

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E
TECNOLOGIA – SUL DE MINAS GERAIS
CAMPUS MUZAMBINHO
TÉCNICO EM INFORMÁTICA

BRENO VINÍCIUS FERREIRA
DANILO ALVES DA SILVA

SITE INTERAGE-ME

Muzambinho

2010

BRENO VINÍCIUS FERREIRA

DANILO ALVES DA SILVA

SITE INTERAGE-ME

Este projeto tem por finalidade apresentar como nosso site foi feito e elaborado. De forma detalhada procuramos expressar aqui as ferramentas, linguagens e partes integradas do site. O site tem como objetivo principal relacionar pessoas e debater temas atuais de nossa sociedade, principalmente os relacionados à informática.

Orientador: Ricardo José Martins

Agradecimentos

Agradecemos,

A Deus, o que seria de nós sem a fé que temos Nele,

Aos nossos pais, irmãos e a todos de nossas famílias que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que chegássemos até esta etapa de nossas vidas,

Ao professor e orientador Ricardo José Martins por seu apoio e inspiração no amadurecimento dos nossos conhecimentos e conceitos que nos levaram a execução e conclusão deste projeto,

A todos os professores do Instituto Federal De Educação, Ciências e Tecnologia Sul de Minas Gerais Campus Muzambinho, em especial, Rosana, Marcelo Paes, Geraldo, Carlos, Ricardo, Rodrigo, Marcelo Moura, que foram tão importantes em nossas vidas acadêmicas.

Aos amigos e colegas, pela companhia e total apoio em todos os momentos desta jornada acadêmica.

Dedicamos uma mensagem a todos estes:

“Hoje sou muito melhor do que antes e agradeço a aqueles quem me deram as mãos nas horas mais difíceis da minha vida.”

Cristiane Maria Martins Galvão

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO.....	4.
2 - OBJETIVOS.....	5
3 - FUNCIONAMENTO DO SISTEMA.....	5
4 - MAPA DO SITE.....	6
5 - BANCO DE DADOS.....	7
6 - DESCRIÇÕES E FUNÇÕES.....	8
7 - ELABORAÇÃO DO DESIGN E SOFTWARES UTILIZADOS.....	23
8 - LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO UTILIZADAS.....	25
9 - REQUISITOS PARA EXECUÇÃO DO SITE.....	26
10 - CONCLUSÃO.....	27
BIBLIOGRAFIA.....	28

1 – INTRODUÇÃO

A Internet, como rede mundial de computadores interligados, é um privilégio para o homem moderno. É a maior coleção de informações acessíveis a qualquer pessoa que a acesse de qualquer parte do mundo. E o que torna a Internet tão diferente das outras invenções humanas é o insignificante período de tempo em que ela precisou para ser usada por milhões de pessoas. A eletricidade (1873), por exemplo, atingiu 50 milhões de usuários depois de 46 anos de existência. O telefone (1876) levou 35 anos para atingir esta mesma marca. O automóvel (1886), 55 anos. O rádio (1906), 22 anos. A televisão (1926), 26 anos. O forno de microondas (1953), 30 anos. O microcomputador (1975), 16 anos. O celular (1983), 13 anos. A Internet (1995), por sua vez, levou míseros 4 anos para alcançar a marca 50 milhões de usuários no mundo.

O INTERAGE-ME, site que representa o Projeto de Conclusão de Curso, terá como intuito de ajudar as pessoas a se comunicarem, como consequência trazendo maior relacionamento entre pessoas de diversas classes, raças, etnias e lugares. O site vai procurar cada vez mais se transformar em uma ferramenta de uso pessoal de todos, com os Tutoriais, Debates ,Chat e as Enquetes.

2 – OBJETIVOS

O site terá como foco principal à interatividade de pessoas, sendo também de extrema importância ressaltar que para conseguir o objetivo de atingir o público será utilizado ferramentas de comunicação virtual, através do chat livre e dos debates de diversos temas presentes tanto na Internet quanto na comunidade. Também estaremos disponibilizando no site artigos informativos sobre Internet, conectando em um só ponto (o site) o saber e um local para discussões.

3 – FUNCIONAMENTO DO SISTEMA

Na imagem que se segue (Ilustração 1) está o funcionamento do sistema.

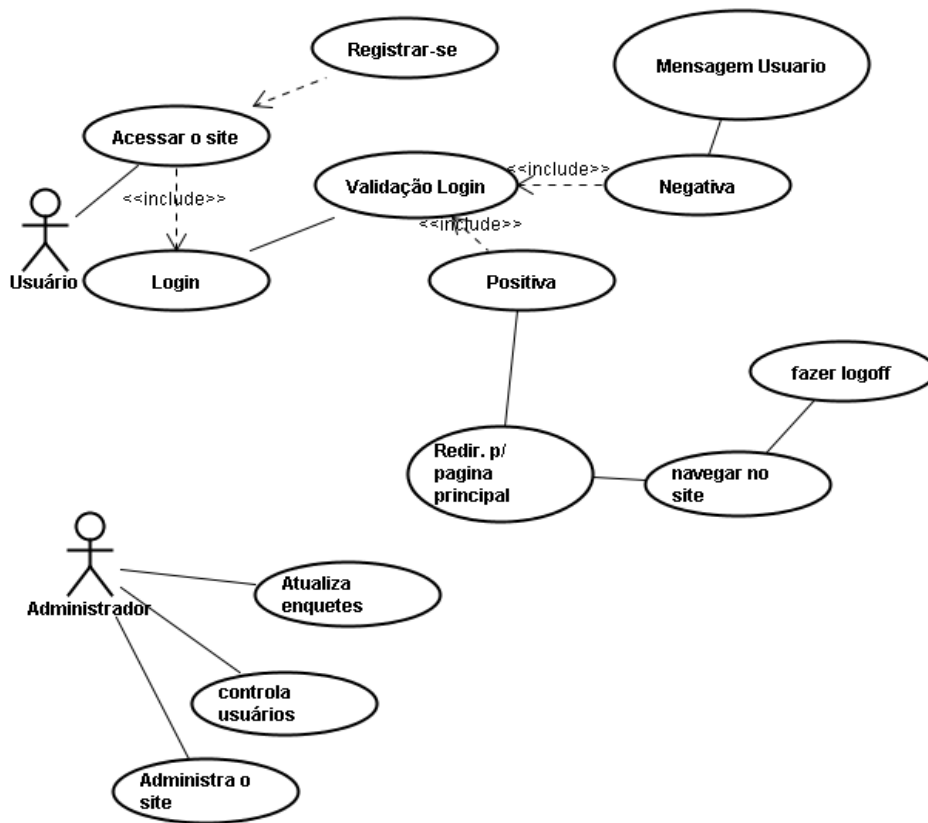


ILUSTRAÇÃO 1: Funcionamento do sistema

4 – MAPA DO SITE

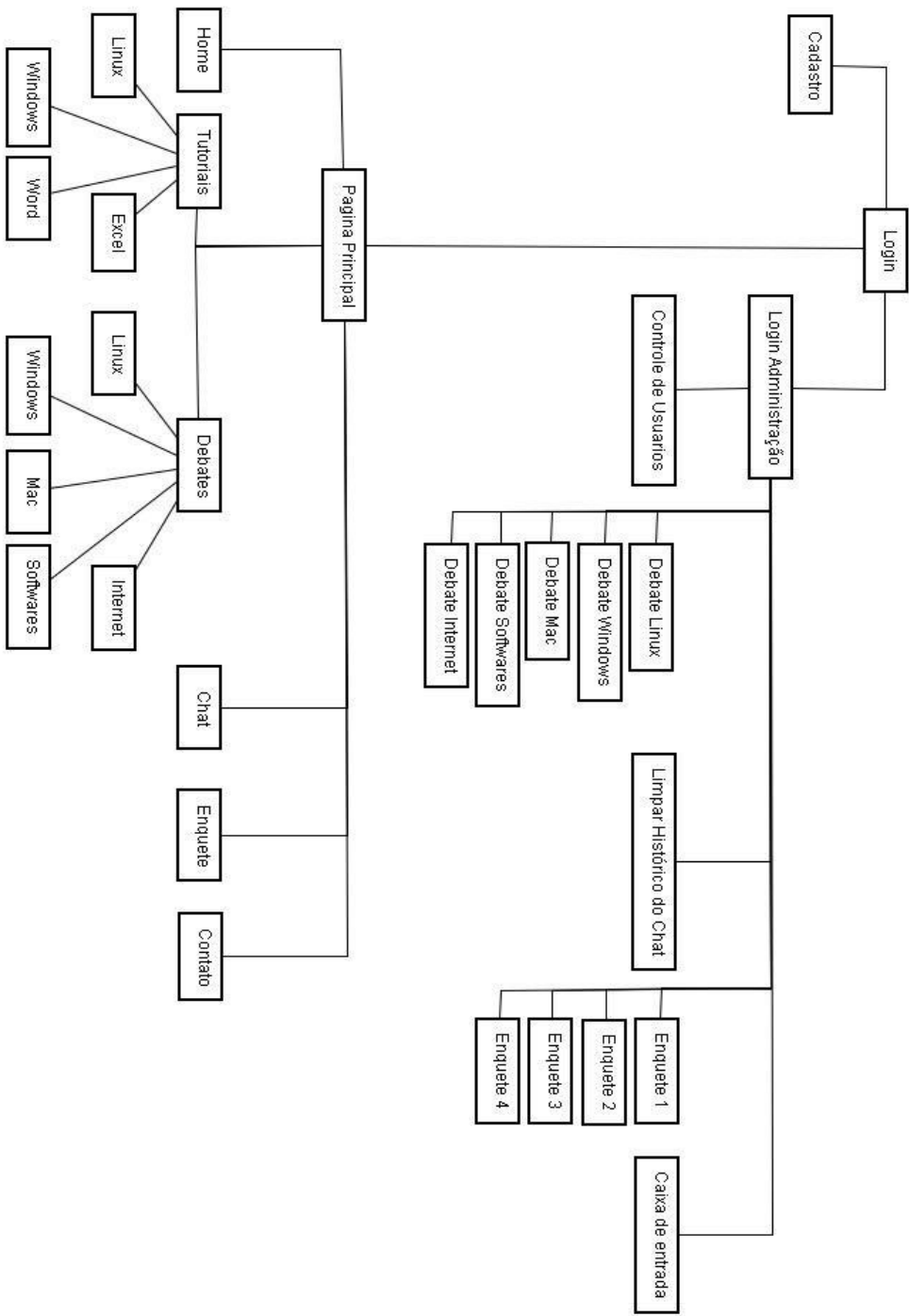


ILUSTRAÇÃO 2: Mapa do Site.

5 – BANCO DE DADOS

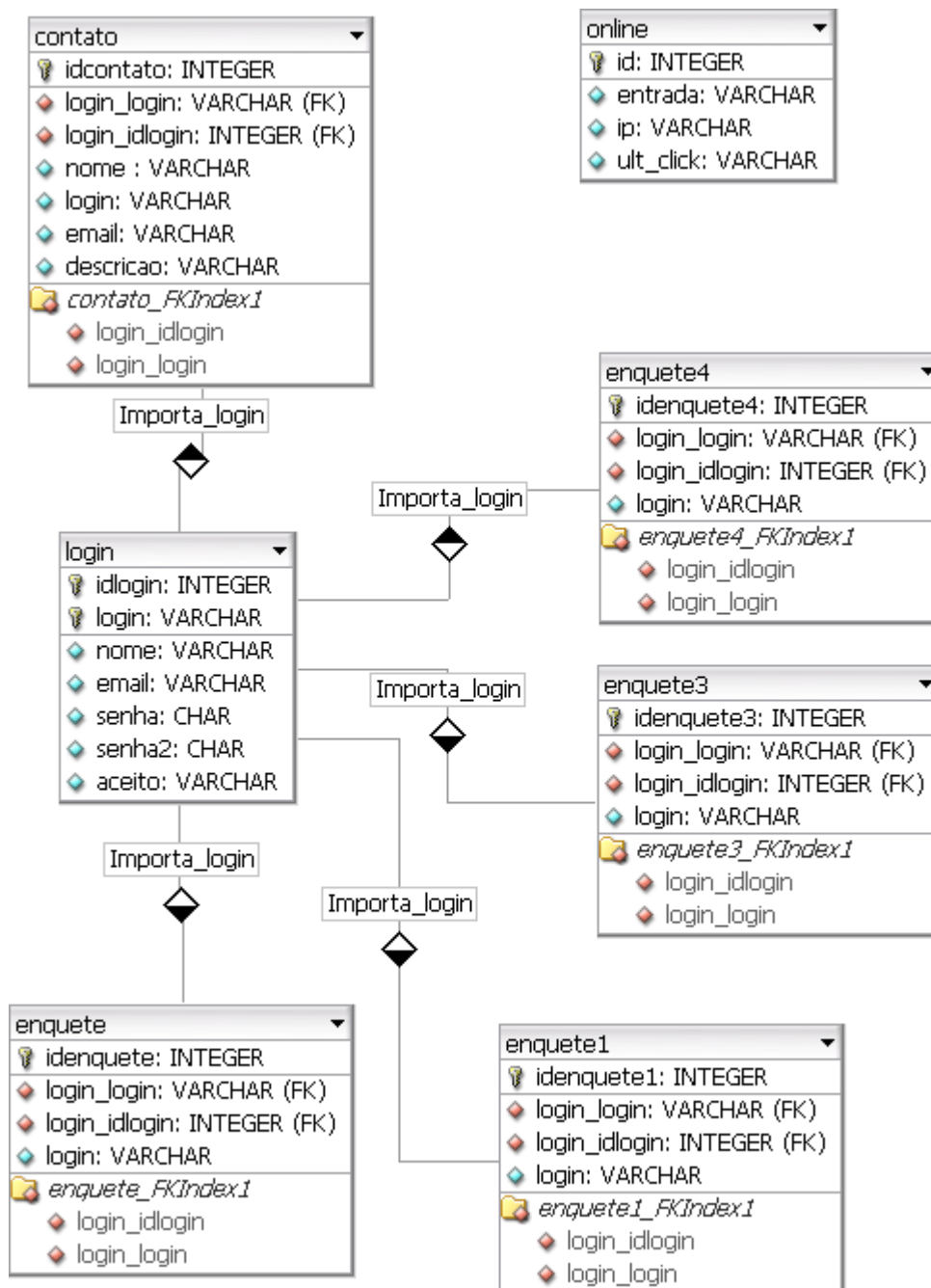


ILUSTRAÇÃO 3: Banco de dados.

6 – DESCRIÇÕES E FUNÇÕES

De início o usuário do site é obrigado a se cadastrar para poder utilizar o site, essa condição foi elaborada pensando na segurança e controle de informações que se presta. Solicita-se login e senha para ter acesso às páginas exclusivas.

Ao se deparar com a tela de cadastro, o usuário terá de preencher os campos de Nome, E-mail, Login, Senha e Confirmação de Senha. Todos os campos têm validação, tanto para quantidade de letras, quanto para parâmetros de fonte e obrigatoriedade. Os termos de Cadastro deverão ser aceitos por todos aqueles que se cadastrarem em nosso site.

Após o cadastro, o usuário retornará a tela de login, onde poderá se logar e cair na página principal, assim tendo acesso ao conteúdo do site. Na parte superior se encontra os links que possibilitam o acesso a todas as páginas, como a Tutoriais, Debates, Chat, Enquetes, Contato e Logoff.

Na parte de Tutoriais poderá se encontrar exemplos relacionados a temas de informática, procurando solucionar possíveis dúvidas das pessoas leigas da área. Nos Debates se encontraram temas do dia-a-dia onde as pessoas compartilham suas idéias, expressam opiniões e questionam possíveis soluções para os temas ali presentes. No Chat fica livre aos usuários escolher os assuntos que desejam falar. As Enquetes possibilitaram aos usuários opinar sobre as questões ali presentes, sendo disponível apenas um voto por usuário em cada enquete. A página de contato servirá para que o usuário se comunique com o administrador e relate algo. Por fim o link Logoff para sair seguro do sistema.

O site conta também com uma parte exclusiva de Administradores. Esta parte exclusiva a eles, dará privilégios de banir (excluir) usuários do site, modificar Enquetes, limpar o histórico do Chat e dos Debates e controlar a caixa de entrada para as reclamações e opiniões dos usuários.

Index



ILUSTRAÇÃO 4: Index.

No Index é possível o usuário fazer acesso ao site através de uma conta ou se cadastrar. Através do Index o Administrador tem acesso à sua página exclusiva.

Página de Cadastro

interage me

Dados Pessoais Para o Cadastro

Nome: Coloque Nome.

Email: Email Incorreto!

Login: Coloque Login.

Senha: Coloque Senha.

Confirmar Senha: Confirme Senha.

*Não é possível se cadastrar com a tecla Caps Lock ligada.

TERMOS DE CADASTRO

1º - Fica definido que proprietários e criadores do site não se responsabiliza por qualquer dano moral ou de aspecto político, religioso, civil, humanitário ou racial causado aos usuários do site.

2º - Os proprietários e criadores do site não serão indenizados, processados e nem responsabilizados por...

☐ Li e aceito os termos [Aceite os termos!](#)

ILUSTRAÇÃO 5: Página de cadastro.

No cadastro é possível fazer o cadastro e integrar-se à rede Interage-me. Para ser bem sucedido nessa tela, devesse preencher todos os campos corretamente, respeitando as validações e aceitando os termos de cadastro.

Página de Login do Administrador

The image shows a web interface for the 'Interage-me' system. At the top, there is a logo consisting of a red square with a white lowercase 'i' inside, followed by the text 'nterage me' in a white, sans-serif font. Below the logo, there is a section titled 'Administração' in a white, serif font, preceded by a small icon of a computer monitor and tower. Underneath this title, there are two input fields: the first is labeled 'Usuário:' and the second is labeled 'Senha:'. Below these fields is a button labeled 'Login'. In the bottom left corner of the form area, there is a link labeled 'Voltar'.

ILUSTRAÇÃO 6: Página de login do Administrador.

Nesta página o Administrador poderá se logar em sua área exclusiva.

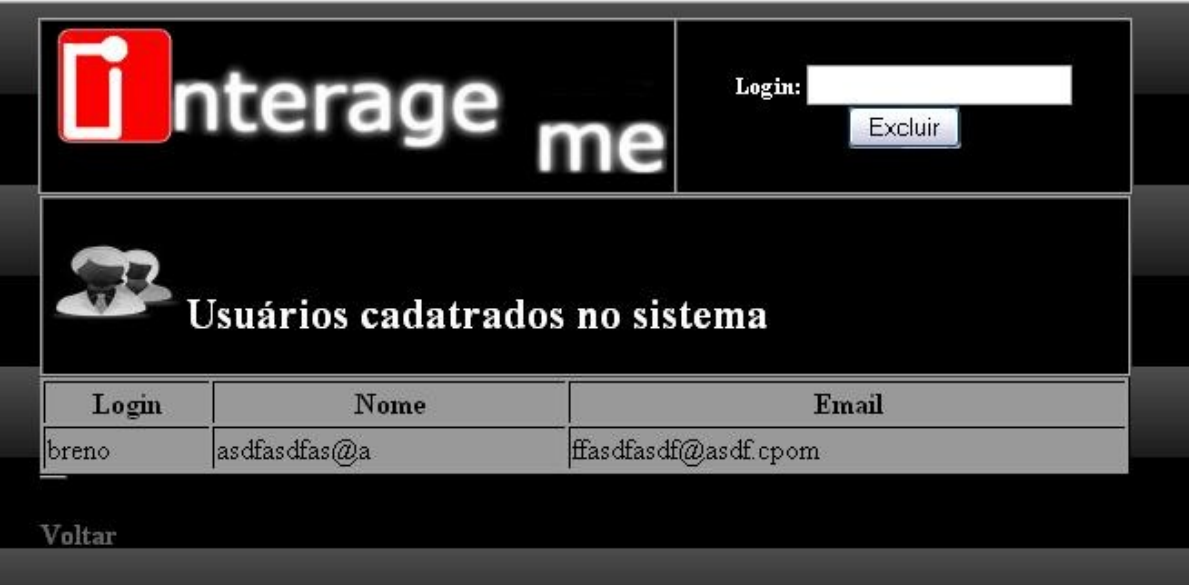
Página de controle do Administrador



ILUSTRAÇÃO 7: Página de controle do Administrador.


Nesta página o Administrador poderá controlar o fluxo de usuários, modificar os debates, limpar o Chat, alterar as Enquetes e ler a Caixa de Entrada.

Controle de Usuários



interage me

Login:

 **Usuários cadastrados no sistema**


Login	Nome	Email
breno	asdfasdfas@a	ffasdfasdf@asdf.cpom

[Voltar](#)

ILUSTRAÇÃO 8: Controle de Usuários.

Dentro dessa página fica livre ao Administrador excluir usuários pelo login.

Controle do debates



Editar debate:

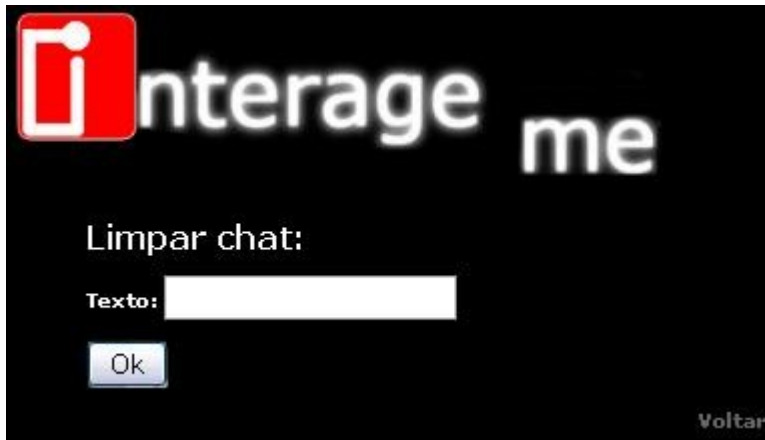
Texto:

[Voltar](#)

ILUSTRAÇÃO 9: Controle de Debates.

Nessa parte é disponível ao Administrador modificar temas de Debate.

Controle de Chat



The screenshot shows a web interface for 'Interage me' with a black background. At the top left is a red square icon with a white lowercase 'i'. To its right, the text 'nterage me' is displayed in a large, white, sans-serif font. Below this, the text 'Limpar chat:' is shown in white. Underneath is a label 'Texto:' followed by a white rectangular input field. Below the input field is a small, light blue button with the text 'Ok'. In the bottom right corner, the word 'Voltar' is written in a small, white font.

ILUSTRAÇÃO 10: Controle de chat.

Nessa parte é disponível ao Administrador limpar o histórico do Chat.

Controle de Enquete



The screenshot shows a web interface for 'Interage me' with a black background. At the top left is a red square icon with a white lowercase 'i'. To its right, the text 'nterage me' is displayed in a large, white, sans-serif font. Below this, the text 'Editar enquete:' is shown in white. Underneath is a label 'Pergunta da enquete:' followed by a white rectangular input field containing the text 'QUAL A MELHOR LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO'. Below this are three labels: 'Opção 1:', 'Opção 2:', and 'Opção 3:', each followed by a white rectangular input field. The first field contains 'Html', the second contains 'Php', and the third contains 'Asp'. Below the input fields is a small, light blue button with the text 'Ok'. In the bottom right corner, the word 'Voltar' is written in a small, white font. At the bottom center, the text 'Reset pessoas que votaram' is displayed in a small, white font.

ILUSTRAÇÃO 11: Controle Enquete.

Aqui fica a critério do Administrador modificar, atualizar e definir as Enquetes.

Caixa de Entrada de Contato



Contato

Deletar mensagem

Sair

Digite o login da pessoa que enviou a mensagem:

Excluir

Caixa de entrada

Id-Contato	Nome	Login	Email	Descrição
------------	------	-------	-------	-----------

ILUSTRAÇÃO 12: Controle Enquete.

Neste local o Administrador lê as mensagens da caixa de entrada, tanto reclamações como sugestões. Após isso ele tem a opção de excluí-las.

Página Principal do Usuário



ILUSTRAÇÃO 13: Página principal do usuário.

Página de saudação do site. Esta é a primeira tela após o login de usuário.

Página de Links para acesso aos Tutoriais

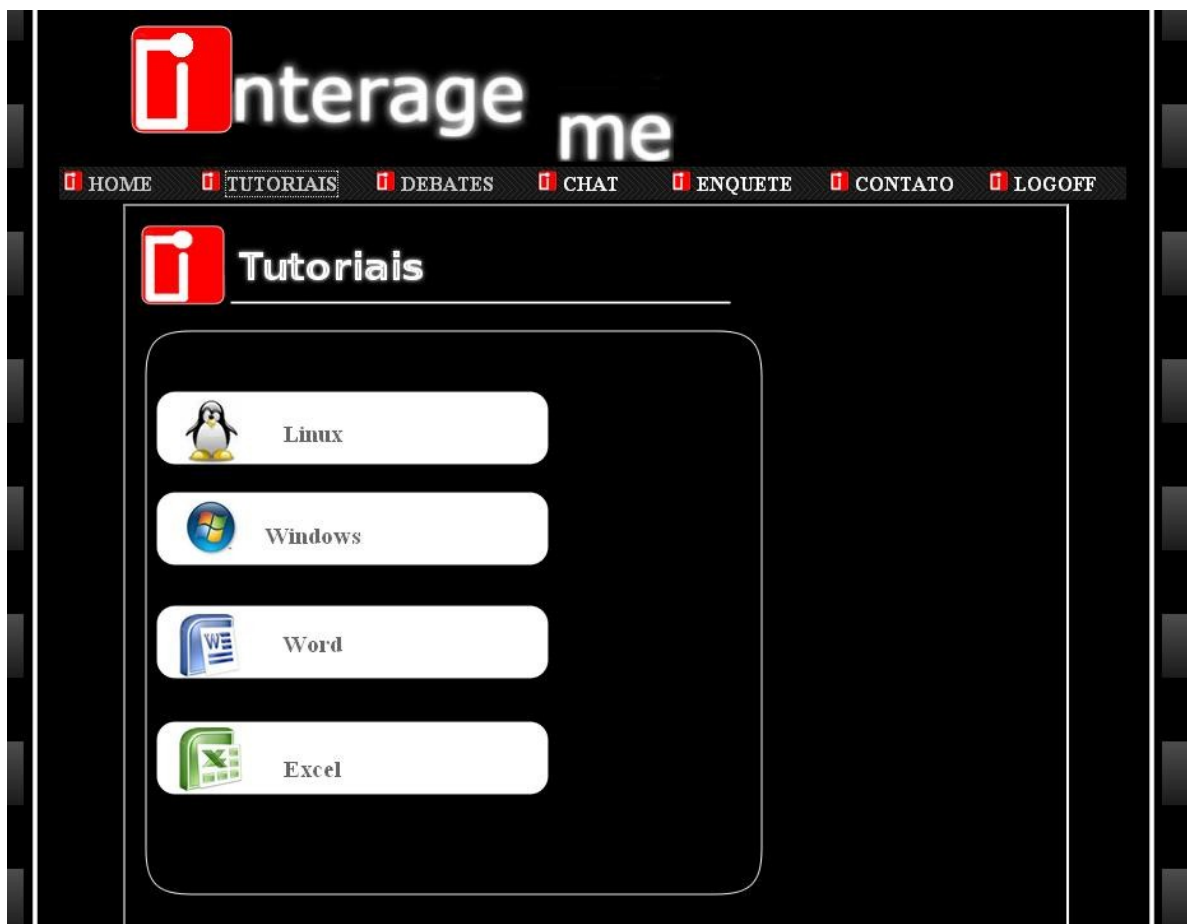


ILUSTRAÇÃO 14: Página de links de acesso aos tutoriais.

Dentro desta parte está disponível links para acessar os tutoriais.

Exemplo de Tutorial do software Microsoft Word



ILUSTRAÇÃO 15: Página de tutorial do Microsoft Word.

Aqui você encontra dicas de uso de uma ferramenta de edição de textos.

Página de Debates de Linux

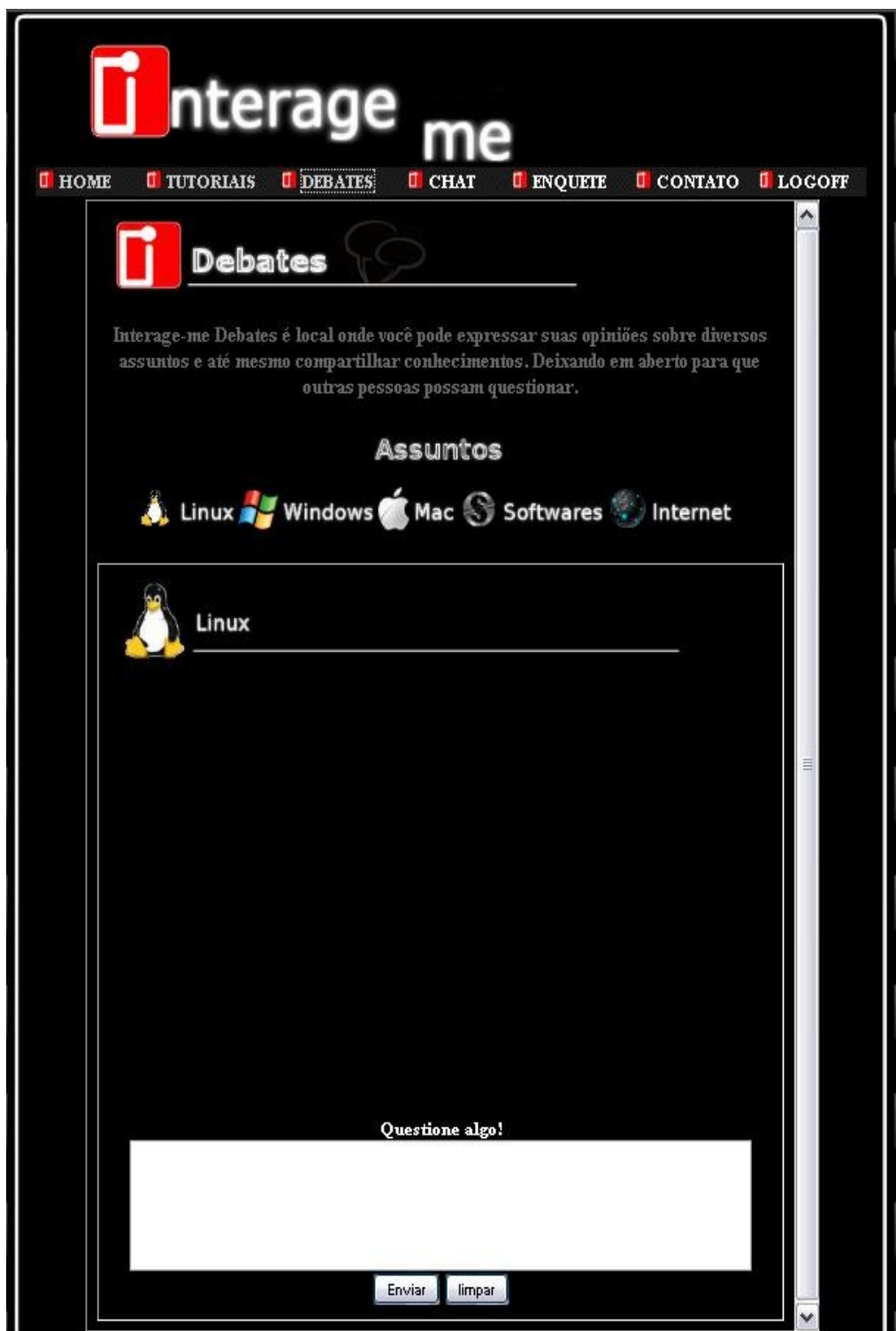


ILUSTRAÇÃO 16: Página de debate de Linux.

No Debate fica disponível ao usuário dar sugestões aos temas apresentados, que foram sugeridos pelos administradores.

Página do Chat

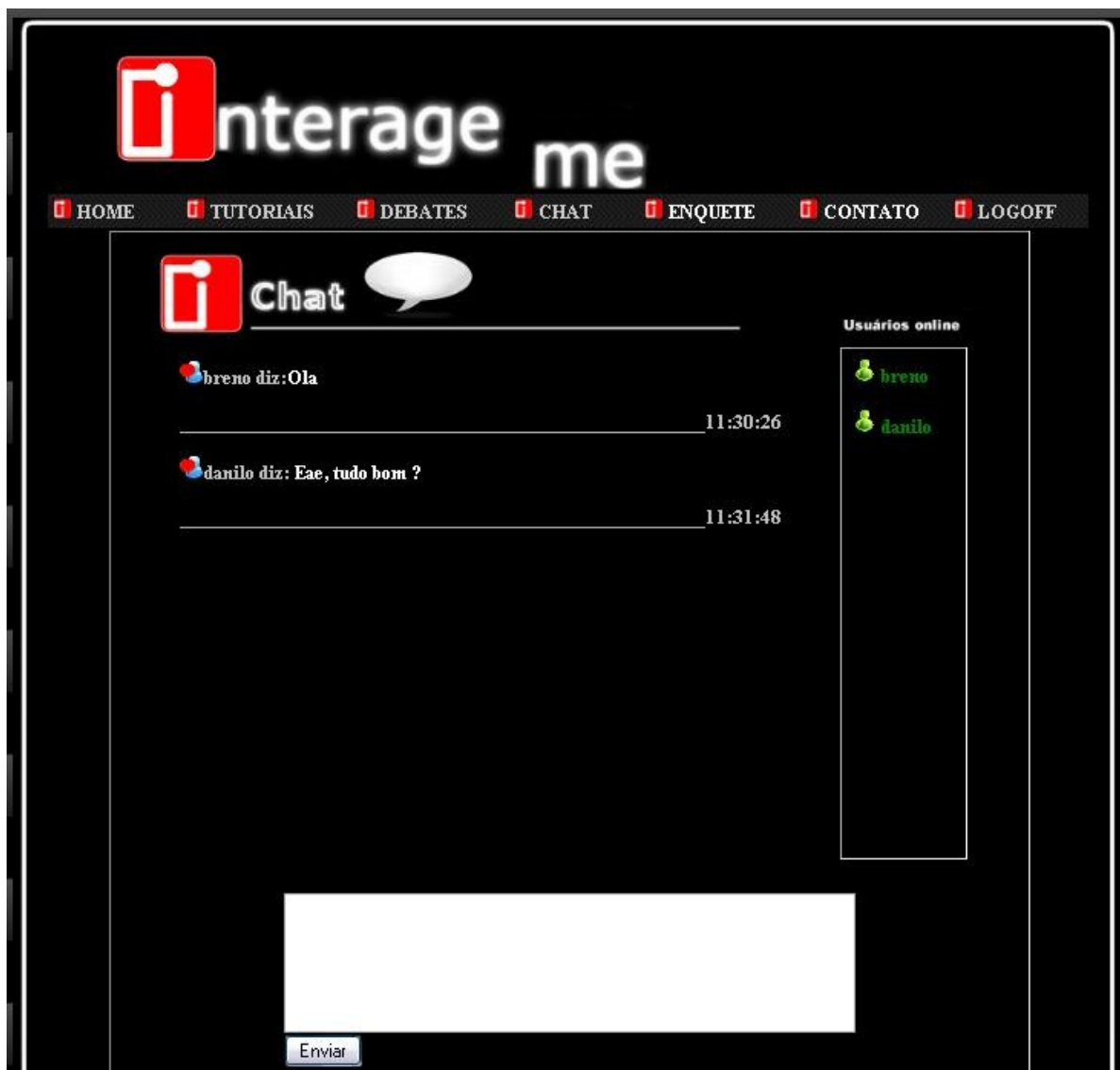


ILUSTRAÇÃO 17: Página de Chat.

No Chat fica de livre e espontânea vontade o usuário dizer qualquer assunto. O Chat conta com um marcador de horas de postagem e uma lista lateral que mostra quantos usuários estão logados no momento.

Página das Enquetes

Interage me

HOME TUTORIAIS DEBATES CHAT ENQUETE CONTATO LOGOFF

Enquete ✓

Enquete:

QUAL A MELHOR LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO?

☐ Html

☐ Php

☐ Asp

Votar

Resultados

VOCÊ É A FAVOR DA PIRATARIA?

☐ Sim

☐ Não

☐ Depende

Votar

Resultados

VOCÊ GOSTA DE INFORMÁTICA?

☐ Sim

☐ Um pouco

☐ Não

Votar

Resultados

ILUSTRAÇÃO 18: Página das enquetes.

Nesta página poderão os usuários votar nas enquetes colocadas pelo Administrador. Essas enquetes estarão relacionadas a temas da informática atual.

Página de contato com os Administradores



interage me

HOME TUTORIAIS DEBATES CHAT ENQUETE **CONTATO** LOGOFF

Contato

Dúvidas, sugestões, reclamações de usuários,
denúncia de conteúdo impróprio ou outros pedidos;
entre em contato conosco!

Seu nome:

Seu email para retorno:

Descrição:

Cancelar Limpar Enviar

ILUSTRAÇÃO 19: Página de contato.

Dentro deste espaço os usuários podem enviar mensagens para os Administradores com reclamações e sugestões para o site.

7 – ELABORAÇÃO DO DESIGN E SOFTWARES UTILIZADOS

Adobe Dreamweaver CS3

Trazendo um suporte completo a várias linguagens, o Dreamweaver incorpora diversas facilidades, auxilia com relação à criação de sites que se utilizem de Javascript e Ajax. Além destas implementações, há ainda novas opções para a navegação de código, que mostra detalhadamente a alteração na tela no objeto selecionado.

Adobe Fireworks CS3

O FireWorks é um software voltado a criação gráfica de web sites. Através dele desenvolvemos desde imagens simples e animações isoladas até interfaces complexas com botões, menus, pontos ativos, comportamentos de rollover, etc.

Adobe Flash CS3

Este software tem como finalidade o desenvolvimento de animações e aplicações multimídia, tanto para web como para desktop, utilizando tecnologia vetorial. O Flash é considerado atualmente um padrão mundial para desenvolvimento multimídia e multiplataforma, uma vez que filmes feitos no Flash podem ser executados nas mais diversas plataformas.

JUDE

É a ferramenta profissional de modelagem para sistemas a qual suporta UML, diagrama entidade relacionamento, Flowchart, CRUD, Mini Mapas e Diagrama de Fluxo de Dados. Permite também a conversão entre modelos UML, ER Diagramas, Flowcharts, fluxo de dados e mini mapas.

Engloba todos os diagramas da UML, tais como diagramas de caso de uso, diagrama de atividades, diagrama de classes. Ideal para desenvolvedores e gerentes de projeto. Roda em Windows, Linux e Mac.

MySQL 5.1

O MySQL é um banco de dados completo, robusto e extremamente rápido, com todas as características existentes nos principais bancos de dados disponíveis no mercado. Uma de suas peculiaridades são suas licenças para uso gratuito, tanto para fins estudantis como para realização de negócios, possibilitando que empresas o utilizem livremente.

DBDesigner 4.0.5.6

O sistema oferecido pelo DBDesigner integra design, desenvolvimento, criação e manutenção de bancos de dados visuais em um ambiente único e sem complicações. Ao mesmo tempo, há a combinação de ferramentas profissionais com uma interface limpa e simples de ser usada para oferecer uma maneira eficiente de administrar bancos de dados.

Gimp 2.6.9

É um programa de código aberto voltado principalmente para criação e edição de imagens raster, e em menor escala também para desenho vetorial.

O GIMP possui os recursos para ser utilizado na criação ou manipulação de imagens e fotografias. Seus usos incluem criar gráficos, logotipos, redimensionar fotos, alterar cores, combinar imagens utilizando camadas, remover partes indesejadas e converter arquivos entre diferentes formatos de imagem digital. Assim como o uso interativo, o GIMP pode ser manipulado através de scripts.

Php Editor

Leve programa que tem por finalidade editar documentos em PHP e HTML. Possui o recurso de coloração de código fonte, ambiente multi-documentos, bookmarks no texto, auto-complemento de funções e muito mais.

8 – LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO UTILIZADAS

HTML

Uma das linguagens utilizadas para desenvolver páginas na Internet. Associada ao CSS proporciona excelentes benefícios e inúmeras opções para construção do site.

PHP

PHP é uma linguagem que permite criar sites dinâmicos, possibilitando uma interação com o usuário através de formulários, parâmetros da URL e links. A diferença de PHP com relação a linguagens semelhantes a Javascript é que o código PHP é executado no servidor, sendo enviado para o cliente apenas html puro. Desta maneira foi possível interagir com bancos de dados e aplicações existentes no servidor, com a vantagem de não expor o código fonte para o cliente. Isso foi útil lidando com sistema de login e senha, cadastro e armazenamento de dados.

JavaScript

Trata-se de uma linguagem de programação do lado do cliente, porque é o navegador que suporta a carga de processamento. Graças a sua compatibilidade com a maioria dos navegadores modernos, é a linguagem de programação do lado do cliente mais utilizada. Com Javascript foi possível criar efeitos especiais nas páginas, definir interatividades com o usuário e validar campos.

9 – REQUISITOS PARA EXECUÇÃO DO SITE

Para rodar a aplicação será necessário um computador com Internet com uma conexão de no mínimo 100KBits, o sistema operacional pode ser Windows, Linux ou Mac. Os navegadores de preferência Explorer 7 ou superior com os Plug-ins na versão 10.0.42.34 ou Mozilla FireFox versão 3.5 ou superior com Plug-ins também na versão 10.

10 – CONCLUSÃO

Tiramos como conclusão desse Projeto de Conclusão de Curso, que a informática está extremamente ligada as nossas vidas atualmente, e que de certa forma estamos todos virando dependentes dela. Da feitoria de nosso site foi possível perceber também que a elaboração de um site não vem apenas de partes teóricas, mas sim da boa vontade, determinação, dedicação, empenho, sacrifícios e, não mais importante que os outros, o conhecimento específico de cada individuo.

Durante todo o processo de desenvolvimento do sistema web, fomos capazes de ver que cada passo que se alcançava um outro de nível mais elevado se projetava diante de nossos olhos. Mas o apoio de nosso orientador não nos deixou desistir de alcançar o ápice de nosso projeto.

Ao final desse desafio, esperamos que site seja útil dentre os usuários ativos. Tendo como meta trazer público a nosso ambiente, almejando cada vez mais disponibilizar conhecimento com entretenimento, interatividade e oportunidade de expressar pensamentos a todos.

BIBLIOGRAFIA

SERRA, Thiago Della. Programação PHP 5 e AJAX, Sistema de Ensino PEOPLE EDUCAÇÃO. People Brasil Educação Ltda, 2010.

SERRA, Thiago Della. Programação em JavaScript, Sistema de Ensino PEOPLE EDUCAÇÃO. People Brasil Educação Ltda, 2010.

CAMARGO, Daniel Furtado. FireWorks CS3, Sistema de Ensino PEOPLE EDUCAÇÃO. People Brasil Educação Ltda, 2010.

CAMARGO, Daniel Furtado. Dreamweaver CS3, Sistema de Ensino PEOPLE EDUCAÇÃO. People Brasil Educação Ltda, 2010.

Códigos JavaScript. Disponível em: <<http://www.scriptbrasil.com.br>> Acesso em: 06 jul. 2010.

Códigos JavaScript. Disponível em: <<http://www.webtutoriais.com>> Acesso em: 18 jul. 2010.