabela quinta_aula				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID_quinta_aula	Determinante	Int	11	Preenchido automaticamente
quinta_aula_um	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quinta.
quinta_aula_dois	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quinta.
quinta_aula_tres	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quinta.
quinta_aula_quatro	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quinta.
quinta_aula_cinco	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da quinta.
turma_id_turma			11	É guardado o ID referente a outra tabela onde em uma busca este ID e informa as aulas que possui nas tabelas.

Tabela sexta_aula				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
ID_sexta_aula	Determinante	Int	11	Preenchido automaticamente
sexta_aula_um	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da sexta.
sexta _aula_dois	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da sexta.
sexta_aula_tres	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da sexta.
sexta_aula_quatro	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da sexta.
sexta_aula_cinco	Simples	Varchar	45	Armazena a primeira aula da sexta.
turma_id_turma			11	É guardado o ID referente a outra tabela onde em uma busca este ID e informa as aulas que possui nas tabelas.



## **10 CONCLUSÃO**

Neste trabalho abordamos um assunto que era comum entre nós, enfatizamos o assunto sobre automatização do ambiente escolar, este projeto serviu como aprendizagem e levaremos esse conhecimento para o resto de nossas vidas. O sistema traz uma nova modalidade no repasse de informações tendo como suas principais características a praticidade e a agilidade ao buscar informações, o mesmo atendeu as expectativas gerando resultados satisfatórios e permitindo o aumento de eficiência nas funções rotineiras do colégio.

## 11 REFERÊNCIAS

MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO(MER);

[https://livrodigital.uniasselvi.com.br/GTI11\\_principios\\_de\\_banco\\_de\\_dados/unidade2.html?topico=2](https://livrodigital.uniasselvi.com.br/GTI11_principios_de_banco_de_dados/unidade2.html?topico=2)

BANCO DE DADOS RELACIONAIS;

[https://livrodigital.uniasselvi.com.br/GTI11\\_principios\\_de\\_banco\\_de\\_dados/unidade1.html?topico=1](https://livrodigital.uniasselvi.com.br/GTI11_principios_de_banco_de_dados/unidade1.html?topico=1)

DICIONÁRIO DE DADO;

<https://definirtec.com/dicionario-de-dados/>

BEZERRA, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas Uml: Um guia Prático para Modelagem

BOOCH, G.; JACOBSON, I.; RUMBAUGH, J. UML: Guia do usuário. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

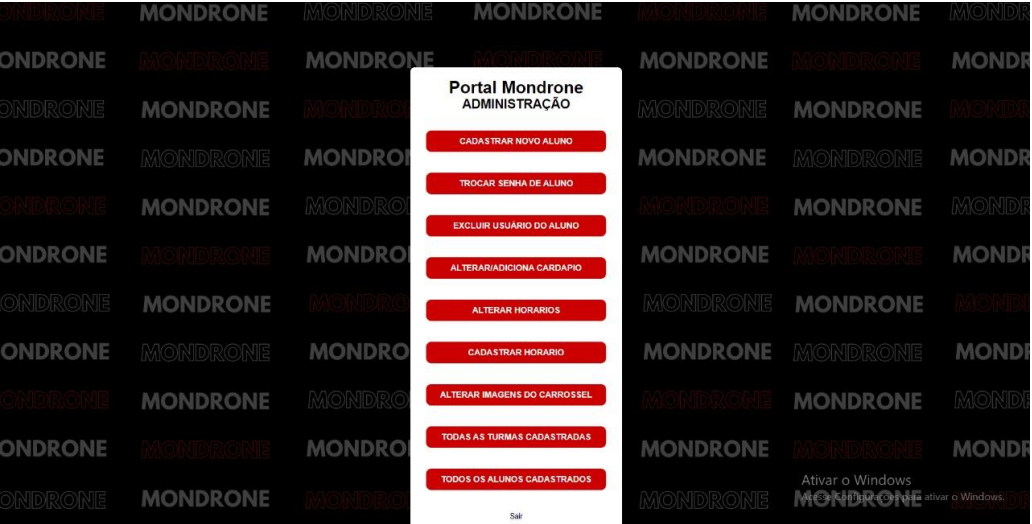
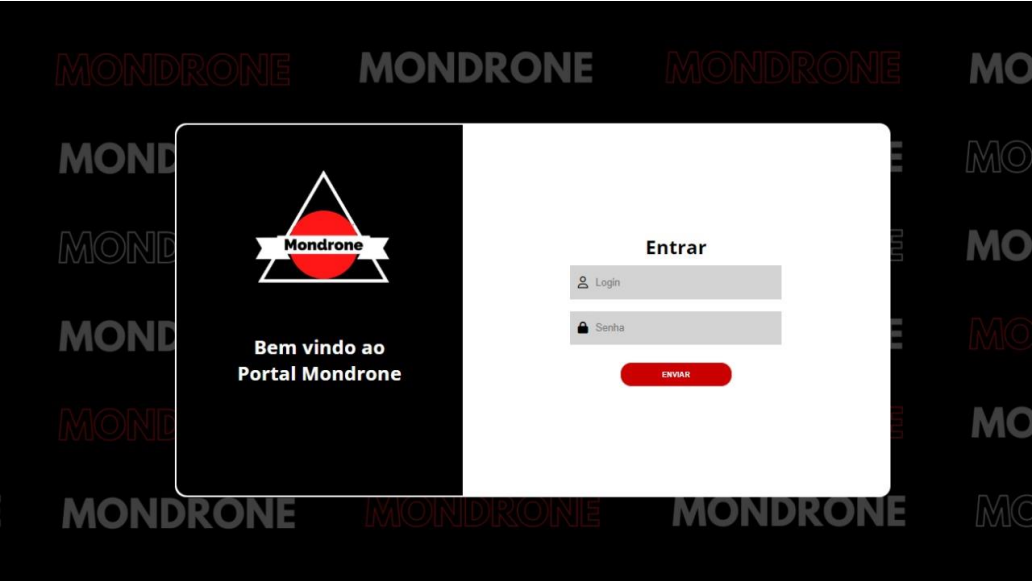
FURLAN, J.D. Modelagem de objetos através da UML. São Paulo: Makron Books, 1998.

LEITE, J.C.S.P.; ROSSI, G.; BALAGUER, F.; MAIORANA, V.; KAPLAN, G.; HADAD, G.; OLIVEROS, A.

BARBALHO, S.C.M.; ROZENFELD, H.; AMARAL, D.C. Modelando Processos de Negócio com UML, XXII Encontro Nacional de Engenharia de Produção, 2002.

ELMASRI E NAVATHE,(2011, p. 3), Introdução a Banco de Dados

13 Anexos



## Cadastro de Alunos

**CGM**

**Senha**

**CADASTRAR**

[Encerrar Sessão](#)  
[Voltar](#)

## Alterar a senha

**CGM**

**Nova senha**

**Confirme a nova senha**

**ALTERAR**

[Encerrar sessão](#)

[Voltar](#)

**Excluir Alunos**

**Usuario**

**Confirmar usuario**

**EXCLUIR USUÁRIO**

[Encerrar Sessão](#)  
[Voltar](#)

**Cardapio novo da semana**

**Segunda-feira**

**Terça-feira**

**Quarta-feira**

**Quinta-feira**

**Sexta-feira**

**ALTERAR**

[Manha](#) [▼](#)

[Encerrar sessão](#)  
[Voltar](#)

## Alterar Horário de Aula.

**turma**

turma

**Dia semana**

Opção segunda-feira

**aula1**

Opção segunda-feira

**aula2**

Opção Terça-feira

**aula3**

Opção Quarta-feira

**aula4**

Opção Quinta-feira

**aula5**

Opção Sexta-feira

**ALTERAR**

Manha 

Encerrar sessão

Voltar

## ALTERAR HORÁRIO NOME TURMA

Nome da turma

turma

### SEGUNDA-FEIRA

Primeira Aula

Primeira aula segunda-feira

Segunda Aula

Segunda aula segunda-feira

Terceira Aula

Terceira aula segunda-feira

Quarta Aula

Quarta aula segunda-feira

Quinta Aula

Quinta aula segunda-feira

### TERÇA-FEIRA

Primeira Aula

Primeira aula segunda-feira

Segunda Aula

Segunda aula segunda-feira

Terceira Aula

Terceira aula segunda-feira

Quarta Aula

Quarta aula segunda-feira

Quinta Aula

Quinta aula segunda-feira

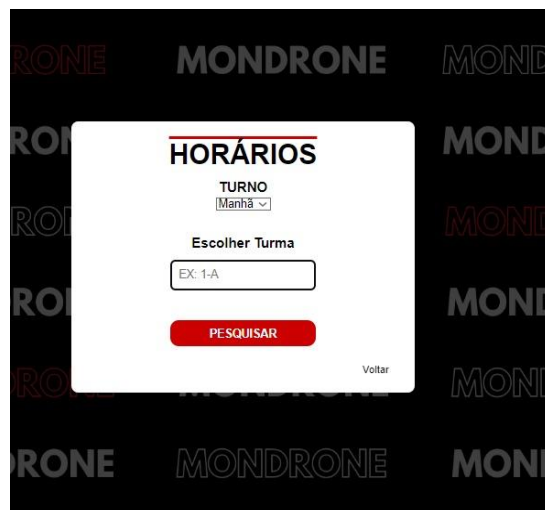
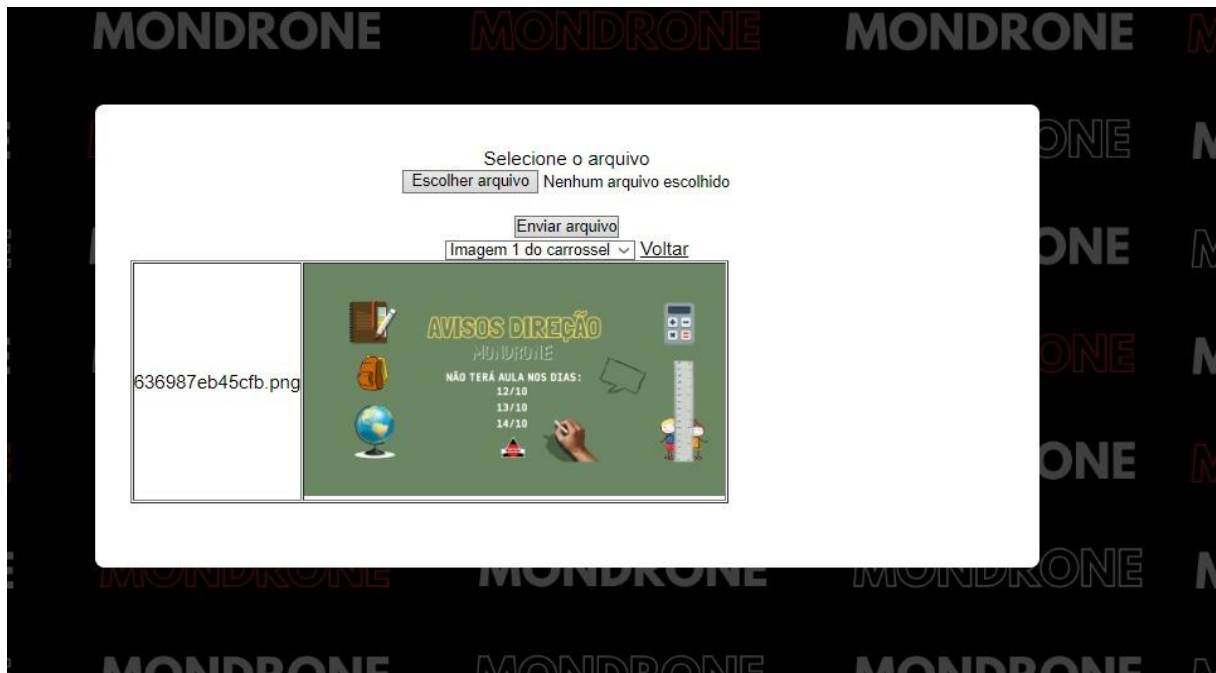
### QUARTA-FEIRA

## TURMAS CRIADAS

### USUÁRIOS CRIADOS

administrador  
login2  
teste1  
teste2  
teste3

1-A  
1-B  
2-A  
2-B  
3-B  
4-A  
4-B  
4-informatica-B  
6-ano-D  
1-ano-b  
teste





MONDRONEMONDRONEMONDRONEMONDRONEMONDRONE

Turma: 6-ano-D

Voltar

SEGUNDA

teste

tessss

tessss

tessss

tessss

TERÇA

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

QUARTA

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

QUINTA

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

SEXTA

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

portugues

^

abc

MONDRONEMONDRONEMONDRONEMONDRONEMONDRONE

CARDÁPIO DA MANHÃ MONDRONE

SEGUNDA-FEIRA: teste

TERÇA-FEIRA: teste

QUARTA-FEIRA: teste

QUINTA-FEIRA: teste

SEXTA-FEIRA: teste

Voltar

```
@import url('https://fonts.googleapis.com/css2?family=Open+Sans:wght@300;400;700&display=swap');
*{
  margin: 0;
  padding: 0;
  box-sizing: border-box;
}
body{
  font-family: 'Open Sans', sans-serif;
}
.container {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  height: 100vh;
  background-color: #lightgrey;
  background-image: url(assets/mondrone.png);
}
.content {
  background-color: #fff;
  border-radius: 15px;
  width: 960px;
  height: 50%;
  justify-content: space-between;
  align-items: center;
  position: relative;
  opacity: 1;
}
.content::before{
  content:"";
  position: absolute;
  background-color: black;
  width: 40%;
  height: 99%;
  border-top-left-radius: 15px;
  border-bottom-left-radius: 15px;
  left: 60;
}
.first-content{
  display: flex;
  padding-left: 3px;
  border-color: white;
```

```

<!doctype html>
<html lang="pt-br">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="VIEWPORT" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie-edge">
  <title>LOGIN</title>
  <link rel="stylesheet" href="script.js">
  <link rel="stylesheet" href="LOGIN.css">
  <script src="https://kit.fontawesome.com/f23b73b7f5.js" crossorigin="anonymous"></script>
</head>
<body class="background="mondrone.jpg">
  <form method="post" action="realizallogin.php">
    <div class="container" >
      <div class="content first-content" >
        <div class="first-column">
          
          <h2 class="title title-primary">Bem vindo ao</h2>
          <h2 class="title title-primary">Portal Mondrone</h2>
        </div>
        <div class="second-column">
          <he class="title">Entrar</he>
          <div class="social-media">
          </div>
          <form class="form">
            <label class="label-input" for="">
              <i class="far fa-user icon-modify"></i>
              <input class="form-input" type="text" placeholder="Login" name="login" data-mim-length="2">
            </label>
            <label class="label-input" for="">
              <i class="fa-solid fa-lock icon-modify"></i>
              <input class="form-input" type="password" placeholder="Senha" name="senha">
            </label>
            <input type="submit" target="_blank" value="enviar" class="btn btn-second" name="enviar">
          </form>
        </div>
      </div>
    </div>
  </form>
</body>
</html>

```

```
<?php
$validalogin = $_SESSION['logado'] ?? NULL;
if($validalogin != 1) {
    header('location:LOGIN.php');
    exit();
}
$validaid = $_SESSION['ID_user'];
if($validaid != 1){
    header('location:INICIO.php');
    exit();
}

include ('conexao.php');

if($_POST['user1'] == $_POST['user2']) {
    $user = $_POST['user1'];

    $sql = "DELETE FROM login WHERE login = '$user'";
    $resultado_usuario = mysqli_query($con, $sql);
}
if(mysqli_insert_id($con)){

    $_SESSION['msg'] = "<p style='color:green;'>Usuario excluido com sucesso</p>";

    header("Location: deletauserpag.php");

}else{

    $_SESSION['msg'] = "<p style='color:red;'>Usuario não encontrado</p>";

    header("Location: deletauserpag.php");

}
```

```

<?php
include("session.php");
$validalogin = $_SESSION['logado'] ?? NULL;
if($validalogin != 1) {
    header('location:LOGIN.php');
    exit();
}

include 'conexao.php'; #inclui conexao com o banco
if(isset($_POST['CGM'])) { #verifica se o campo CGM está vazio, ou não.
    $CGM=$_POST['CGM']; #Se o campo tiver valor, passa o valor do CGM pra variavel.
}

    $sql = "SELECT * FROM login WHERE login='$CGM' "; #busca o cadastro com esse CGM.
$resultado = mysqli_query($con, $sql); #executa o comando acima.

if (mysqli_num_rows($resultado) == 0) { #verifica se o CGM buscado tem alguma linha de retorno. Se não tiver, alerta e volta p inicio.
    ?><script type="text/javascript">
        alert("CGM inexistente ou não informado");
        window.location="trocarsenha.php";
    </script>
    <?php
}

if($_POST['senha1'] == $_POST['senha2']) {
    $senha = $_POST['senha1'];
    $sql = "UPDATE login SET senha = '$senha' WHERE login='$CGM' "; #faz o update do registro que tiver o CGM informado.
    $resultado = mysqli_query($con, $sql) or die (mysqli_error($con)); #executa o update acima.
    ?>
    <script type="text/javascript">
        alert("Senha alterada com sucesso!!");
        window.location="inicioadm.php";
    </script>
    <?php
} else {

    ?><script type="text/javascript">
        alert("As senhas não correspondem");
        window.location="trocarsenha.php";
    </script>
    <?php
}
}

```

Ativa  
Acesso

```
<?php
session_start();
include_once("conexao.php");
$login = $_POST ['login'];
$senha = $_POST ['senha'];
$result_usuario = "INSERT INTO login (login, senha) VALUES ('{$login}', '{$senha}')";
$resultado_usuario = mysqli_query($con, $result_usuario);
if(mysqli_insert_id($con)){

    ?>
    <script type="text/javascript">
    alert("Aluno cadastrado");
    window.location="cadastroaluno.php";
    </script>
    <?php

    }else{

    |
    ?>
    <script type="text/javascript">
    alert("Usuario não cadastrado");
    window.location="cadastroaluno.php";
    </script>
    <?php
    }
    ?>
```