****

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL**

**CAMPUS CHAPECÓ**

**CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**VLADIMIR BELINSKI**

**SITE DE UMA EMPRESA DE ENTRETENIMENTO**

**CHAPECÓ**

**Junho de 2017**

**VLADIMIR BELINSKI**

**SITE DE UMA EMPRESA DE ENTRETENIMENTO**

Trabalho apresentado ao curso de Ciência da Computação da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS - Campus Chapecó - como requisito parcial para aprovação no Componente Curricular Tópicos Especiais em Desenvolvimento Web.

Orientadora: Prof. Me. Andressa Sebben.

**CHAPECÓ**

**Junho de 2017**

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 4](#_Toc486798449)

[2 CONSIDERAÇÕES GERAIS ACERCA DE DIFERENÇAS ENTRE O PROJETO 1 E O PROJETO 2 5](#_Toc486798450)

[3 CONFIGURAÇÃO DE AMBIENTE 5](#_Toc486798451)

[4 COLEÇÕES, FORMULÁRIOS E INSERÇÕES/ALTERAÇÕES/REMOÇÕES DE DADOS – CONSULTAS DAS COLEÇÕES NO MONGO 6](#_Toc486798452)

[5 PACOTES UTILIZADOS 6](#_Toc486798453)

# INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste na descrição de uma solução desenvolvida para o Projeto 2. Inicialmente, serão realizadas considerações gerais acerca das diferenças entre o Projeto 1 e o Projeto 2. Também será descrito como foi configurado o ambiente para criação e testes do projeto.

Em sequência, serão destacadas as coleções do Mongo, formulários e componentes para inserção, alteração e exclusão de dados criados. Ademais, também será apresentado como visualizar os dados inseridos nas coleções através do terminal do Mongo.

Por fim, serão apresentados e comentados brevemente os pacotes utilizados.

# CONSIDERAÇÕES GERAIS ACERCA DE DIFERENÇAS ENTRE O PROJETO 1 E O PROJETO 2

O Projeto 2 dá continuidade ao Projeto 1 e, assim, apresenta o mesmo tema e todas as seções que o anterior já apresentava. Complementarmente, adicionou-se uma nova página, “*/fanarts*”, que consiste em uma área surpresa para fãs, alcançada através de um clique em *link* revelado pelo componente *TapTarget* da página de notícias, o qual já existia no Projeto 1. Nessa nova área os usuários podem visualizar uma coleção de *fanarts* inseridos por todos os usuários que igualmente descobriram a área. Ademais, estando nessa página o usuário pode criar uma conta no site ou realizar *login* via conta do Facebook, e, com isso, ser permitido a inserir *fanarts*, bem como avaliar e deletar os *fanarts* inseridos por ele.

Ainda se tratando de novas funcionalidades, tem-se que no Projeto 2 os dados do formulário da página de audições são agora registrados em um banco de dados e ao serem submetidos com sucesso é apresentada um alerta de confirmação ao usuário, que faz uso de customizações do *Sweetalerts* (http://t4t5.github.io/sweetalert/).

Acerca do código, passou a se utilizar o *framework* Meteor e alguns pacotes novos, não sendo mais utilizado Handlebars e PHP. Ademais, os arquivos de código e a organização de pastas foi alterada para a estrutura utilizada pelo Meteor.

# CONFIGURAÇÃO DE AMBIENTE

Estando no local onde se desejava criar a pasta do projeto foram executados os comandos:

1. *meteor create cleverEntertainment*
2. *cd cleverEntertainmet*
3. *meteor*
4. *meteor npm install --save bcrypt*
5. *meteor add materialize:materialize*
6. *meteor add barbatus:stars-rating*
7. *meteor add fortawesome:fontawesome*
8. *meteor add accounts-ui accounts-password*
9. *meteor add accounts-facebook*
10. *meteor add facebook-config-ui*
11. *meteor add session*
12. *meteor add iron:router*
13. *meteor remove insecure*

Após isso, foram criados e/ou editados os arquivos de código presentes nas pastas “*client*” e “*server*” deste repositório e adicionadas as pastas “*lib*” e “*public*” e seu conteúdo. Os pacotes inseridos através dos comandos acima serão comentados na Seção 5.

# COLEÇÕES, FORMULÁRIOS E INSERÇÕES/ALTERAÇÕES/REMOÇÕES DE DADOS – CONSULTAS DAS COLEÇÕES NO MONGO

...

# PACOTES UTILIZADOS

...