

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

FERNANDO AUGUSTO MOREIRA  
WAGNER PROCHNO

LEIA – SISTEMA DE PUBLICAÇÃO E LEITURA ONLINE

CURITIBA  
2014

FERNANDO AUGUSTO MOREIRA  
WAGNER PROCHNO

LEIA – SISTEMA DE PUBLICAÇÃO E LEITURA ONLINE

Trabalho apresentado ao Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Departamento de Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas da Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Área de concentração: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Orientador: Profº. Paulo Vitor Zeferino

CURITIBA  
2014

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a todo o corpo docente desta instituição pelo apoio e instrução que nos levaram a completar este trabalho de conclusão de curso.

Aos funcionários administrativos deste mesmo departamento da UFPR.

Aos nossos colegas, amigos e família pela ajuda e apoio para a conclusão deste trabalho.

Também gostaríamos de agradecer especialmente nosso professor orientador pela atenção e todo o apoio prestado.

## RESUMO

Tendo em vista que a publicação de obras de literatura hoje no Brasil é praticamente algo restrito quase que necessariamente a escritores e junto a grande deficiência que encontramos em relação à quantidade de leitores ativos, este sistema visa facilitar e encorajar tanto a publicação de obras literárias como contos, histórias, narrações e livros bem como a facilidade gratuita e rápida de ler estes mesmos itens publicados por pessoas com vontade de escrever e que não tiveram a oportunidade e/ou recursos para recorrer a uma editora para ter sua obra disponível ao público leitor.

De fácil manuseio e entendimento de suas funcionalidades, este sistema proporciona ao seu usuário plena condição de publicação e leitura online.

**Palavras chave:** Leitura, Publicação, online.

## **ABSTRACT**

*Bearing in mind that the publication of literary works nowadays in Brazil is basically something restricted to professional authors and considering the huge deficit of literature active readers, this system aims to facilitate and encourage the publication of literary works like tales, stories, narrations and books just as well to facilitate the online reading in a fast and without costs way of this same type of works published by people with the will of publishing their work who haven't the opportunity and/or resources to engage a publishing company to make their work available to all.*

*Easy to use and also to understand of all functionalities this system provides to users all the required conditions to publish and read of literature works online.*

**Keywords:** *literature, literary, publish, read, online*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - User Cases (UC).....	25
Figura 2 - Tela inicial do Sistema Leia .....	27
Figura 3 - Cadastro de usuário.....	28
Figura 4 - Tela de Login .....	28
Figura 5 - Tela inicial usuário .....	29
Figura 6 - Edição de usuário .....	30
Figura 7 – Criação de nova história.....	31
Figura 8 – Minhas Histórias.....	31
Figura 9 – Edição de Historias – Informações Principais .....	32
Figura 10 – Edição de Capítulo .....	33
Figura 11 – Pesquisar Histórias .....	33
Figura 12 – Resultados de uma busca efetuada .....	34
Figura 13 – Comentar história.....	35
Figura 14 – Lista de comentários de uma Historia .....	36
Figura 15 – Comentar Capítulo .....	36
Figura 16 – Ativar / Desativar comentário – Usuário Autor .....	37
Figura 17 – Cadastrar Novo Idioma .....	37
Figura 18 – Lista de Idiomas .....	38
Figura 19 – Lista de Categorias .....	38
Figura 20 – Criar nova categoria .....	39
Figura 21 – Lista de autores.....	39
Figura 22 – Edição de Autor.....	40
Figura 23 - Diagrama de Atividades - Cadastrar Usuário.....	45
Figura 24 - Diagrama de Atividades - Efetuar Login.....	46
Figura 25 - Diagrama de Atividades - Alterar Usuário .....	47
Figura 26 - Diagrama de Atividades - Pesquisar Histórias .....	48
Figura 27 - Diagrama de Atividades - Ler Histórias e Capítulos.....	49
Figura 28 - Diagrama de Atividades - Criar História .....	50
Figura 29 - Diagrama de Atividades - Criar Capítulo.....	51
Figura 30 - Diagrama de Atividades - Comentar História .....	52
Figura 31 - Diagrama de Atividades - Comentar Capítulo.....	53
Figura 32 - Diagrama de Atividades - Ativar / Desativar Comentário .....	54
Figura 33 - Diagrama de Atividades - Criar Categoria.....	55
Figura 34 - Diagrama de Atividades - Excluir Categoria.....	56
Figura 35 - Diagrama de Atividades - Criar Idioma .....	57
Figura 36 - Diagrama de Atividades - Excluir Idioma .....	58
Figura 37 - Diagrama de Classes.....	59
Figura 38 - Diagrama de Sequência - Cadastrar Usuário .....	61

Figura 39 - Diagrama de Sequência - Efetuar Login .....	61
Figura 40 - Diagrama de Sequência - Alterar Usuário.....	62
Figura 41 - Diagrama de Sequência - Pesquisar Histórias.....	63
Figura 42 - Diagrama de Sequência - Ler Histórias e Capítulos .....	64
Figura 43 - Diagrama de Sequência - Criar História.....	65
Figura 44 - Diagrama de Sequência - Criar Capítulo .....	66
Figura 45 - Diagrama de Sequência - Comentar História.....	66
Figura 46 - Diagrama de Sequência - Comentar Capítulo .....	67
Figura 47 - Diagrama de Sequência - Ativar / Desativar Comentário.....	68
Figura 48 - Diagrama de Sequência - Criar Categoria .....	69
Figura 49 - Diagrama de Sequência - Excluir Categoria .....	69
Figura 50 - Diagrama de Sequência - Criar Idioma .....	70
Figura 51 - Diagrama de Sequência - Excluir Idioma .....	70
Figura 52 – UC01 – DV1 - Tela de cadastro .....	72
Figura 53 – UC01 – DV2 - Tela Principal de Usuário logado .....	73
Figura 54 – UC02 – DV1 - Tela da página principal do site .....	74
Figura 55 – UC02 - DV2 - Tela de login .....	74
Figura 56 - UC02 - DV3 – Página principal do usuário.....	75
Figura 57 - UC03 - DV1 – Página de pesquisa .....	76
Figura 58 - UC03 - DV2 – Página de resultados de busca.....	76
Figura 59 - UC04 - DV1 – Página principal do site.....	78
Figura 60 - UC04 - DV2 - Página de resultados de busca .....	78
Figura 61 - UC04 - DV3 - Página da história .....	78
Figura 62 - UC04 - DV4 - Página de capítulo.....	79
Figura 63 - UC05 - DV1 – Página principal do usuário.....	80
Figura 64 - UC05 - DV2 - Tela de Lista de histórias do autor.....	80
Figura 65 - UC05 - DV3 - Tela de criação de história.....	81
Figura 66 - UC05 - DV4 - Tela de edição de história.....	81
Figura 67 - UC06 - DV1 – Página principal do usuário.....	82
Figura 68 - UC06 - DV2 - Tela de Lista de histórias do autor.....	83
Figura 69 - UC06 - DV3 - Tela de criação de capítulo.....	83
Figura 70 - UC06 - DV4 - Tela de edição de história.....	83
Figura 71 - UC07 - DV1 – Página de história – bloco comentário preenchido .....	85
Figura 72 - UC07 - DV2 - Tela de Lista de comentários da história .....	85
Figura 73 - UC08 - DV1 – Página de capítulo – bloco comentário preenchido .....	86
Figura 74 - UC08 - DV2 - Tela de Lista de comentários do capítulo .....	87
Figura 75 - UC09 - DV1 – Página principal de autor .....	88
Figura 76 - UC09 - DV2 – Página principal de autor administrador.....	89
Figura 77 - UC09 - DV3 – Tela de alteração de usuário .....	89
Figura 78 - UC09 - DV4 – Página de lista de autores .....	89

Figura 79 - UC09 - DV5 – Tela de alteração de usuário – visualização de administrador .....	90
Figura 80 - UC10 - DV1 – Página de comentários de uma história (visualização de usuário autor administrador).....	91
Figura 81 - UC10 - DV2 – Página de comentários de um capítulo (visualização de usuário autor administrador).....	91
Figura 82 - UC10 - DV3 – Tela de edição de comentário.....	92
Figura 83 - UC11 - DV1 – Tela de lista de categorias .....	93
Figura 84 - UC11 - DV2 – Tela de edição / criação de categoria .....	93
Figura 85 - UC12 - DV1 – Tela de lista de idiomas .....	95
Figura 86 - UC12 - DV2 – Tela de edição / criação de idiomas.....	95
Figura 87 - UC13 - DV1 – Tela de lista de categorias .....	96
Figura 88 - UC14 - DV1 – Tela de lista de idiomas .....	98
Figura 89 - DER – SISTEMA LEIA .....	99

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 .....	19
Tabela 2 .....	20
Tabela 3 .....	101

# SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>OBJETIVO GERAL</b> .....	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	<b>12</b>
<b>4</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>12</b>
4.1	OS CLIENTES DO SISTEMA .....	12
4.2	LEITURA TRADICIONAL VS LEITURA DIGITAL .....	14
4.3	DESENVOLVIMENTO DA IDÉIA INICIAL .....	15
4.4	FRAMEWORK NYU.....	16
4.5	METODOLOGIA UTILIZADA: EXTREME PROGRAMMING .....	16
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</b> .....	<b>18</b>
5.1	PLANO DE RISCOS .....	18
5.2	DIVISÃO DAS RESPONSABILIDADES .....	20
5.3	MATERIAIS E APLICATIVOS UTILIZADOS NO DESENVOLVIMENTO.....	21
5.4	DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA .....	22
<b>6</b>	<b>APRESENTAÇÃO DO SISTEMA</b> .....	<b>24</b>
6.1	INSTALAÇÃO DO SISTEMA LEIA .....	26
<b>7</b>	<b>UTILIZAÇÃO DO SISTEMA LEIA</b> .....	<b>26</b>
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>41</b>
<b>9</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>42</b>
<b>10</b>	<b>APÊNDICES</b> .....	<b>44</b>
10.1	APÊNDICE A – DIAGRAMAS DE ATIVIDADES – SISTEMA LEIA .....	44
10.1.1	<i>Diagrama de Atividades - Cadastrar Usuário</i> .....	45
10.1.2	<i>Diagrama de Atividades - Efetuar Login</i> .....	46
10.1.3	<i>Diagrama de Atividades - Alterar Usuário</i> .....	47
10.1.4	<i>Diagrama de Atividades - Pesquisar Histórias</i> .....	48
10.1.5	<i>Diagrama de Atividades - Ler Histórias e Capítulos</i> .....	49
10.1.6	<i>Diagrama de Atividades - Criar História</i> .....	50
10.1.7	<i>Diagrama de Atividades - Criar Capítulo</i> .....	51
10.1.8	<i>Diagrama de Atividades - Comentar História</i> .....	52
10.1.9	<i>Diagrama de Atividades - Comentar Capítulo</i> .....	53
10.1.10	<i>Diagrama de Atividades - Ativar / Desativar Comentário</i> .....	54
10.1.11	<i>Diagrama de Atividades - Criar Categoria</i> .....	55
10.1.12	<i>Diagrama de Atividades - Excluir Categoria</i> .....	56
10.1.13	<i>Diagrama de Atividades - Criar Idioma</i> .....	57
10.1.14	<i>Diagrama de Atividades - Excluir Idioma</i> .....	58
10.2	APÊNDICE B - DIAGRAMA DE CLASSES – SISTEMA LEIA.....	59
10.3	APÊNDICE C – DIAGRAMAS DE SEQUENCIA .....	60

10.3.1	<i>Diagrama de Sequência - Cadastrar Usuário</i> .....	61
10.3.2	<i>Diagrama de Sequência - Efetuar Login</i> .....	61
10.3.3	<i>Diagrama de Sequência - Alterar Usuário</i> .....	62
10.3.4	<i>Diagrama de Sequência - Pesquisar Histórias</i> .....	63
10.3.5	<i>Diagrama de Sequência - Ler Histórias e Capítulos</i> .....	64
10.3.6	<i>Diagrama de Sequência - Criar História</i> .....	65
10.3.7	<i>Diagrama de Sequência - Criar Capítulo</i> .....	66
10.3.8	<i>Diagrama de Sequência - Comentar História</i> .....	66
10.3.9	<i>Diagrama de Sequência - Comentar Capítulo</i> .....	67
10.3.10	<i>Diagrama de Sequência - Ativar / Desativar Comentário</i> .....	68
10.3.11	<i>Diagrama de Sequência - Criar Categoria</i> .....	69
10.3.12	<i>Diagrama de Sequência - Excluir Categoria</i> .....	69
10.3.13	<i>Diagrama de Sequência - Criar Idioma</i> .....	70
10.3.14	<i>Diagrama de Sequência - Excluir Idioma</i> .....	70
10.4	APENDICE D – CASOS DE USO DO SISTEMA LEIA .....	71
10.4.1	<i>Descrições de Casos de Uso</i> .....	71
10.4.2	<i>UC01 – Cadastrar Usuário</i> .....	71
10.4.3	<i>UC02 – Efetuar Login</i> .....	73
10.4.4	<i>UC03 – Pesquisar Histórias</i> .....	75
10.4.5	<i>UC04 – Ler Histórias e Capítulos</i> .....	77
10.4.6	<i>UC05 – Criar História</i> .....	79
10.4.7	<i>UC06 – Criar Capítulo</i> .....	81
10.4.8	<i>UC07 – Comentar História</i> .....	84
10.4.9	<i>UC08 – Comentar Capítulo</i> .....	85
10.4.10	<i>UC09 – Alterar Usuário</i> .....	87
10.4.11	<i>UC10 – Ativar / Desativar Comentário</i> .....	90
10.4.12	<i>UC11 – Criar Categoria</i> .....	92
10.4.13	<i>UC12 – Criar Idioma</i> .....	94
10.4.14	<i>UC13 – Excluir Categoria</i> .....	95
10.4.15	<i>UC14 – Excluir Idioma</i> .....	96
10.5	APÊNDICE E - DER E DICIONARIO DE DADOS – SISTEMA LEIA .....	99
10.5.1	<i>DER – Dicionário de Dados</i> .....	99

## 1 INTRODUÇÃO

Vemos constantemente a leitura perdendo espaço para as novas tecnologias mais atrativas e divertidas cheias de recursos gráficos e demais recursos de multimídia avançados.

Mas segundo este texto a falta de leitura pode impactar de forma nociva e muito negativa o desempenho de expressão por meio de textos:

A carência de um sistema de publicação e leitura de pequenos textos como contos, historia, narrações e livros são notados e se faz altamente necessário a mudança deste mesmo cenário.

Temos como a ferramenta mais comum para publicação e leitura online o popular Blog, este sistema deficiente em quesitos ergonômicos, muitas vezes com uma grande poluição visual proporcionada pelas propagandas digitais e de leitura cansativa e maçante não satisfaz a quase nenhum escritor sendo este profissional ou amador.

A produção de obras para sua publicação em papel é muitas vezes cara e como dito não mais se faz presente entre a preferencia dos leitores.

Tendo em vista a necessidade de um novo recurso para publicação e leitura digital, vimos à oportunidade de desenvolvimento de um sistema simples e funcional utilizando conceitos de ergonomia digital e que proporcione uma agradável interação o que pode certamente resultar em um escritor/leitor mais engajado com a literatura digital.

## **2 OBJETIVO GERAL**

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver um sistema web para a publicação e leitura literária digital online. Funcional e simples são as características mais marcantes do aplicativo onde o usuário pode em poucos passos passar a escrever e ler historia online. O uso de banco de dados e também de uma caracterização totalmente web fazem parte fundamentalmente deste sistema.

## **3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Os objetivos específicos deste projeto são:

- Por em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas;
- Projetar, desenvolver e implantar um sistema web de a publicação e leitura literária digital online., utilizando as tecnologias PHP e banco de dados SQL usando Framework Nyu;
- Trabalhar em conjunto, visando adquirir experiência para o mercado de trabalho.

## **4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **4.1 Os Clientes do Sistema**

Convém ponderar a experiência que um dos membros da equipe teve ao tentar conseguir publicação formal e através de editora para uma de suas obras de ficção; tratava-se de um romance. Avaliar as peculiaridades, dificuldades e aprendizados dessa empreitada nos coloca na posição privilegiada de sermos clientes

do nosso próprio sistema. Sendo assim, podemos ter imparcialidade e rigor ao avaliar as funcionalidades, prioridades e estética do produto final de forma que ele atenda (e bem) nossas próprias necessidades.

De fato, após terminar de escrever um romance de cem páginas em formato digital, o membro em questão sentiu desejo de que seus parentes e amigos próximos o lessem. Portanto, dispondo apenas de recursos domésticos, escolheu por gerar um arquivo PDF o qual compartilhou por e-mail com seus leitores-alvo. Dificilmente obteve seu objetivo.

Ao teorizar o porquê da pouca aceitação, conseguimos enumerar diferenças entre o meio de divulgação proposto e o método habitual de leitura:

- Uma leitura extensa por meio digital pode encontrar resistência por parte de quem não é familiarizado ou não possui afinidade com tecnologia;
- Este método em particular oferece vários requerimentos sequenciais (possuir programa leitor de PDF, logar no e-mail, abrir anexo) versus apenas recolher um livro que esteja guardado.

Ao, em seguida, optar pela tentativa da publicação editorial, houve entraves: Segundo Leonardo Schabbach (2010), o envio de originais a editoras quase sempre resulta infrutífero, dada a quantidade de pessoas que fazem o mesmo. Os originais se empilham e, se lidos, serão avaliados de maneira superficial. Ainda segundo Schabbach, escritores com contatos dentro da editora ou da indústria terão prioridade na avaliação.

Outra alternativa seria a utilização de um agente literário: um profissional que representa o escritor perante a indústria através da busca por oportunidades e contratos. De acordo com artigo da agência Página da Cultura (2014), tais profissionais estariam qualificados para prover a mais variada assistência e representação a escritores, ainda que agentes experientes tenham a tendência de apenas aceitar representar e assessorar escritores experientes. Tais serviços custam uma tarifa e adicionam mais um intermédio no processo, totalizando o escritor, o agente literário, a editora, a livraria e o leitor.

Surgiu então a idéia inicial para uma solução que simplificasse o processo. Onde não somente o escritor e o leitor fossem aproximados, mas também esses papéis fossem revezados dentro de uma comunidade literária virtual.

Decidimos então buscar as alternativas digitais mais fáceis e efetivas de realizar essa idéia, mas tendo em mente as possíveis diferenças no consumo da leitura digital versus a leitura tradicional.

## **4.2 Leitura Tradicional vs Leitura Digital**

Segundo Ferris Jabr (2013), existem diferenças na maneira que o ser humano consome a leitura entre o meio digital e o meio físico. Entender estas diferenças é crucial para tomar decisões sobre o desenvolvimento do sistema e da interface:

- A maioria da população leitora prefere papel ao digital;
- A tendência acima está decrescendo conforme passa o tempo, tornando a leitura digital progressivamente promissora;
- A experiência tátil (ou pelo menos a familiaridade com o objeto físico de leitura, qualquer que seja) proporciona vantagens mensuráveis na compreensão e velocidade de leitura.

Tendo estes pontos em vista, chegamos facilmente a conclusão de que deixar o sistema o mais parecido possível com a experiência de ler um papel seria vantagem contra layouts coloridos, com banners ou propagandas ou mesmo fontes estilizadas porém não-amigáveis, ao exemplo de Blogs ou portais de notícia. Esse conhecimento foi crucial na elaboração da nossa interface.

### 4.3 Desenvolvimento da idéia inicial

Como clientes e desenvolvedores simultâneos, precisávamos encontrar idéias preferencialmente já postas em prática para decidirmos qual direção seguir. Nesse sentido, buscas no âmbito nacional resultaram infrutíferas mas foi encontrada uma plataforma internacional com uma proposta bastante parecida com o que tínhamos em mente: o site FictionPress ([www.fictionpress.com](http://www.fictionpress.com)) no qual constam (de acordo com o próprio site, em 2014) mais de trezentas mil obras de ficção escritas por seus usuários nos mais variados idiomas, mas predominante em inglês.

O site possuía diversos recursos que prontamente foram de agrado e encontro às idéias dos membros da equipe. Por exemplo: interface simples e familiar simulando uma folha de papel branca como a de um livro; padronização de texto em uma fonte amigável a leitura; possibilidade de comentários e interações por parte dos usuários de forma que haja um senso de comunidade.

Porém é importante lembrar que conceitos provenientes de uma cultura podem não necessariamente se aplicar a outra. Uma das conclusões que tomamos foi, dado o costume diferenciado segundo Gross (2012) que o brasileiro experimenta perante a leitura e escrita, que o ideal seria já apresentar opções de leitura na página principal, diferentemente do que ocorre no portal FictionPress; bem como limitar comentários à pessoas logadas para que haja credibilidade ao processo versus a possibilidade das histórias ou capítulos receberem comentários não-relacionados, automatizados ou ofensivos.

O objetivo passaria a ser colocar o sistema Leia em circulação com apenas as idéias principais supracitadas e monitorar sua aceitação para tomar decisões adicionais sobre direcionamento. Convém também monitorar sua utilização no sentido da possibilidade de conteúdo ofensivo ou infringimento de direitos autorais visto que o objetivo do sistema é apenas geração de conteúdo próprio, sem inserção de obras escritas ou publicadas por outras partes que não o usuário.

#### 4.4 Framework Nyu

Segundo Clifton (2003), um Framework é um conjunto de código que simplifica a atividade de programação, gerencia uma coleção de objetos ou utilitários ou reforça uma metodologia consistente de Design. Portanto, o uso de um Framework pode trazer vantagens como aceleração ou facilitação no processo de desenvolvimento.

PHP, uma linguagem de programação bastante usada, certamente possui um grande número de Frameworks disponíveis. Escolhemos o Framework Nyu pelos motivos dele possuir tratamento de strings de SQL para evitar SQL injection, possuir facilidades na conexão com banco de dados através de uma conexão persistente ao invés de instanciada por método e, finalmente, porque seu criador é nosso amigo e portanto qualquer tipo de suporte seria facilmente acessível.

Testes foram feitos ainda sem o sistema codificado para que pudéssemos aprender o funcionamento do framework Nyu antes que fizéssemos uso do mesmo. Testes estes muito satisfatórios, visto a facilidade de uso e implementação.

#### 4.5 Metodologia utilizada: Extreme programming

O portal de internet Desenvolvimento Ágil descreve Extreme Programming da seguinte maneira:

*“Extreme Programming (XP) é uma metodologia de desenvolvimento de software, nascida nos Estados Unidos ao final da década de 90. Vem fazendo sucesso em diversos países, por ajudar a criar sistemas de melhor qualidade, que são produzidos em menos tempo e de forma mais econômica que o habitual. Tais objetivos são alcançados através de um pequeno conjunto de valores, princípios e práticas, que diferem substancialmente da forma tradicional de se desenvolver software.”*

Visto que a equipe do projeto consiste em duas pessoas e o nível de complexidade do sistema era baixo, esta pareceu a escolha mais cabível e que atendia a todas as necessidades seguindo seus princípios básicos como supracitado:

- Feedback rápido
  - Sempre que precisávamos, compartilhávamos informações do que cada um estava fazendo e seus resultados.
- Presumir simplicidade
  - Sempre partíamos do princípio de que algo simples resultaria em probabilidade de sucesso.
- Mudanças incrementais
  - Primeiramente nós implementávamos a ideia básica de funcionamento para cada modulo, classe ou funcionalidade do sistema, depois modificávamos quando víamos a necessidade.
- Abraçar mudanças
  - Mudanças ajudaram a moldar o sistema como ele é hoje.
- Trabalho de alta qualidade.
  - Confiança em cada membro da equipe davam resultados satisfatórios, realidade de capacidade de execução eram discutidas sempre antes da implementação de código ou programação de classes do sistema.

Já que a metodologia XP prefere uma abordagem orientada a objetos como paradigma de desenvolvimento e envolve quatro atividades metodológicas (estas foram abordadas e executadas pelos dois membros da equipe):

- Planejamento
  - Seguimos nosso plano de divisão de atividades sempre consultando o plano de riscos.
- Projeto ("Designing")
  - Projeto de telas, discussão de funcionalidades e maneiras de por em pratica a ideia principal do sistema Leia.
- Codificação
  - Programação do sistema, implementação de classes, reuso de código, etc.
- Testes

- Em todo o momento que tínhamos algo novo ou terminávamos uma mudança, testes eram executados.

Algumas outras importantes razões do porque esta metodologia ajudou na confecção e sucesso deste trabalho, as quais aplicaram no processo de desenvolvimento do nosso sistema:

- Indivíduos e interações entre eles mais que processos e ferramentas;
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;
- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

## **5 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

### **5.1 Plano de Riscos**

O risco em um projeto de software é uma medida da probabilidade e da perda relacionadas à ocorrência de um evento negativo ou positivo que afete o próprio projeto, seu processo ou produto. Em outras palavras, qualquer coisa que possa acontecer e ameaçar o bom andamento projeto é considerado um risco.

A Tabela 1 apresenta o plano de riscos do presente trabalho, onde as condições estão classificadas de acordo com a probabilidade de acontecer e o impacto gerado no projeto.

	Condição	Data Limite	Consequência	Ação	Probabilidade	Impacto
1	Doenças em membros da equipe	Sem data	Possível atraso na atividade do membro doente	Realocação da equipe	Moderado	Moderado
2	Indisponibilidade de Recursos (Hardwares/Soft wares)	Sem data	Possível atraso nas atividades	Investimento emergencial em locação de equipamentos	Baixo	Baixo
3	Saída de membros da equipe	Sem data	Aumento das atividades dos membros da equipe, atraso nas atividades.	Realocação da equipe	Baixo	Alto
4	Aprendizado da tecnologia Framework e PHP	13/06/2012	Atraso no projeto e sobrecarga no desenvolvimento para alguns integrantes da equipe	Mudar para tecnologia conhecida pelos integrantes da equipe ou investir em material de estudo	Moderada	Alta
5	Falhas na comunicação	Sem data	Atraso nas atividades de outro integrante da equipe	Envio de e-mails solicitando retorno sobre o andamento das atividades	Moderado	Moderado
6	Estimativa incorreta dos prazos para entrega das tarefas	Sem data	Atraso nas atividades	Aumento de horas dedicadas ao trabalho	Moderado	Moderado
7	Trabalhos acadêmicos das demais disciplinas em que os integrantes da equipe estão matriculados	Sem data	Atraso nas atividades	Aumento de horas dedicadas ao trabalho	Moderado	Alto

Tabela 1

## 5.2 Divisão das Responsabilidades

A divisão foi feita respeitando as habilidades de cada membro e a possibilidade de obter o máximo do recurso deste membro para o desenvolvimento da tarefa. Nenhuma tarefa foi executada de maneira isolada sem que houvesse contribuição de ambos os membros da equipe. Hora era apenas revisão e testes de uso das funcionalidades, complementos e ajuda com a codificação e implementação das classes do sistema e também com pesquisa e viabilização do que seria desenvolvido a partir da ideia inicial que gerou este trabalho de conclusão de curso.

A Tabela 2 mostra a divisão das atividades do projeto, neste quadro a divisão foi feita tomando um membro como responsável primário por certas tarefas e outro membro sendo o secundário. O primário trabalharia no desenvolvimento da tarefa propriamente dita, ficando o secundário incumbido da revisão, testes e ajuda ao membro primário se esta fosse necessária.

Atividade	Primário	Secundário	Papel	Revisão
Estudo de caso e necessidade de mercado	Wagner Prochno	Fernando Moreira	Viabilizar o projeto e sua execução.	Fernando Moreira
Elaboração dos Casos de Uso (UC)	Fernando Moreira	Wagner Prochno	Produção dos casos de Uso	Wagner Prochno
Elaboração da documentação e diagramação	Fernando Moreira	Wagner Prochno	Documentar e elaborar os diversos diagramas referentes ao sistema desde seu início	Wagner Prochno
Implementação e codificação PHP	Wagner Prochno	Fernando Moreira	Implementação do código do sistema propriamente dito	Wagner Prochno
Implementação do Framework para banco de dados	Wagner Prochno	Fernando Moreira	Uso do Framework NYU para a escrita e leitura do banco de dados através da função save	Fernando Moreira e Wagner Prochno
Testes de usabilidade	Fernando Moreira	Wagner Prochno	Teste de uso das funções do sistema como usuário de como administrador	Fernando Moreira e Wagner Prochno

Tabela 2

### 5.3 Materiais e aplicativos utilizados no desenvolvimento

Divididos em softwares (aplicativos) e Hardware (computadores pessoais)

Softwares:

➤ Netbeans

NetBeans IDE é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) gratuito e de código aberto para desenvolvedores de software nas linguagens Java, C, C++, PHP, Groovy, Ruby, entre outras.

Utilizado neste trabalho para a codificação e implementação do sistema e suas classes usando a linguagem de programação PHP. Testes sintáticos e de linguagem de programação PHP também foram feitos neste aplicativo.

➤ Xampp

XAMPP é um servidor independente de plataforma, software livre, que consiste principalmente na base de dados MySQL, o servidor web Apache e os interpretadores para linguagens de script: PHP e Perl.

Usado neste sistema para que tenhamos um servidor de banco de dados MySQL, para a implementação de um servidor HTTP Apache e ferramentas para controle do banco de dados – PHPMyAdmin.

Nesta ferramenta podemos editar o banco de dados e suas tabelas, claro também o conteúdo das mesmas.

➤ Astah (diagramação)

astah\*, anteriormente denominado JUDE, é um software para modelagem uml. É desenvolvido na plataforma Java, o que garante sua portabilidade para qualquer plataforma que possui uma máquina virtual Java.

O uso deste aplicativo ajudou na elaboração de toda a diagramação do sistema, DER, Diagrama de Classes, Diagramas de Sequencia e de Atividades e o Diagrama de Casos de Uso.

➤ Microsoft Word 2010

Utilizado para a edição da parte textual e organização da documentação.

➤ Notepad++

Notepad++ é um editor de texto e de código fonte de código aberto sob a licença GPL.

Este foi utilizado para codificação e edição pontual / rápida das classes do sistema.

➤ Windows XP Professional

Sistema Operacional no qual foram utilizadas as ferramentas citadas anteriormente e muitos testes do sistema

➤ Windows 7 Professional

Sistema Operacional no qual foram utilizadas as ferramentas citadas anteriormente e muitos testes do sistema

#### Hardware

Laptop I7 8GB de RAM 1TB de disco rígido

Laptop I3 8GB de RAM 500GB de disco rígido

Desktop AMD Phenon II X4 8GB de RAM e 1TB de disco rígido.

## 5.4 Desenvolvimento do Sistema

Na fase inicial do projeto foram definidos os requisitos do sistema e realizou-se a divisão das tarefas de acordo com o conhecimento e afinidades de cada membro da equipe. Os integrantes trabalharam em equipe para definir o escopo do sistema, requisitos básicos e funcionais e houve a elaboração inicial dos diagramas.

Nas reuniões entre os membros da equipe, definiam-se as divisões das tarefas e o desenvolvimento do trabalho era realizado em conjunto quando possível e também avaliávamos a dificuldade de cada passo dado bem como cada implementação seria viável em uma ordem cronológica aceitável.

Para o desenvolvimento do software foi realizada uma pesquisa onde se percebeu a viabilidade da confecção deste sistema bem como o quão bem poderia vir a atender as necessidades levantadas.

Houve certa dúvida quanto ao sistema de banco de dados que seria utilizado neste software, pensamos primeiramente em algo simples como MySQL alimentado por DAL (Java). Vimos limitação e dificuldade na obtenção de uma maleabilidade deste método o que nos fez investigar a possibilidade e viabilidade do uso de Hibernate. Não obtendo de novo uma exatidão de como este último método poderia ser simples e direto no que viria a ser nosso banco de dados, recorremos à tecnologia de Framework, esta simples e adaptável a todas as classes e possíveis funções que poderíamos utilizar ao longo da codificação do sistema.

A escolha de qual framework seria utilizada fora fácil e de maneira alguma duvidosa visto que conhecíamos o Framework NYU, sistema de framework produzido pelo analista de sistemas formado nesta mesma instituição de ensino Maycow Antunes que nos disponibilizou para a conexão do nosso sistema com banco de dados MySQL.

Testes foram feitos ainda sem o sistema codificado para que pudéssemos aprender o funcionamento deste framework antes que fizéssemos uso do mesmo. Testes estes muito satisfatórios, visto a facilidade de uso e implementação.

A codificação do aplicativo web que seria depois nosso sistema começou via NetBens e Notepad++, ambas escolhas certas e previamente pensadas.

Inúmeros testes foram realizados sempre que uma nova classe, uma nova opção e também um novo módulo deste sistema era implementado. Só passávamos ao próximo passo se os resultados destes testes eram no mínimo aceitáveis. Visto que estávamos em ritmo de XP, programamos muito antes de realizar os primeiros testes do software, com sucesso.

Durante as vezes que nos reuníamos para discutir tarefas referidas na Tabela 2, calculávamos o progresso e viabilizávamos a margem de risco que poderíamos correr caso o progresso não fosse satisfatório e também tomávamos as atitudes necessárias para remedia-las.

Atrasos notáveis na produção da documentação inicial, da codificação e implementação do software visto que perdemos nosso primeiro orientador, este de mudança para outro país. Como estávamos também com certa dificuldade de conseguir outro orientador de imediato, prosseguimos com a produção do software e da documentação, consultando docentes e discentes já com experiências concretas naquilo que precisávamos, de novo havia obtido sucesso.

Por fim com orientador e com as considerações finais em mãos, finalizamos toda a diagramação e também a implementação do sistema Leia, ferramenta web de publicação e leitura.

## 6 Apresentação do Sistema

Para utilizar o Leia, é necessário realizar autenticação para a validação de usuário e senha cadastrados. De acordo com o perfil de acesso do usuário, ele será direcionado para a pagina inicial do sistema. Considerando o perfil de administrador, o usuário poderá ativar e desativar comentários, criar e excluir categorias, criar e excluir idiomas bem como todas as outras atribuições de acesso de um usuário autor.

A **Figura 1** mostra os casos de uso e estes por sua vez o que casa um dos 3 tipos de usuários que este sistema pode ter, são eles:

- Usuário Autor
- Usuário não-logado (deslogado)
- Usuário Autor Administrador

A maior parte das funcionalidades do sistema Leia é dependente apenas do logon efetuado com sucesso, ou seja, o usuário pode ler uma historia sem fazer o logon, mas para registrar um comentário, para escrever e mais tarde publicar um capítulo e uma historia e fazer uma alteração do seu próprio perfil de usuário. Sem efetuar o logon usuário pode pesquisar e ler histórias e obviamente cadastrar um novo usuário.

As principais funções do sistema estão disponíveis em menus permanentes e as telas possuem padrões que facilitam a memorização do usuário.

Essas características contribuem para agregar valor ao uso da ferramenta e ao mesmo tempo demonstra a facilidade de manipulação do aplicativo.

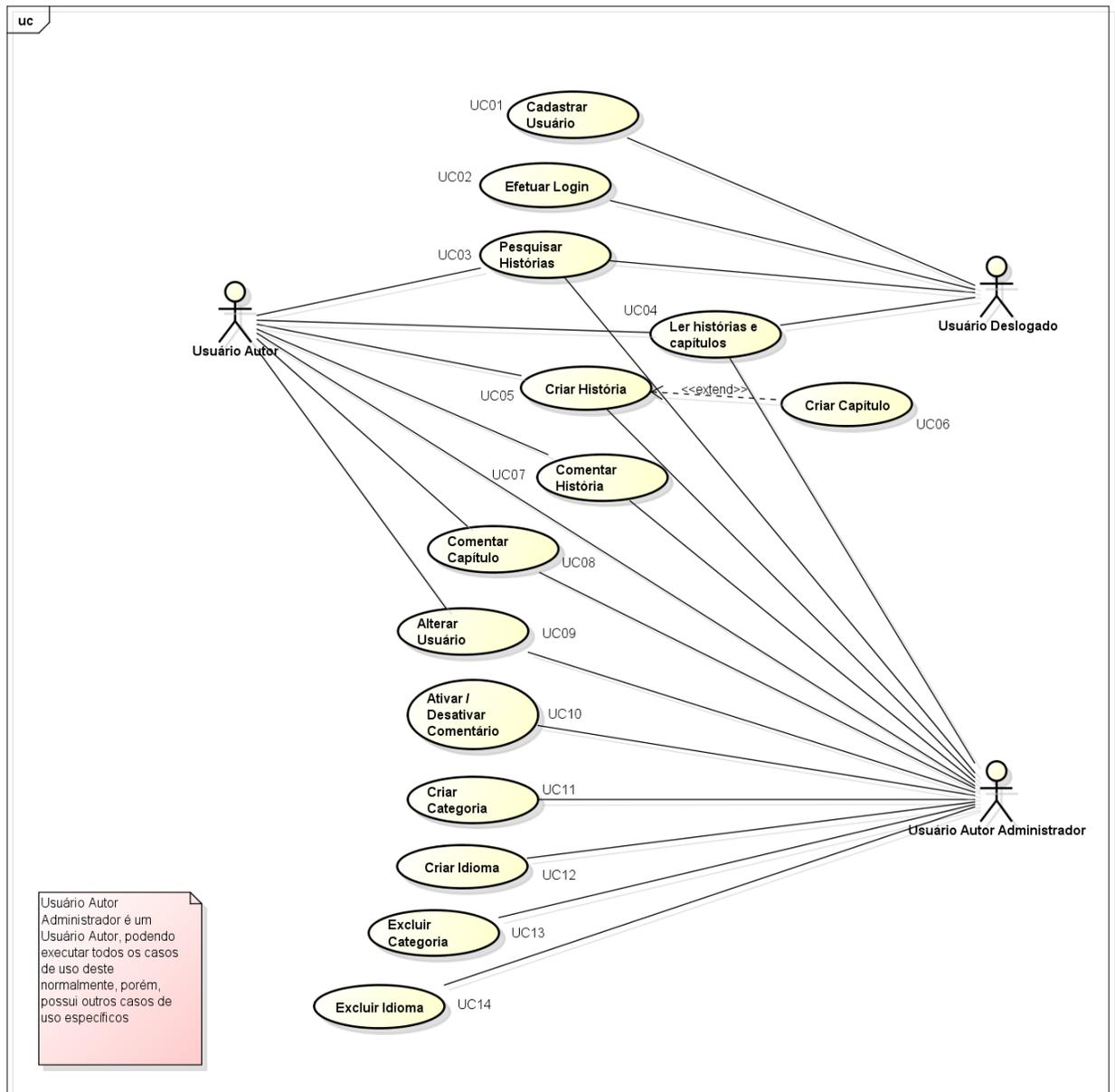


Figura 1 - User Cases (UC)

A descrição detalhada de cada um dos casos de uso do sistema Leia encontra-se no Apêndice D.

## 6.1 Instalação do Sistema Leia

Para colocar este aplicativo em funcionamento precisa seguir os passos descritos a seguir e ter no mínimo um sistema operacional MS Windows XP ou superior, ter o pacote de instalação do aplicativo XAMPP® que pode ser obtido no sítio XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends (vide referencias).

- 1) Instalar o aplicativo XAMPP para ter um servidor Mysql e HTTP Apache
  - i. Iniciar os serviços de HTTP e MySQL depois d concluida a instalação.
  - ii. Acessar localhost/xampp , iniciar o PHPMyadmin, criar um banco de dados vazio chamdo “leia” e importar o arquivo c::\xampp\htdocs\Leia\data\bd.sql
  - iii. Este passo cria o banco de dados e as tabelas do sistema Leia.
- 2) Colocar os arquivos do sistema dentro da pasta do Servidor Apache “htdocs“
- 3) Acessar a pagina localhost/leia/instalador.php
  - i. Este passo cria um usuario Admin no banco de dados leia

## 7 Utilização do Sistema Leia

O Sistema Leia de Publicação e Leitura Online apresenta as telas de navegação conforme a sequência mostrada no decorrer deste item para a leitura de um texto, capítulo e/ou livro, também a criação e edição de um usuário e funções administrativas executadas pelo usuário administrador.

A Figura 2 mostra a tela inicial do Sistema Leia, se o usuário já esta cadastrado, este pode efetuar o login, caso contrario pode fazer um breve cadastro no site através do botão Cadastre-se Já!. Existe a possibilidade de apenas

pesquisar e ler uma historia já cadastrada no sistema utilizando a opção Pesquisar do menu superior ou usando o botão Pesquisar Histórias.

**Leia.**    [Efetuar Login](#)    [Cadastre-se](#)    [Pesquisar](#)

## Leia.

Últimas Histórias Publicadas

Autor	Título
Pedro Mariano	Era uma vez no Sertão
Maria Pereira da Silva	No tempo das caravelas
Maria Pereira da Silva	Pedro e a caixa mágica
Maria Pereira da Silva	O Dom de Amar
Machado de Assis	Dom Casmurro

[Pesquisar Histórias](#)

**Já possui um usuário?**  
Faça login em sua conta

E-mail

Senha

[Entrar](#)

---

**Ainda não possui um usuário?**

[Cadastre-se já!](#)

Figura 2 - Tela inicial do Sistema Leia

A Figura 3 mostra como é o formulário de cadastro de usuário. Neste formulário são executados vários pontos de controle como mascara para ocultar os caracteres da senha, validação dos campos contendo dados inválidos, como por exemplo, um nome já cadastrado no sistema.

<a href="#">Leia.</a>	<a href="#">Efetuar Login</a>	<a href="#">Cadastre-se</a>	<a href="#">Pesquisar</a>
-----------------------	-------------------------------	-----------------------------	---------------------------

## Cadastre-se

Nome

Data de Nascimento

E-mail

Senha

Confirmar a Senha

Figura 3 - Cadastro de usuário

A Figura 4 mostra a tela de login do usuário previamente cadastrado no sistema, verificando se o nome do usuário e a senha são válidos e estão contidos no banco de dados do sistema.

<a href="#">Leia.</a>	<a href="#">Efetuar Login</a>	<a href="#">Cadastre-se</a>	<a href="#">Pesquisar</a>
-----------------------	-------------------------------	-----------------------------	---------------------------

### Já possui um usuário?

Faça login em sua conta

---

### Ainda não possui um usuário?

Figura 4 - Tela de Login

A Figura 5 mostra a tela depois de efetuado o Login de um usuário, nesta tela é possível editar o perfil do usuário, criar uma nova historia, criar um novo capítulo para uma historia previamente cadastrada e também pesquisar historias utilizando os botões desta mesma tela.



Figura 5 - Tela inicial usuário

A Figura 6 mostra a tela de edição de usuário. O acesso a esta tela é feito clicando no menu superior na opção Meu Perfil. Podem-se modificar todos os dados do usuário, como nome, data de nascimento, e-mail, e a senha.

**Leia.** **Minhas Histórias** **Meu Perfil** **Sair**

## Autor

Nome

Data de Nascimento

E-mail

Senha

Confirmar a Senha

Figura 6 - Edição de usuário

A seguir vemos na Figura 7 como começar a criação de uma nova história, este processo é necessário para que o usuário possa iniciar uma publicação, para iniciar este processo, o usuário clica no botão Criar uma nova história como mostrado anteriormente na Figura 5.

São necessários os preenchimentos dos campos Título Idioma e também a escolha de uma categoria para esta nova história se fazendo opcional a escolha de um arquivo de imagem para a capa e também a descrição desta história.

Clicando em Gravar o sistema vai disponibilizar sob o logon deste usuário essa nova história para edição e grava estes dados no banco de dados do sistema.

**Leia.** **Minhas Histórias** **Meu Perfil** **Sair**

## História

Título

Idioma

Categoria

Descrição

Capa  
 dom-casmurro.png

Figura 7 – Criação de nova história

Após a criação de uma nova historia, o usuário é direcionado para a tela Minhas Historias como mostrado na Figura 8.

**Leia.** **Minhas Histórias** **Meu Perfil** **Sair**

**Título**  
 Dom Casmurro

Figura 8 – Minhas Histórias

Para escrever um novo capítulo a partir deste menu, o usuário precisa clicar no título da historia. O usuário é direcionado para a tela de edição de historia (informações principais) como ilustra a Figura 9. Nesta tela o usuário pode editar as informações de sua historia como Título, Idioma, Categoria, sua descrição, a capa

utilizando o botão Gravar para tornar essas mudanças permanentes. Ainda nesta tela o sistema disponibiliza a opção de criação de novo Capítulo clicando no botão Novo e também editar os capítulos já existentes clicando no seu título no menu Capítulo que nos leva até a tela mostrada na Figura 10.

Leia.
Minhas Histórias
Meu Perfil
Sair

## História

Título

Idioma

Categoria

Descrição

Capa  


Excluir Capa

Alterar Capa  
 Nenhum arquivo selecionado

## Capítulos

Capítulo

Figura 9 – Edição de Historias – Informações Principais

Esta tela traz as opções de edição do nome do novo capítulo e uma caixa de texto para que o usuário possa efetivamente começar a escrever a sua historia e/ou capítulo. Para gravar o que escreveu é preciso clicar em Gravar, o capítulo é

gravado e o usuário é direcionado para a página da historia que ele estava escrevendo.



Figura 10 – Edição de Capítulo

Para pesquisar uma historia, a partir do menu inicial já ilustrado anteriormente na Figura 5 (logo apos o usuário efetuar o logon ou clicando no Ícone Leia no menu superior) basta clicar em Pesquisar Historias, este botão tem a mesma função tanto para usuários logados e não logados no sistema e leva a tela mostrada na Figura 11.



Figura 11 – Pesquisar Histórias

Após entrar com o texto que procura digitando este conteúdo a ser buscado na caixa de texto da tela mostrada na Figura 11 o usuário pode ainda refinar a busca selecionando a categoria e/ou Idioma trazendo apenas item que se enquadram nestes quesitos quando clicar em Buscar.

A Figura 12 ilustra tela com os resultados de uma busca efetuada com sucesso onde foi colocada a palavra “dom” como texto a ser procurado.

**Leia.** **Minhas Histórias** **Meu Perfil** **Sair**

## Histórias com "dom" no título

Título
dom Casmurro
O dom de Amar

## Histórias com "dom" na descrição

Título
O Dom de Amar
Pedro e a caixa mágica

## Capítulos com "dom" no nome

História	Capítulo
No tempo das caravelas	A Fuga de dom João

Nova Busca

Figura 12 – Resultados de uma busca efetuada

Clicando em um dos itens mostrados nesta tela o usuário é direcionado para este respectivo item, podendo ser ele um capítulo e/ou uma história que tenha a palavra buscada em seu Título e/ou descrição.

Uma funcionalidade deste sistema é o Comentário, este pode ser feito para um capítulo e para uma história desde que o usuário esteja logado no sistema, para que haja um controle de quem está comentando e o que conteúdo deste comentário.

Para comentar uma historia, o usuário precisa estar na tela da descrição da historia, no campo de texto comentário deixar sua opinião sobre o texto lido e clicar no botão Enviar ilustrado na Figura 13.

Leia.
Minhas Histórias
Meu Perfil
Sair



## Dom Casmurro

Idioma:  
Português

Categoria:  
Literatura clássica

Descrição:  
Esta história narra a vida de Bento Santiago desde sua mocidade até os dias em que está escrevendo o livro.

Comentários da história

### Comentar

## Capítulos

**Capítulo**

[1 - CAPÍTULO PRIMEIRO / DO TÍTULO](#)

Figura 13 – Comentar história

Aproveitando ainda a tela mostrada na Figura 13, o usuário pode ver todos os comentários desta historia clicando no link Comentários da historia.

Uma vez clicando nesta opção ele é direcionado para a tela de Comentários da História vista na Figura 14 onde pode ler todos os comentários e então clicar no botar Voltar para ser direcionado à tela anterior.

<a href="#">Leia.</a> <a href="#">Minhas Histórias</a> <a href="#">Meu Perfil</a> <a href="#">Sair</a>	
<h2>Comentários da História "Dom Casmurro"</h2>	
<input type="button" value="Voltar"/>	
Autor	Comentário
Maria Pereira da Silva	Ótima história, por favor, escreva novos capítulos!
Pedro Mariano	Dom Casmurro é um dos clássicos da literatura Brasileira!

Figura 14 – Lista de comentários de uma História

Já para deixar um comentário sobre o capítulo de uma história, o usuário precisa estar na tela de leitura de um capítulo, esta mostrada na Figura 15. O método de inserção de comentário segue a mesma lógica do comentário efetuado sobre uma história onde o usuário entra com o comentário na caixa de texto sob o título Comentar e clica no botão Enviar e então é direcionado para a tela de comentários do capítulo.

<a href="#">Leia.</a> <a href="#">Minhas Histórias</a> <a href="#">Meu Perfil</a> <a href="#">Sair</a>	
<h3>1 - CAPÍTULO PRIMEIRO / DO TÍTULO</h3>	
<small>Publicado em 11/02/2014</small>	
<p>Uma noite destas, vindo da cidade para o Engenho Novo, encontrei no trem da Central um rapaz aqui do bairro, que eu conheço de vista e de chapéu. Cumprimentou-me, sentou-se ao pé de mim, falou da Lua e dos ministros, e acabou recitando-me versos. A viagem era curta, e os versos pode ser que não fossem inteiramente maus. Sucedeu, porém, que, como eu estava cansado, fechei os olhos três ou quatro vezes; tanto bastou para que ele interrompesse a leitura e metesse os versos no bolso.</p> <p>— Continue, disse eu acordando.</p> <p>— Já acabei, murmurou ele.</p> <p>— São muito bonitos.</p> <p>Vi-lhe fazer um gesto para tirá-los outra vez do bolso, mas não passou do gesto; estava amuado. No dia seguinte entrou a dizer de mim nomes feios, e acabou alcunhando-me <i>Dom Casmurro</i>. Os vizinhos, que não gostam dos meus hábitos reclusos e calados, deram curso à alcunha, que afinal pegou. Nem por isso me zanguei. Conteí a anedota aos amigos da cidade, e eles, por graça, chamam-me assim, alguns em bilhetes: "Dom Casmurro, domingo vou jantar com você".— "Vou para Petrópolis, Dom Casmurro; a casa é a mesma da Renânia; vê se deixas essa caverna do Engenho Novo, e vai lá passar uns quinze dias comigo".— "Meu caro Dom Casmurro, não cuide que o dispense do teatro amanhã; venha e dormirá aqui na cidade; dou-lhe camarote, dou-lhe chá, dou-lhe cama; só não lhe dou moça".</p> <p>Não consultes dicionários. <i>Casmurro</i> não está aqui no sentido que eles lhe dão, mas no que lhe pês o vulgo de homem calado e metido consigo. <i>Dom</i> veio por ironia, para atribuir-me fumos de fidalgo. Tudo por estar cochilando! Também não achei melhor título para a minha narração; se não tiver outro daqui até ao fim do livro, vai este mesmo. O meu poeta do trem ficará sabendo que não lhe guardo rancor. E com pequeno esforço, sendo o título seu, poderá cuidar que a obra é sua. Há livros que apenas terão isso dos seus autores; alguns nem tanto.</p>	
<p>Comentar</p>	
<p>Esta história promete ser uma das melhores já escritas!</p>	
<input type="button" value="Enviar"/>	

Figura 15 – Comentar Capítulo

O autor da história pode ativar ou desativar comentários usando a lista de comentários mostrada anteriormente na Figura 14. Clicando sobre o comentário ele é direcionado a uma pagina na qual pode desmarcar a caixa Ativo e clicar em Gravar para efetivamente desativar o comentário como mostra a Figura 16.



Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Sair

### Comentário de Maria Pereira da Silva

Conteúdo

Ótima história, por favor, escreva novos capítulos!

Ativo

Gravar

Figura 16 – Ativar / Desativar comentário – Usuário Autor

Existem neste sistema algumas funções restritas apenas a usuários administradores. Assim que logado como administrador, no menu superior principal são adicionadas algumas opções como Idiomas, Categorias e Autores.

Clicando em Idiomas, o administrador é levado até a tela de edição de idiomas onde pode efetuar a criação de um novo idioma clicando no botão Novo o que direciona para a tela de criação de novo idioma mostrado na Figura 17.



Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair

### Idioma

Idioma

Idioma

Gravar

Figura 17 – Cadastrar Novo Idioma

O usuário administrador entra o nome deste idioma e então clica no botão Gravar que efetua a gravação deste novo idioma e direciona o usuário para a tela de lista de idiomas, vide Figura 18.

Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair	
Novo	
Idioma	
Alemão	✘
Espanhol	✘
Inglês	✘
Japonês	✘
Português	✘

Figura 18 – Lista de Idiomas

Também nesta lista de idiomas, pode-se apagar um idioma clicando no ícone vermelho na mesma linha do idioma que deseja apagar.

Deseja-se editar uma categoria ou criar uma nova, o usuário clica na opção Categorias no menu Superior. Direcionado para a tela de lista de categorias mostrada na Figura 19 o seu uso se faz muito similar ao da lista de idiomas onde se pode tanto criar uma nova categoria clicando em Nova, sendo direcionado para a tela de criação de nova categoria (Figura 19), como editar uma existente e efetuar a deleção de uma que não se faz mais necessária (Figura 18).

Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair	
Novo	
Categoria	
Auto-ajuda	✘
História	✘
Humor	✘
Infanto-juvenil	✘
Literatura clássica	✘
Literatura de cordel	✘
Literatura Estrangeira	✘

Figura 19 – Lista de Categorias

Figura 20 – Criar nova categoria

Para a edição de um usuário Autor, o administrador usa o menu superior e sua opção Autores para ser direcionado à lista de Autores como mostrada na Figura 21.

Clicando no nome do autor, o administrador é direcionado para uma tela onde podem ser modificadas todas as informações pertinentes a este usuário bem como deixa-lo ativo (a caixa Ativo permanece marcada) ou desativar este usuário desmarcando esta mesma caixa deixando-a em branco. Outra opção disponível nesta mesma tela é a possibilidade de tornar este usuário um administrador do sistema marcando a caixa Administrador. Todas estas opções estão ilustradas na Figura 22.

Nome do Autor
Admin
Desativado
Desativado 2
Desativado 3
Desativado 4
Desativado 5
Desativado 6
Machado de Assis
Maria Pereira da Silva
Pedro Mariano

Figura 21 – Lista de autores

### Autor

Nome

Data de Nascimento

E-mail

Senha

Confirmar a Senha

Administrador

Ativo

Figura 22 – Edição de Autor

## **8 Considerações Finais.**

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso foi desenvolver um sistema Web para leitura e publicação de textos e livros online utilizando uma interface totalmente Web.

Com o desenvolvimento do projeto novos conhecimentos foram agregados além de exercitar os conhecimentos adquiridos durante o curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Federal do Paraná. Entre eles destacam-se: programação orientada a objetos, programação estruturada, uso de banco de dados e também o importante conhecimento agregado do uso de um Framework para a comunicação do software com seu banco de dados.

Para projetos futuros referentes a este sistema, se perceberam alguns aprimoramentos como a possibilidade de salvar o livro e/ou capítulos como PDF utilizando um Java Script para habilitar esta função. Aprimoramentos também com relação ao sistema de navegação para que não haja tantos direcionamentos a novas paginas e estas sejam mostradas a partir da pagina principal. E por final a disponibilização deste sistema em forma de aplicação móvel para os sistemas mais comuns para dispositivos móveis como o iOS (Apple) e Android.

## 9 Referencias Bibliográficas

XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends <https://www.apachefriends.org/>  
Acesso em 2012, 2013, 2014.

**Beck**, Kent, Programação Extrema (XP) Explicada, Bookman, 2004.

**BECK**, Kent, Manifesto para o desenvolvimento ágil de software.

<http://manifestoagil.com.br/> Acessos em 2012 e 2013.

**Niederauer**, Juliano; Guia de Consulta Rápida Integrando PHP 5 com MySQL;  
Novatec 2008 (2ed).

**Dall'Oglio**, Pablo; PHP: Programando com Orientação a Objetos; Novatec, 2009  
(2ed).

**Tonsig**, S. L.; Mysql - Aprendendo na Prática; Ciência Moderna, 2006.

**Minetto**, Elton Luis; Frameworks para Desenvolvimento em PHP; Novatec, 2007.

**PHP: A simple tutorial** - Manual; <http://php.net/manual/en/tutorial.php>. Acessos em  
2012, 2013 e 2014.

**MySQL - The world's most popular open source database**; <http://dev.mysql.com/>.  
Acessos em 2012, 2013 e 2014.

**CSS Tutorial - W3Schools**; <http://www.w3schools.com/css/>. Acessos em 2012,  
2013 e 2014.

**Scientific American** <http://www.scientificamerican.com/article/reading-paper-screens/> Acesso em 2012 e 2013.

**Desenvolvimento Ágil – Extreme Programming,**  
<http://www.desenvolvimentoagil.com.br/xp/> acesso em 2012.

**Framework Nyu,** <http://nyu.maycow.com.br/> / Acessos em 2012, 2013 e 2014.

**Framework Nyu,** <https://bitbucket.org/maycow/nyu-framework> Acessos em 2012, 2013 e 2014.

**Code Project,** <http://www.codeproject.com/Articles/5381/What-Is-A-Framework>  
[Acesso em 2012.](#)

**Aspirante a Escritor,** <http://www.aspiranteaescriptor.com.br/?p=245> Acesso em 2012.

**Estadão,** <http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,o-incerto-caminho-ate-a-publicacao,588356> Acesso em 2014

**Na ponta do Lapis,** <http://www.napontadoslapis.com.br/2010/03/o-envio-de-originais-para-editoras.html> Acesso em 2014.

**Pagina da Cultura,** <http://paginadacultura.com.br/br/dicas-para-autores/agente-literario-luxo-ou-necessidade/> Acesso em 2014.

## 10 Apêndices

### 10.1 Apêndice A – Diagramas de Atividades – Sistema Leia

Índice dos diagramas:

1. Diagrama de Atividades - Cadastrar Usuário
2. Diagrama de Atividades - Efetuar Login
3. Diagrama de Atividades - Alterar Usuário
4. Diagrama de Atividades - Pesquisar Histórias
5. Diagrama de Atividades - Ler Histórias e Capítulos
6. Diagrama de Atividades - Criar História
7. Diagrama de Atividades - Criar Capítulo
8. Diagrama de Atividades - Comentar História
9. Diagrama de Atividades - Comentar Capítulo
10. Diagrama de Atividades - Ativar \_ Desativar Comentário
11. Diagrama de Atividades - Criar Categoria
12. Diagrama de Atividades - Excluir Categoria
13. Diagrama de Atividades - Criar Idioma
14. Diagrama de Atividades - Excluir Idioma

## 10.1.1 Diagrama de Atividades - Cadastrar Usuário

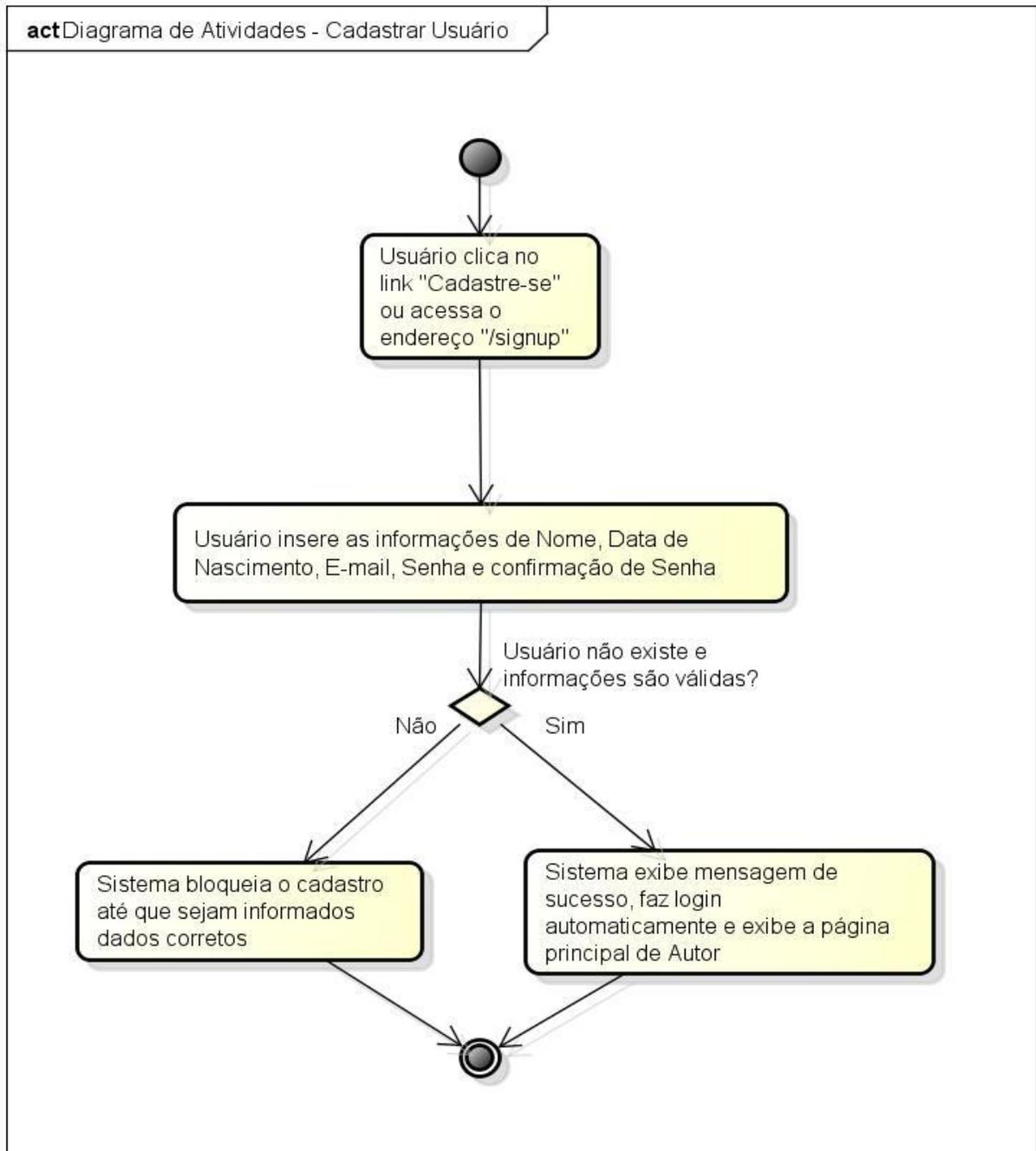


Figura 23 - Diagrama de Atividades - Cadastrar Usuário

## 10.1.2 Diagrama de Atividades - Efetuar Login

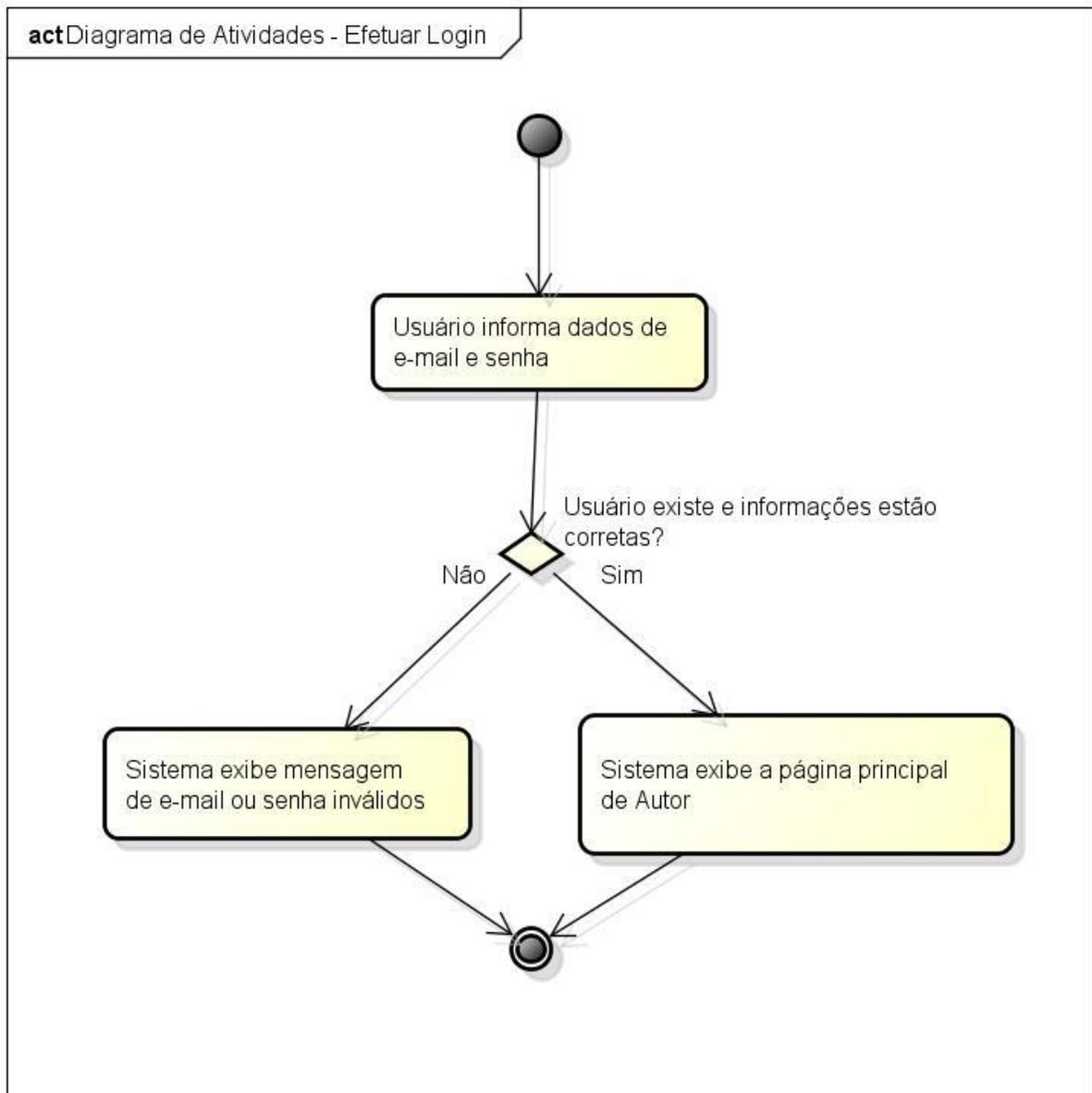


Figura 24 - Diagrama de Atividades - Efetuar Login

## 10.1.3 Diagrama de Atividades - Alterar Usuário

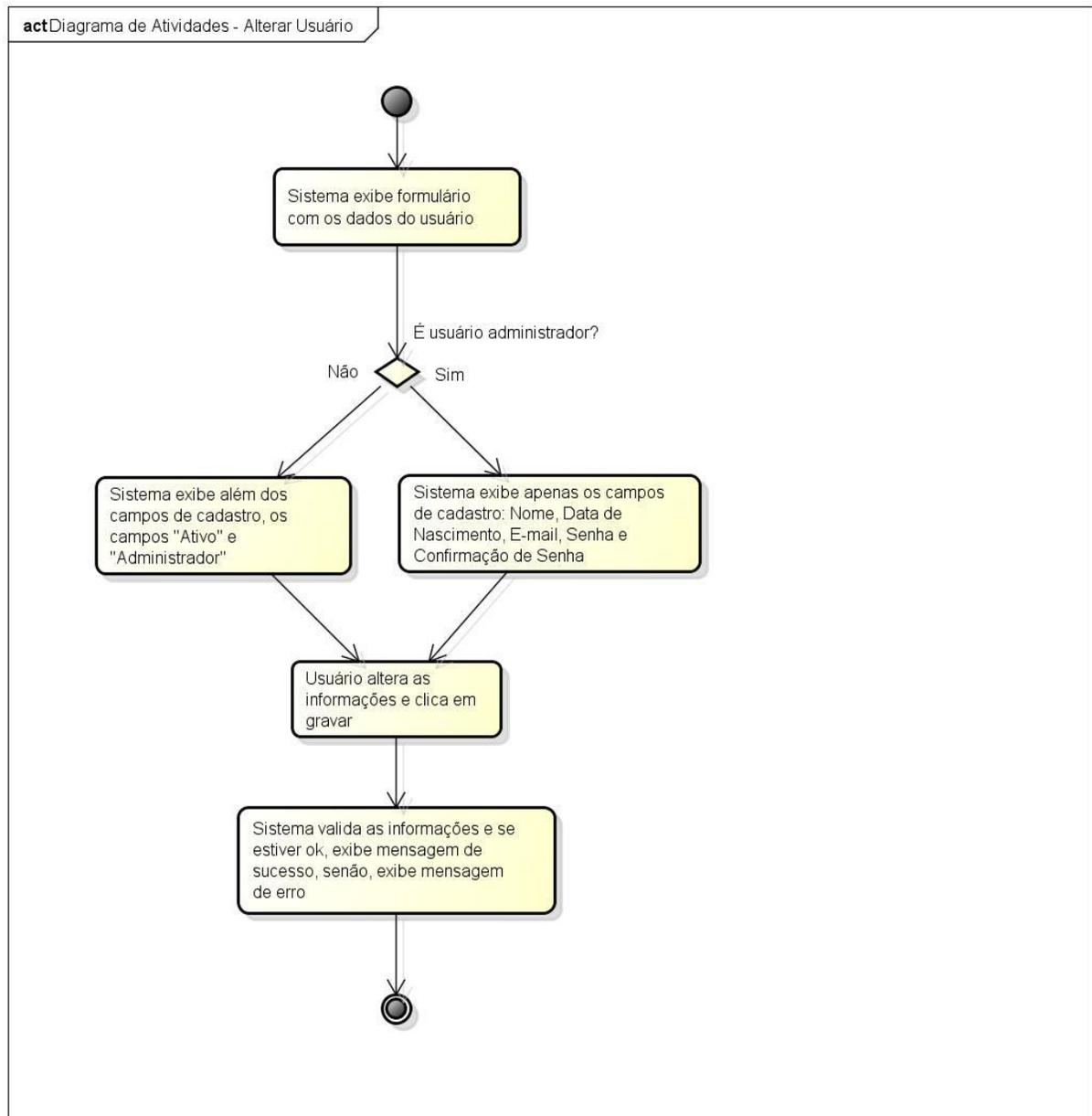


Figura 25 - Diagrama de Atividades - Alterar Usuário

## 10.1.4 Diagrama de Atividades - Pesquisar Histórias

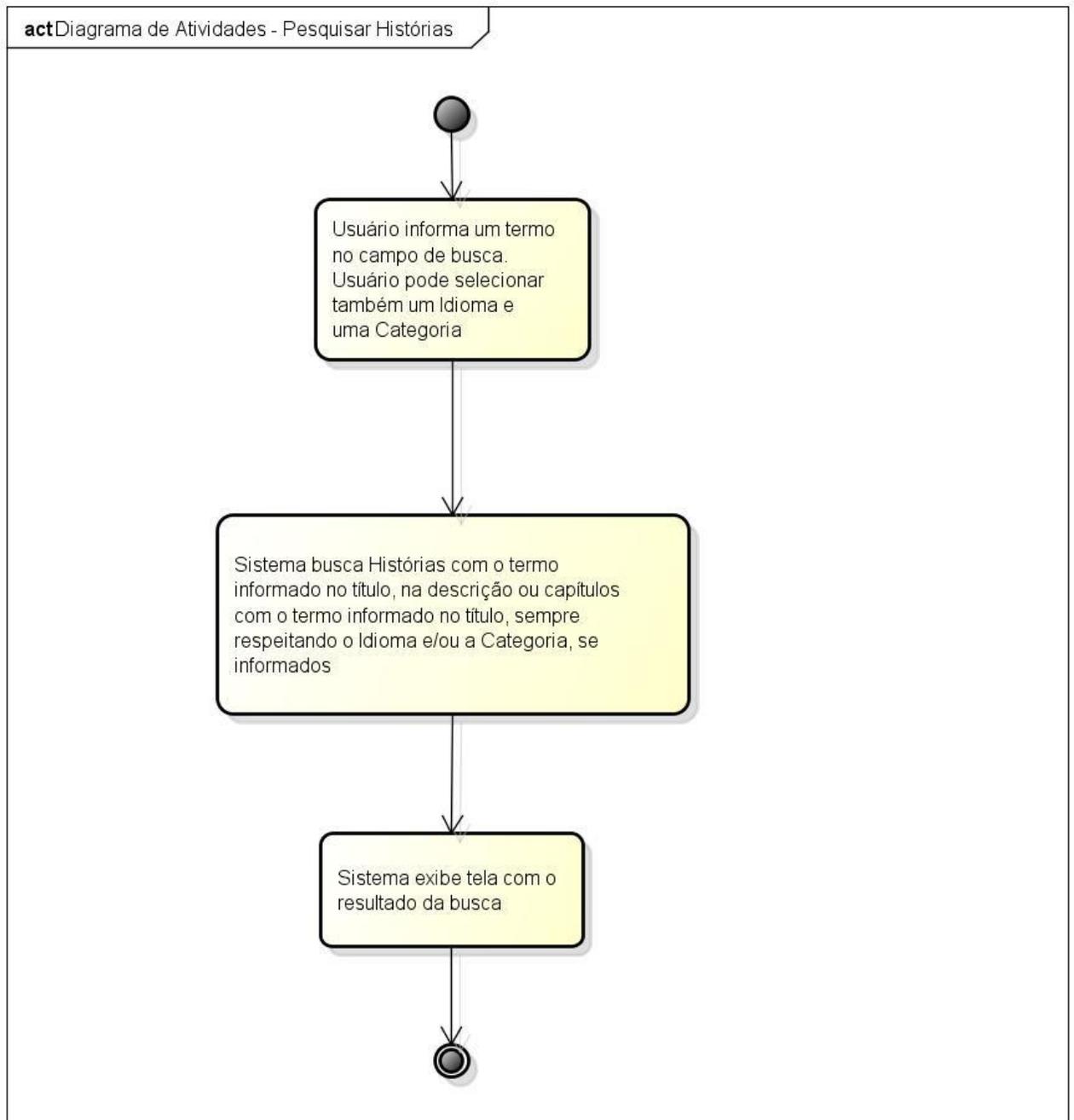


Figura 26 - Diagrama de Atividades - Pesquisar Histórias

## 10.1.5 Diagrama de Atividades - Ler Histórias e Capítulos

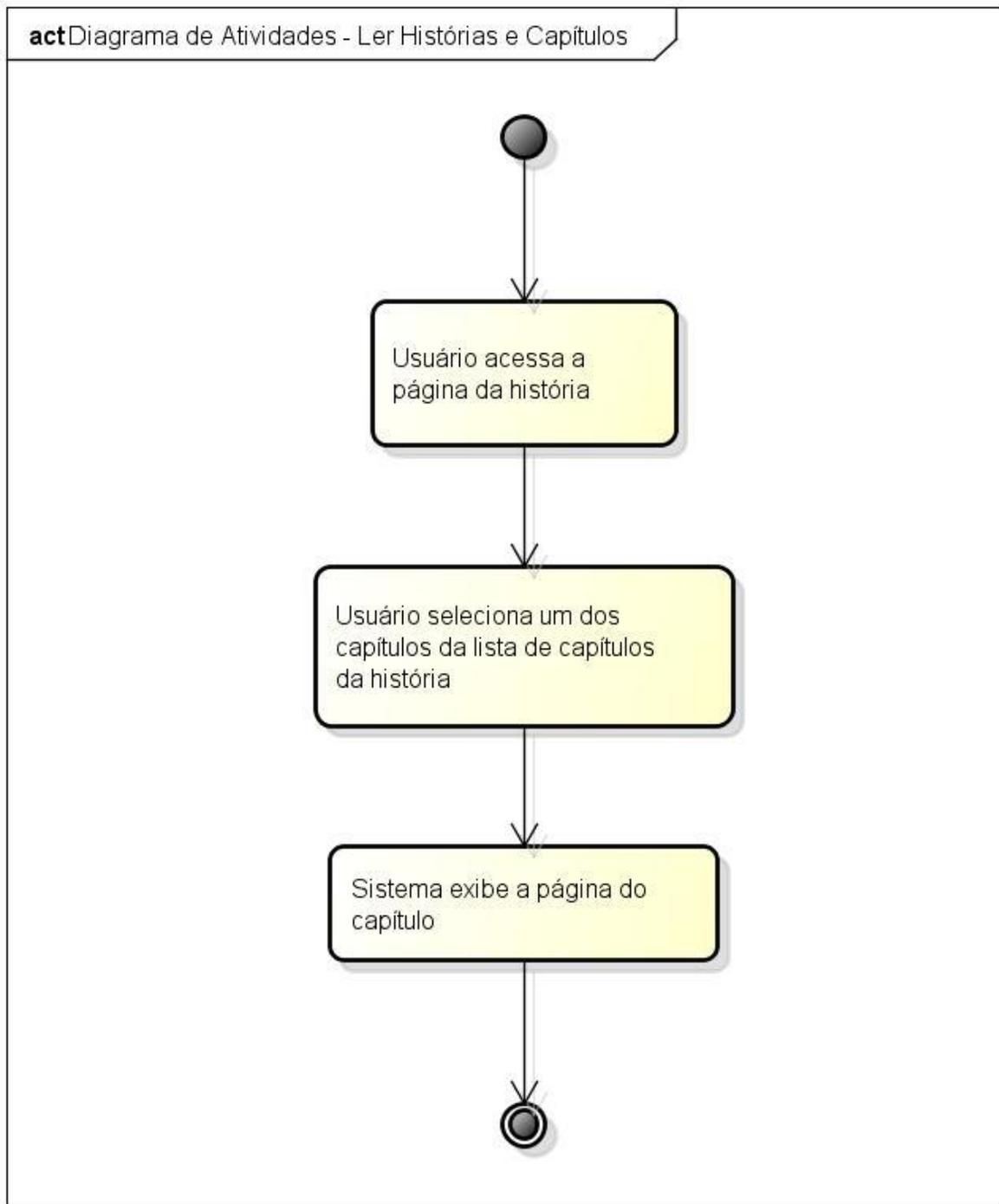


Figura 27 - Diagrama de Atividades - Ler Histórias e Capítulos

## 10.1.6 Diagrama de Atividades - Criar História

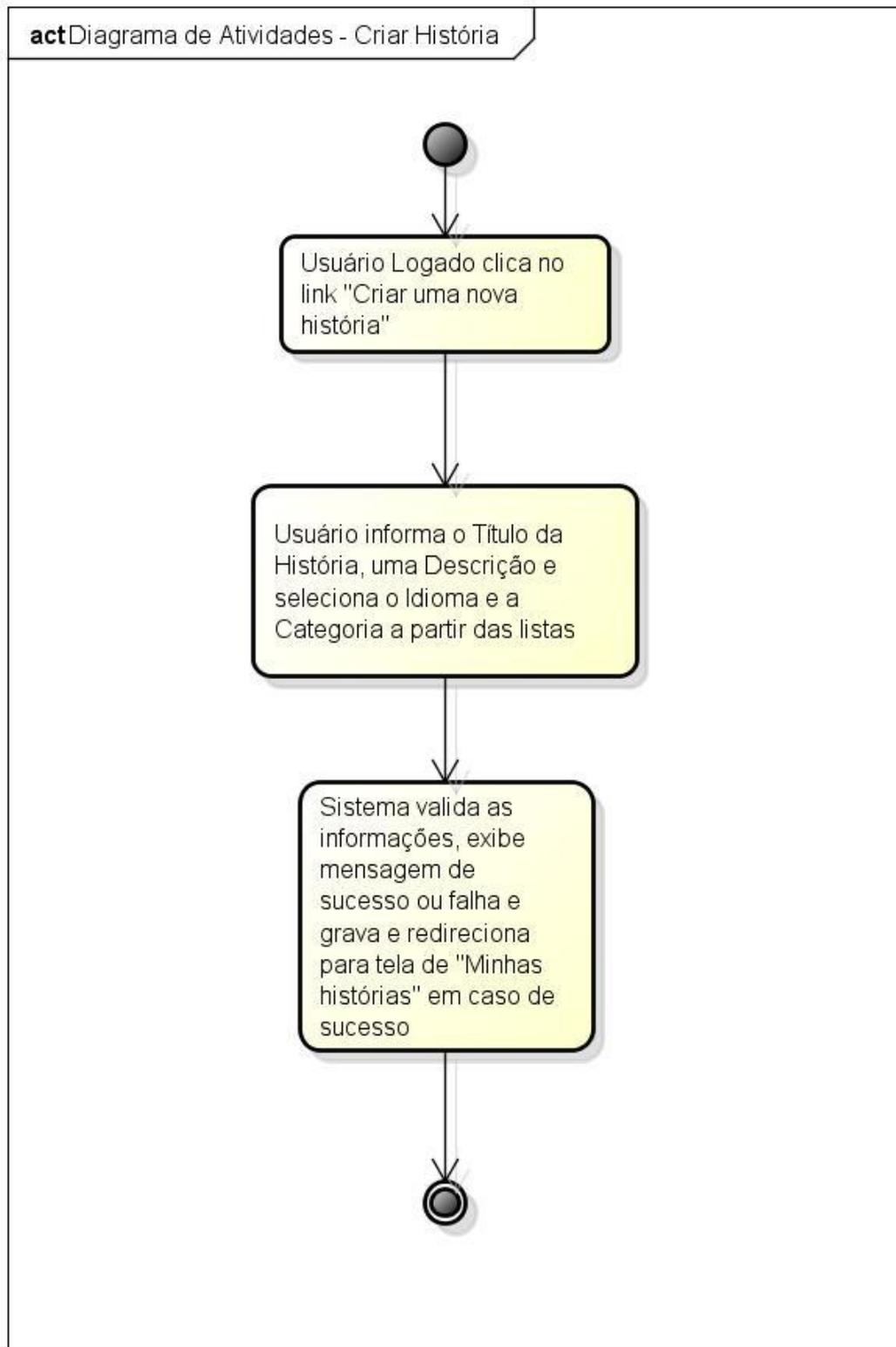


Figura 28 - Diagrama de Atividades - Criar História

## 10.1.7 Diagrama de Atividades - Criar Capítulo

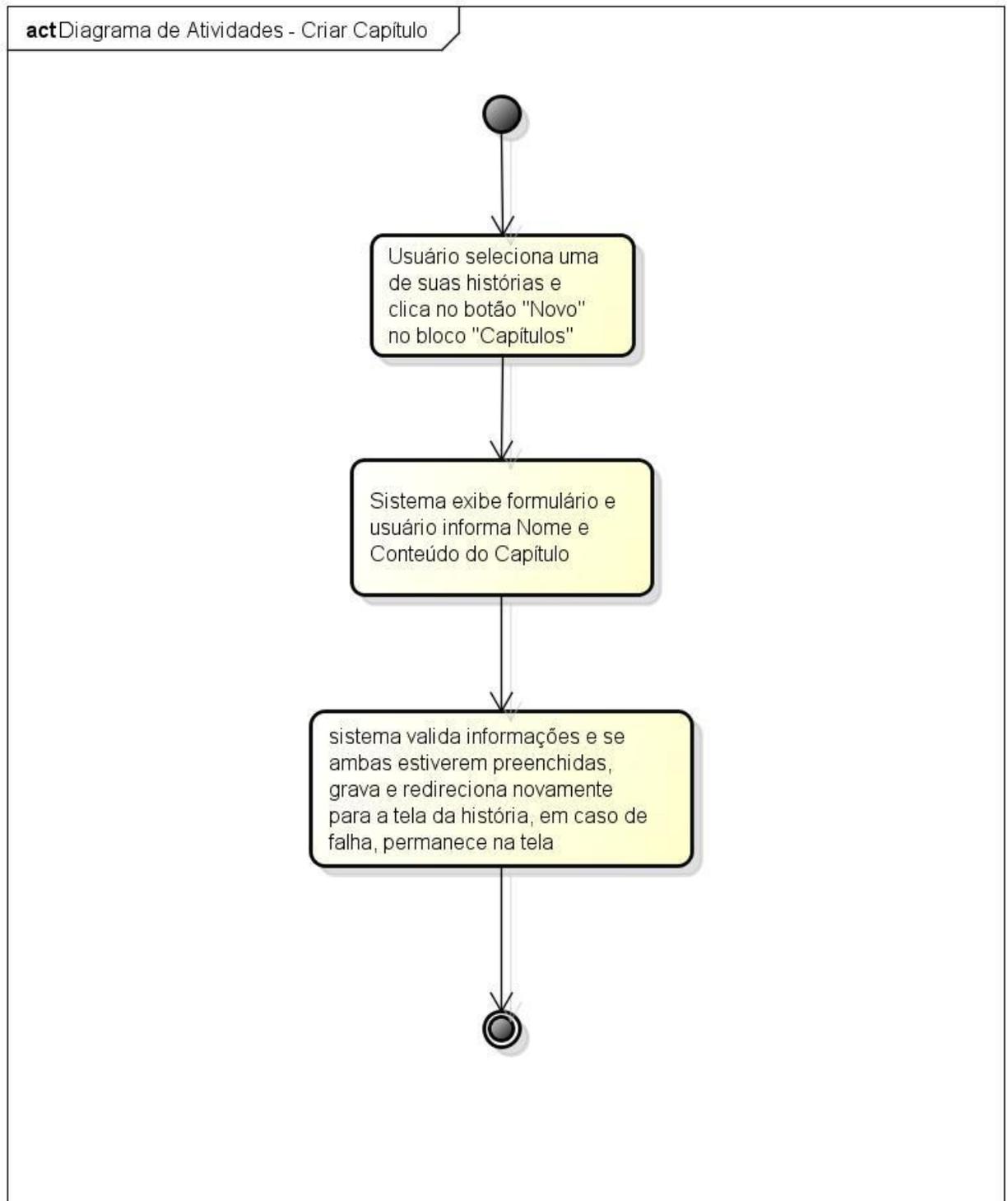


Figura 29 - Diagrama de Atividades - Criar Capítulo

## 10.1.8 Diagrama de Atividades - Comentar História

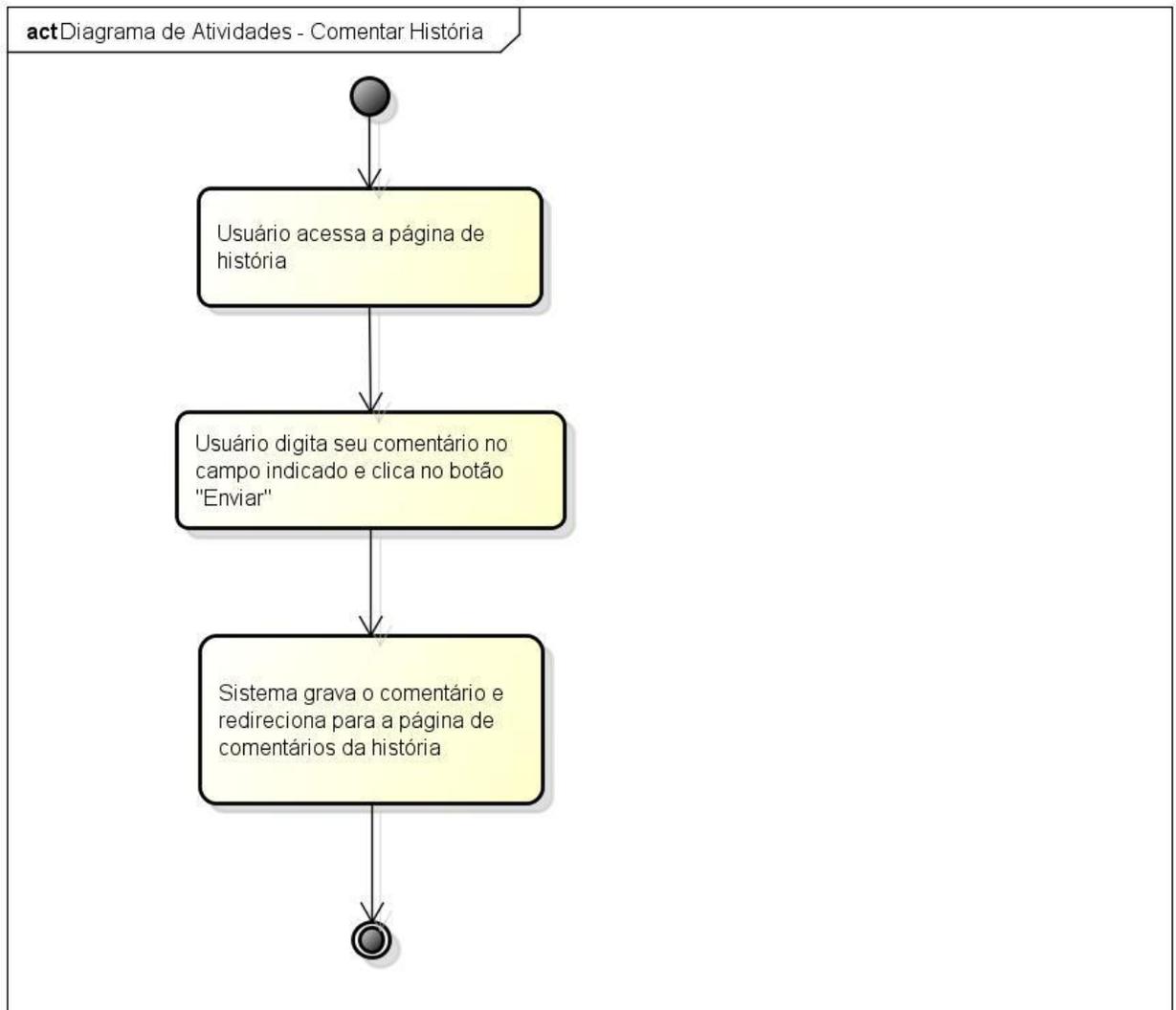


Figura 30 - Diagrama de Atividades - Comentar História

## 10.1.9 Diagrama de Atividades - Comentar Capítulo

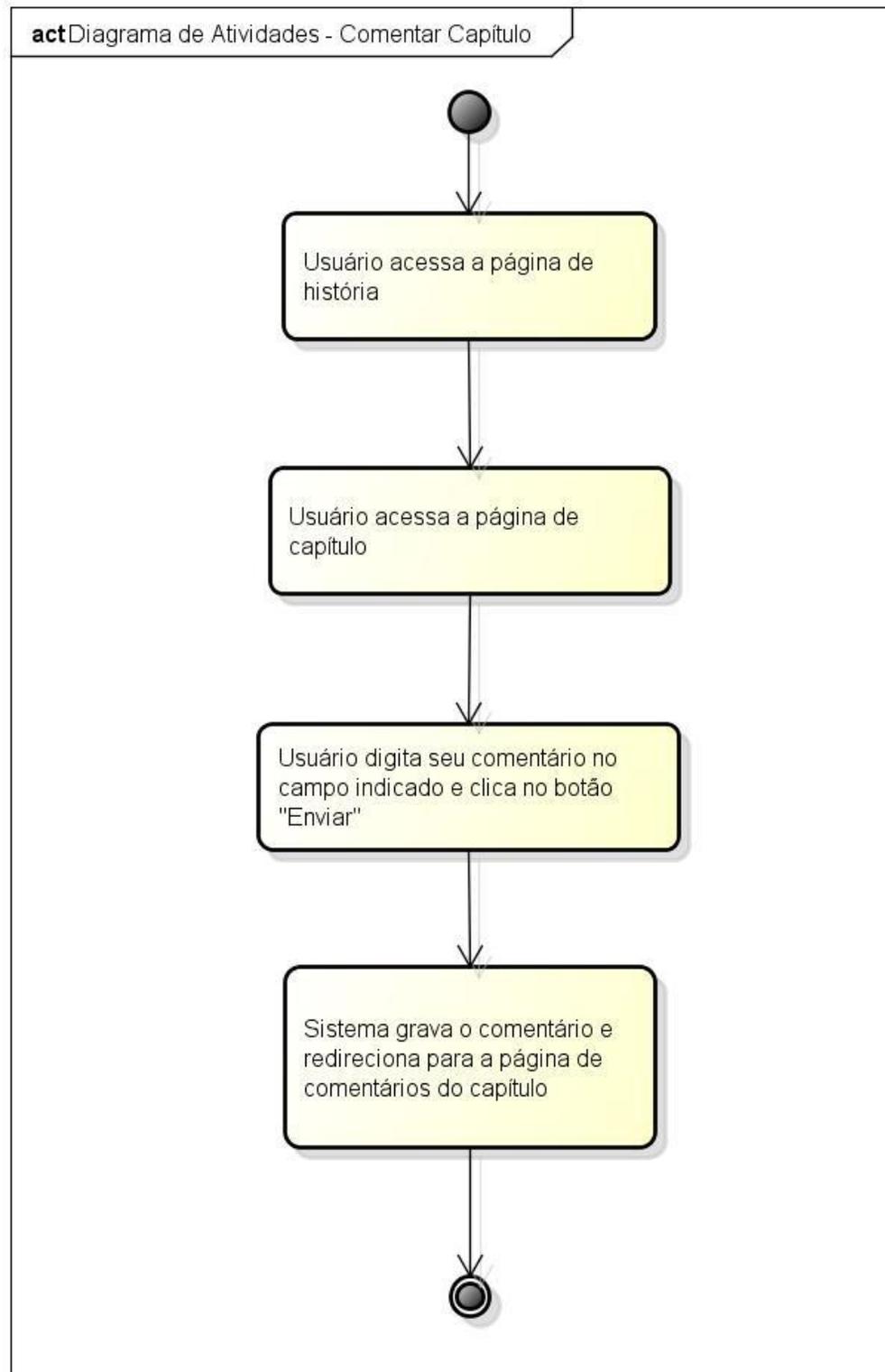


Figura 31 - Diagrama de Atividades - Comentar Capítulo

## 10.1.10 Diagrama de Atividades - Ativar / Desativar Comentário

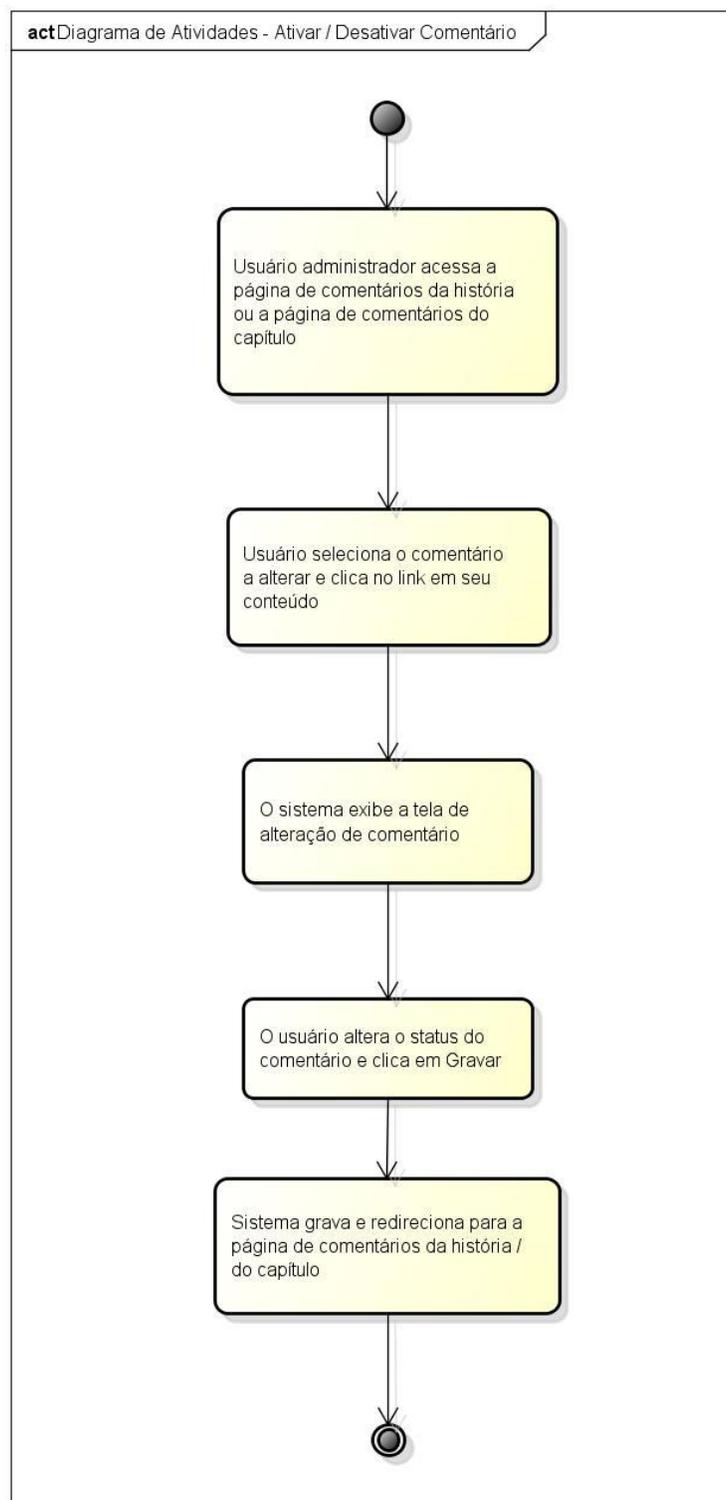


Figura 32 - Diagrama de Atividades - Ativar / Desativar Comentário

## 10.1.11 Diagrama de Atividades - Criar Categoria

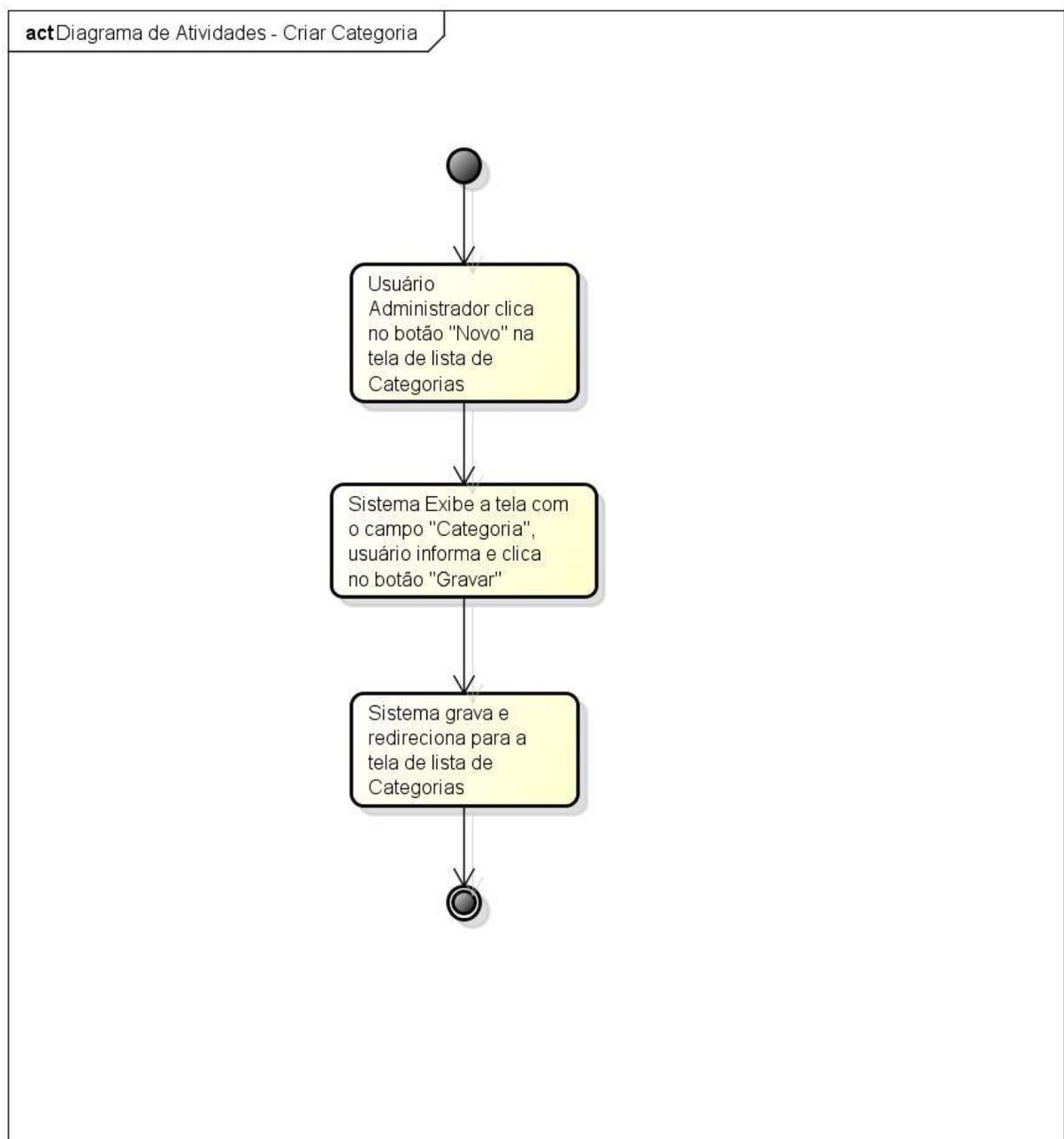


Figura 33 - Diagrama de Atividades - Criar Categoria

## 10.1.12 Diagrama de Atividades - Excluir Categoria

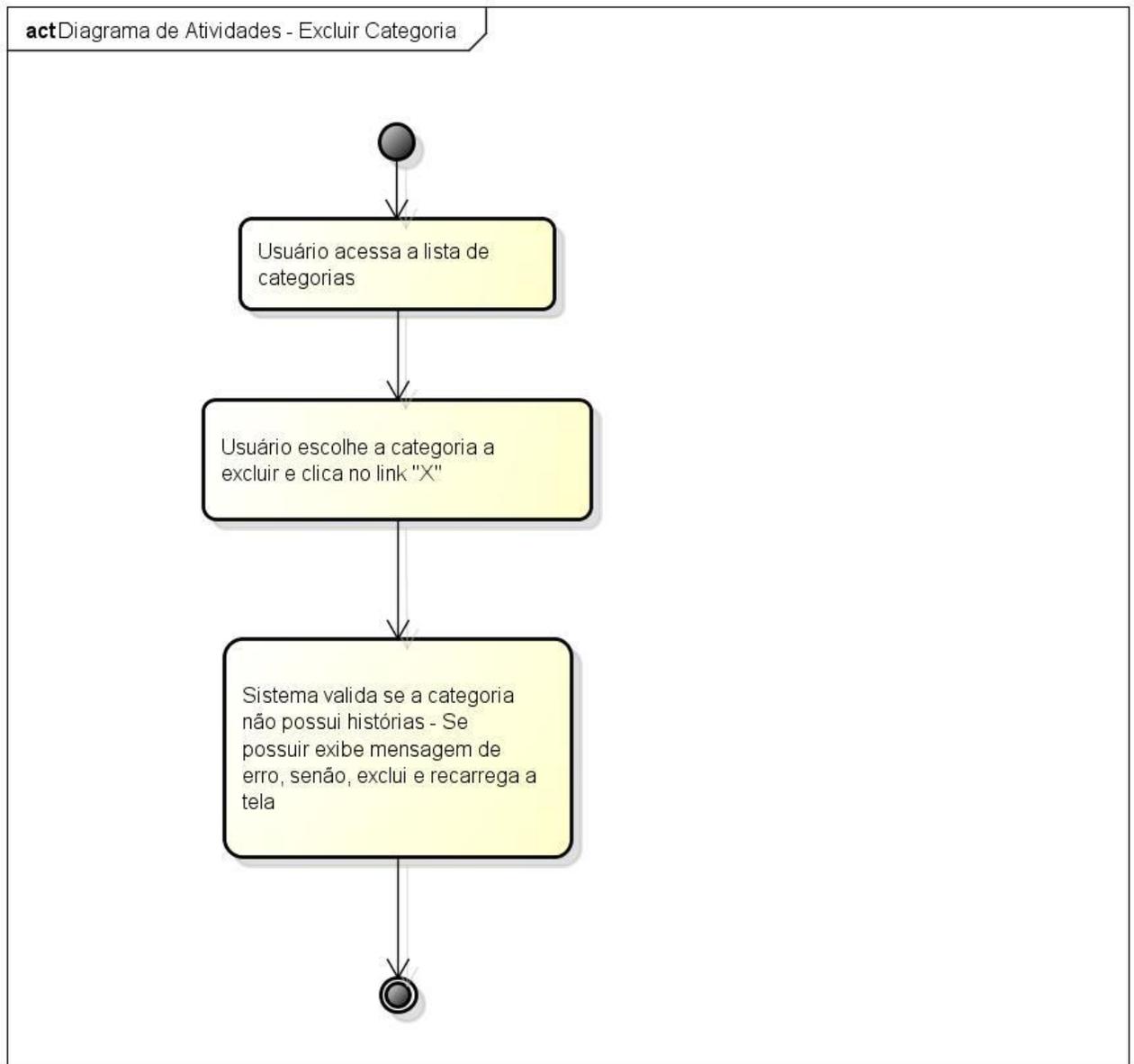


Figura 34 - Diagrama de Atividades - Excluir Categoria

## 10.1.13 Diagrama de Atividades - Criar Idioma

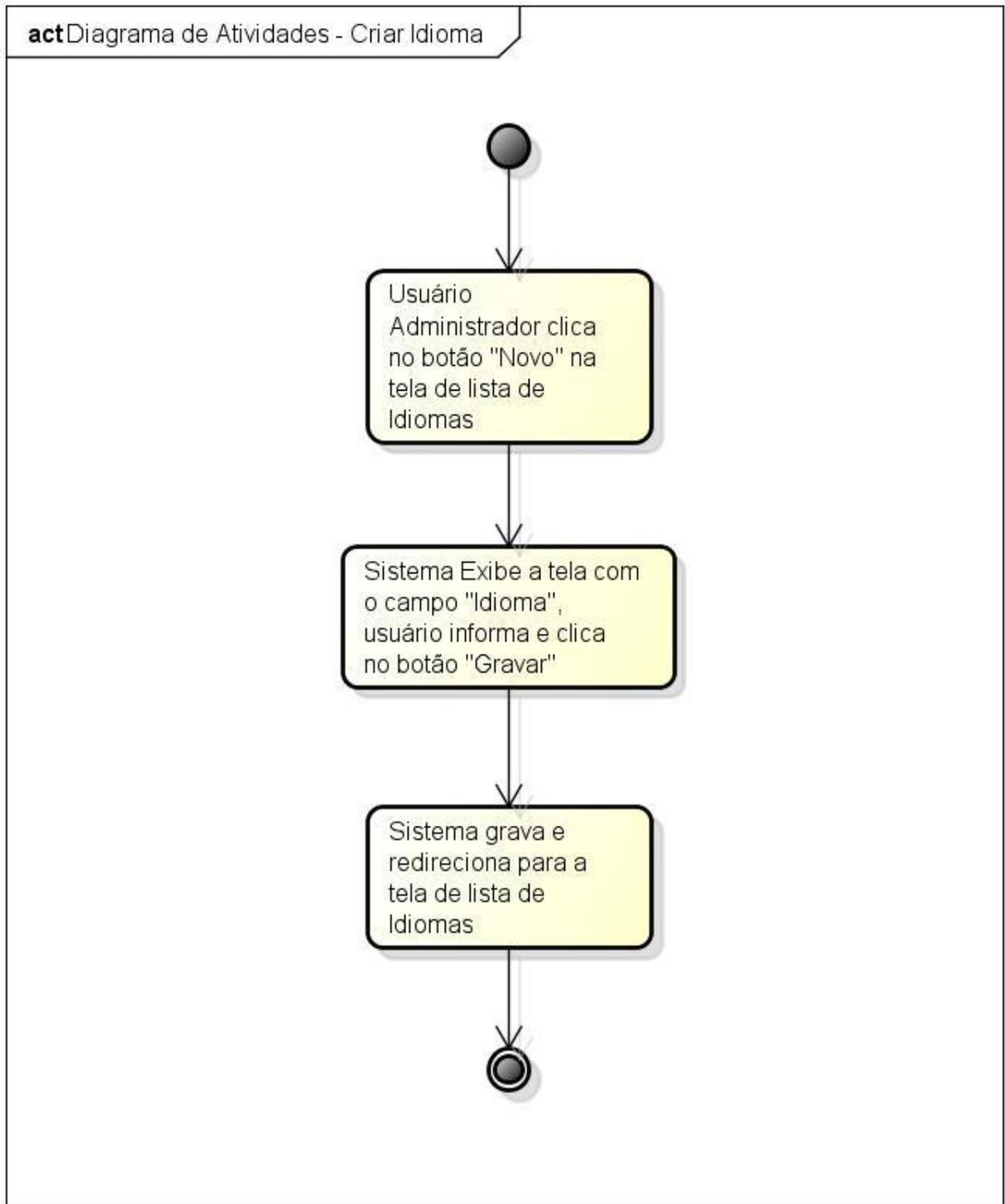


Figura 35 - Diagrama de Atividades - Criar Idioma

## 10.1.14 Diagrama de Atividades - Excluir Idioma

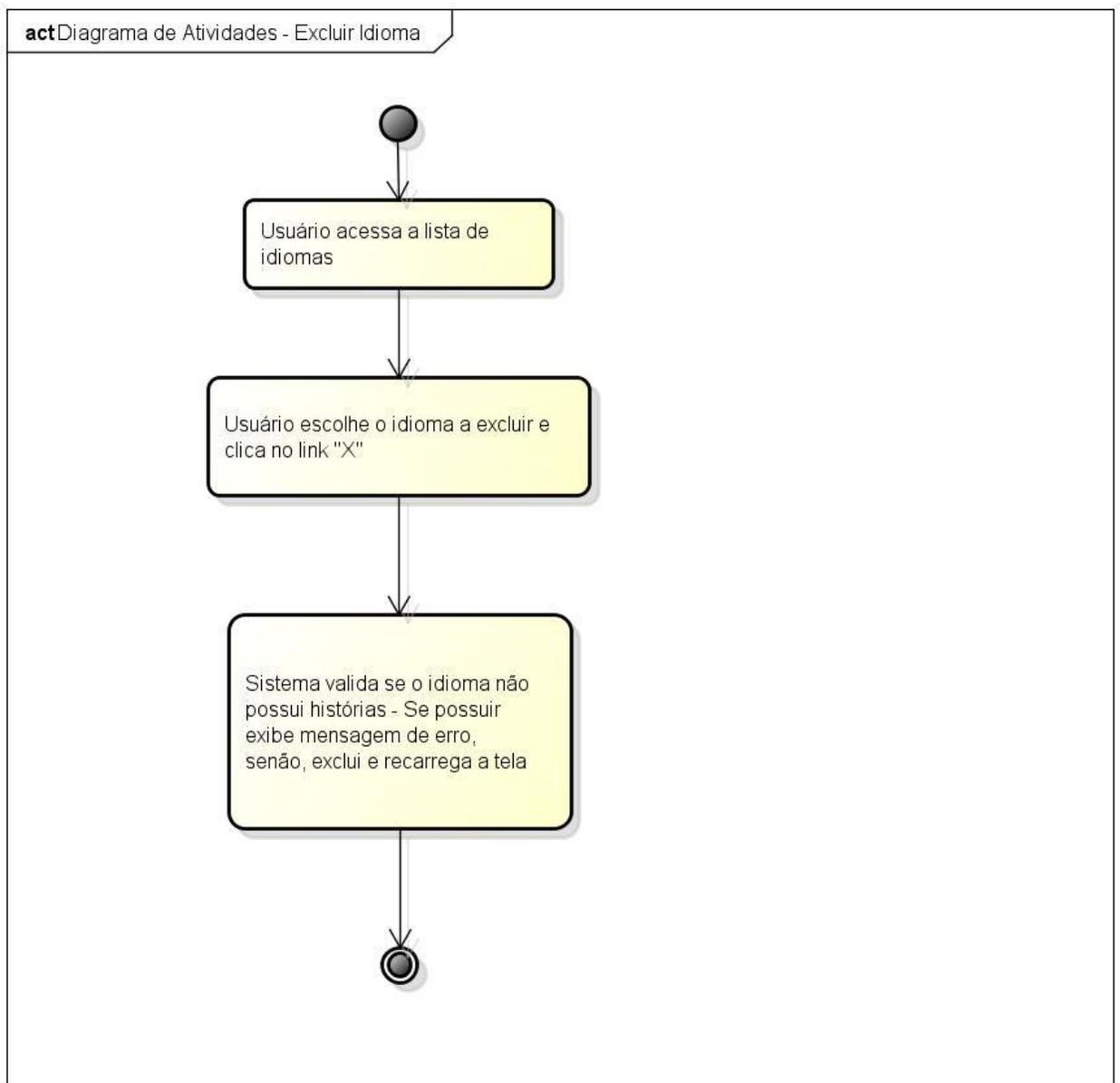


Figura 36 - Diagrama de Atividades - Excluir Idioma

## 10.2 Apêndice B - Diagrama de classes – sistema leia

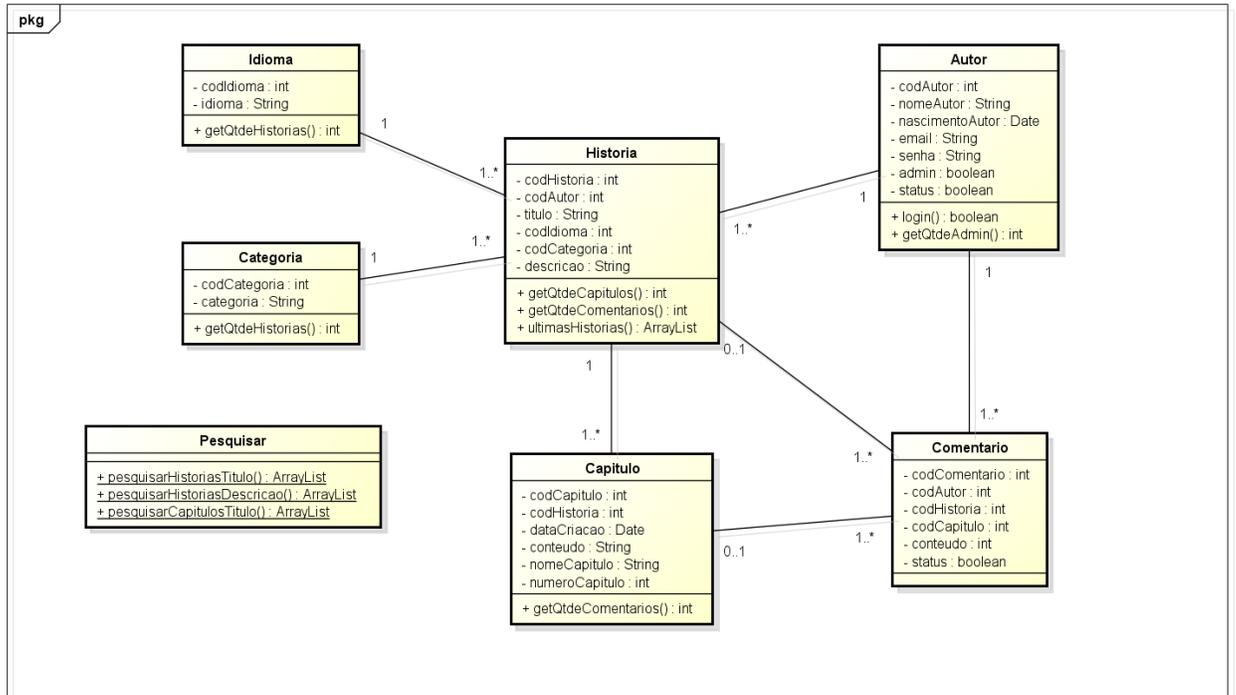


Figura 37 - Diagrama de Classes

### 10.3 Apêndice C – Diagramas de Sequencia

#### Índice dos Diagramas de Sequencia

1. Diagrama de Sequência - Cadastrar Usuário
2. Diagrama de Sequência - Efetuar Login
3. Diagrama de Sequência - Alterar Usuário
4. Diagrama de Sequência - Pesquisar Histórias
5. Diagrama de Sequência - Ler Histórias e Capítulos
6. Diagrama de Sequência - Criar História
7. Diagrama de Sequência - Criar Capítulo
8. Diagrama de Sequência - Comentar História
9. Diagrama de Sequência - Comentar Capítulo
10. Diagrama de Sequência - Ativar \_ Desativar Comentário
11. Diagrama de Sequência - Criar Categoria
12. Diagrama de Sequência - Excluir Categoria
13. Diagrama de Sequência - Criar Idioma
14. Diagrama de Sequência - Excluir Idioma

### 10.3.1 Diagrama de Sequência - Cadastrar Usuário

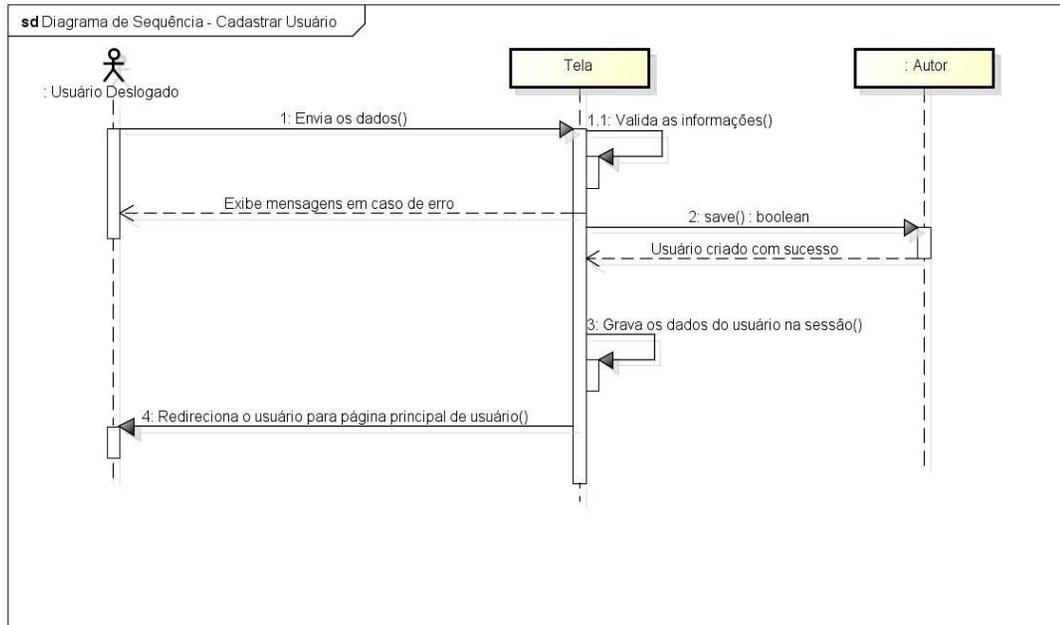


Figura 38 - Diagrama de Sequência - Cadastrar Usuário

### 10.3.2 Diagrama de Sequência - Efetuar Login

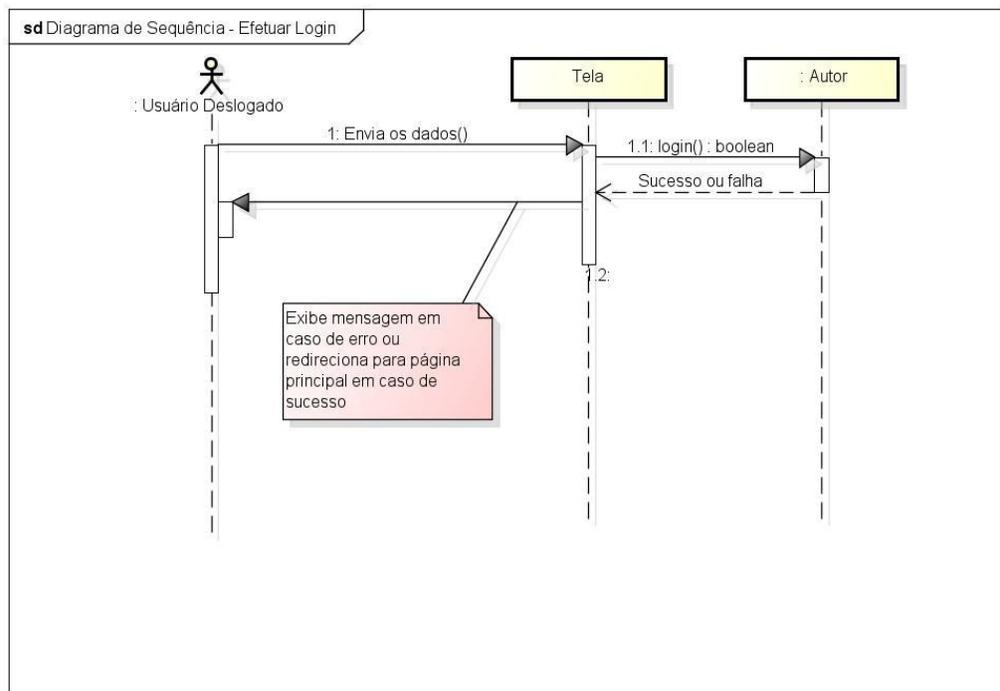


Figura 39 - Diagrama de Sequência - Efetuar Login

## 10.3.3 Diagrama de Sequência - Alterar Usuário

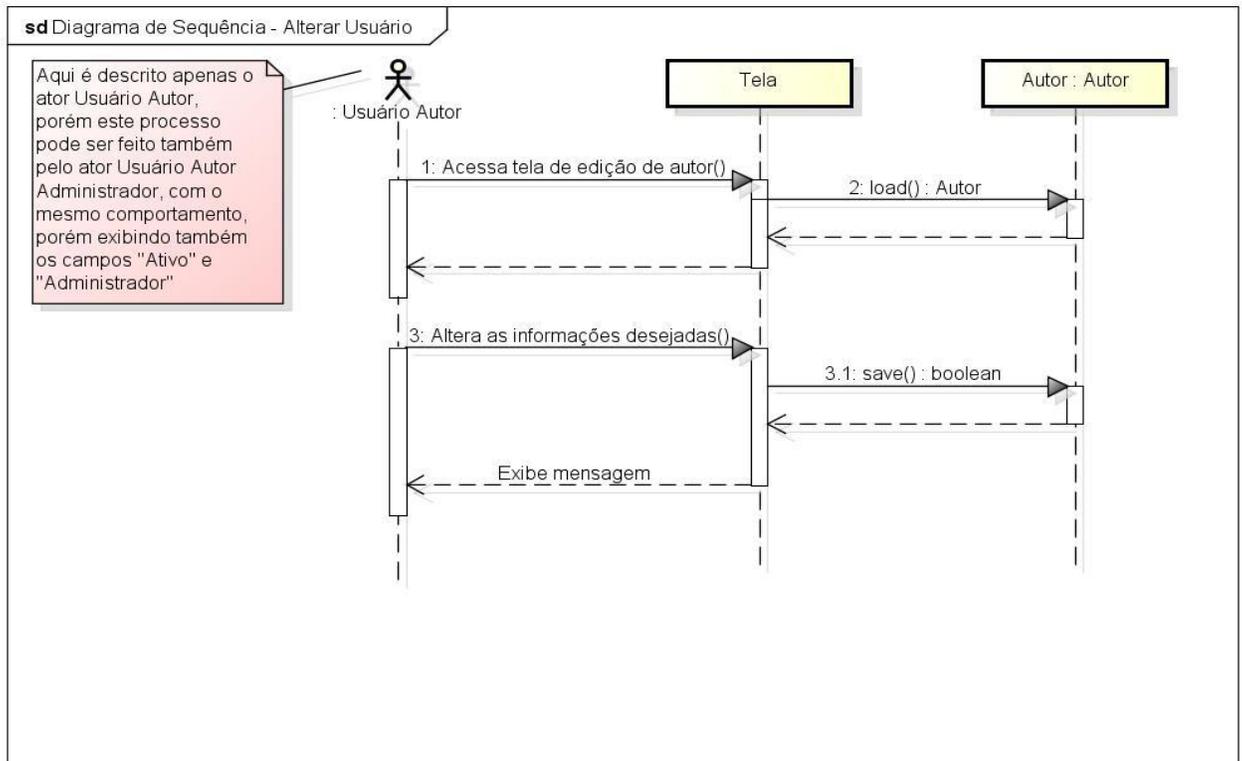


Figura 40 - Diagrama de Sequência - Alterar Usuário

10.3.4 Diagrama de Sequência - Pesquisar Histórias

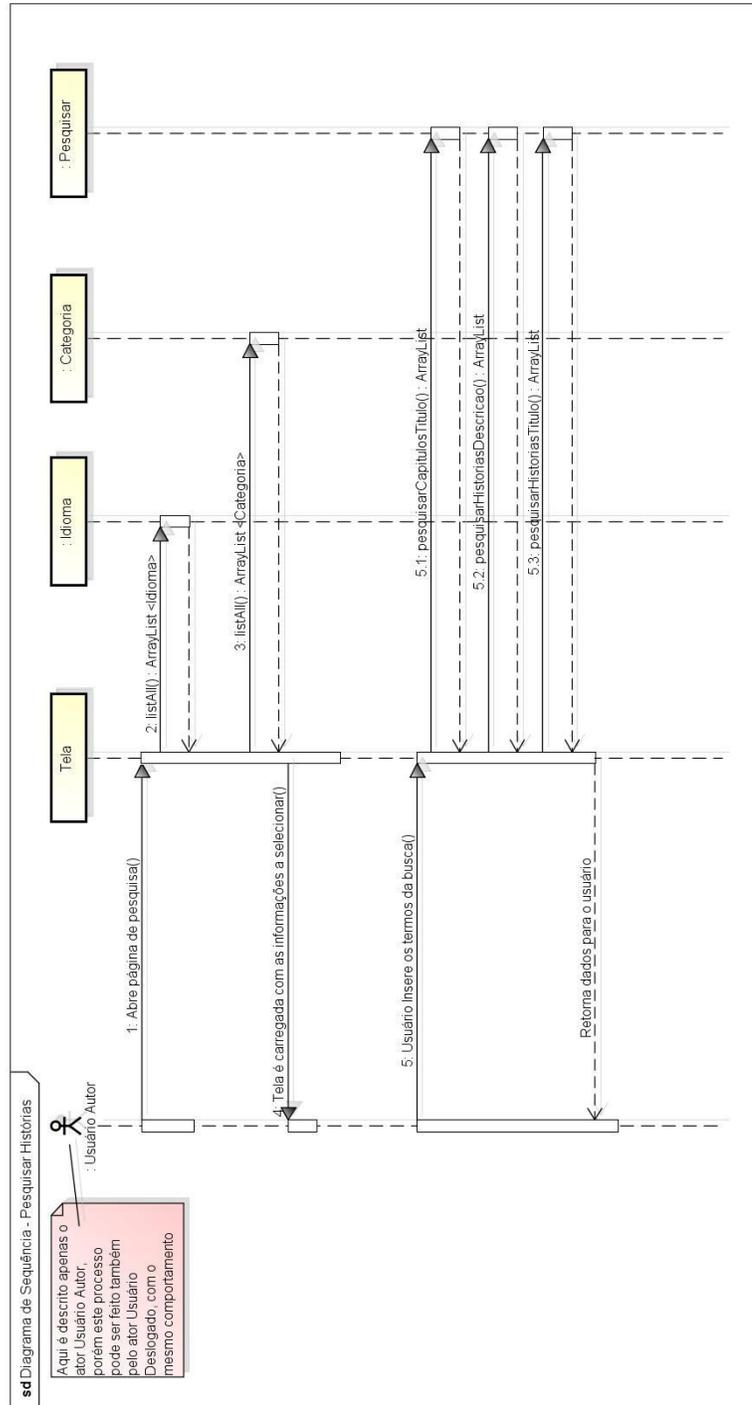


Figura 41 - Diagrama de Sequência - Pesquisar Histórias

### 10.3.5 Diagrama de Sequência - Ler Histórias e Capítulos

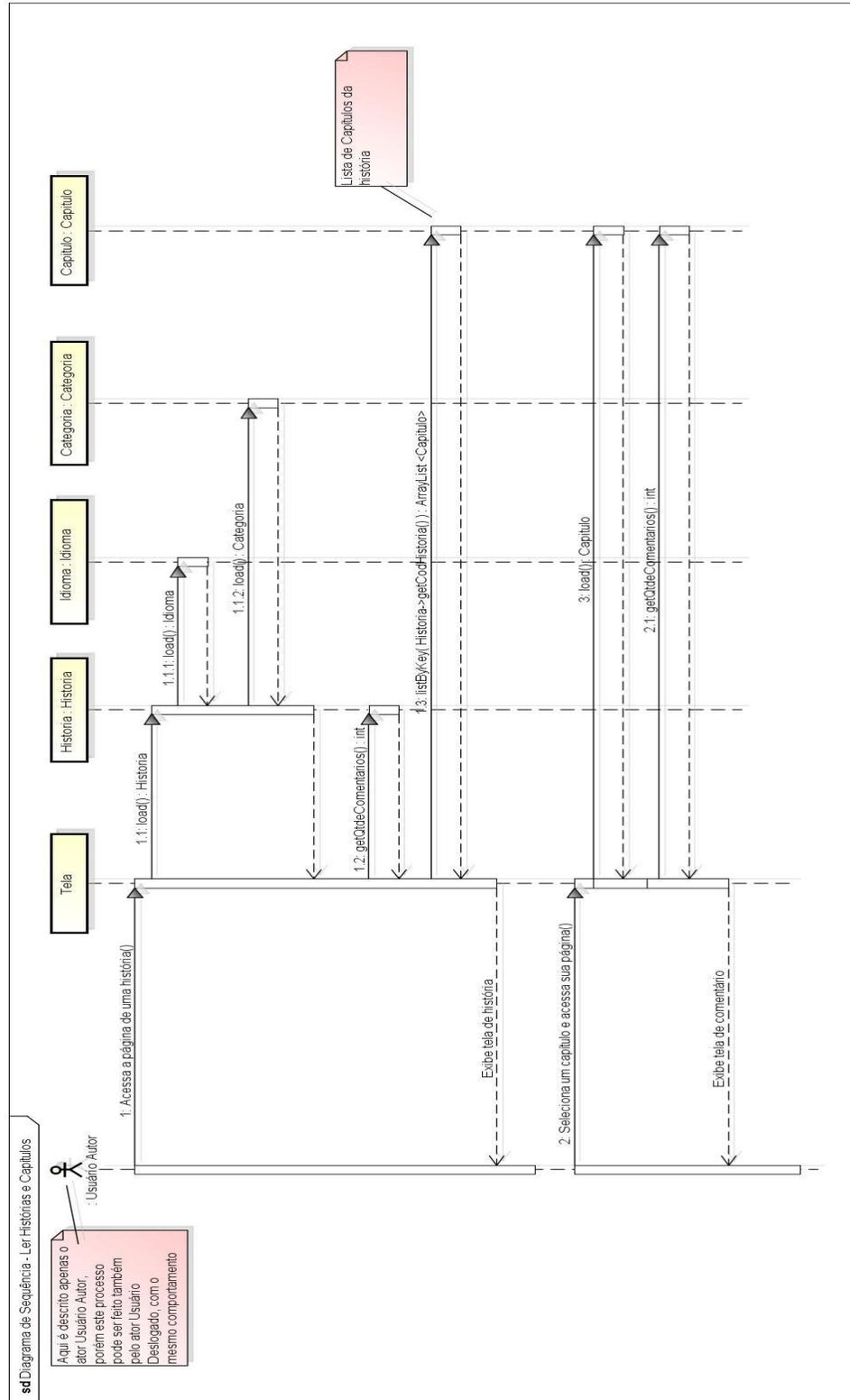


Figura 42 - Diagrama de Sequência - Ler Histórias e Capítulos

### 10.3.6 Diagrama de Sequência - Criar História

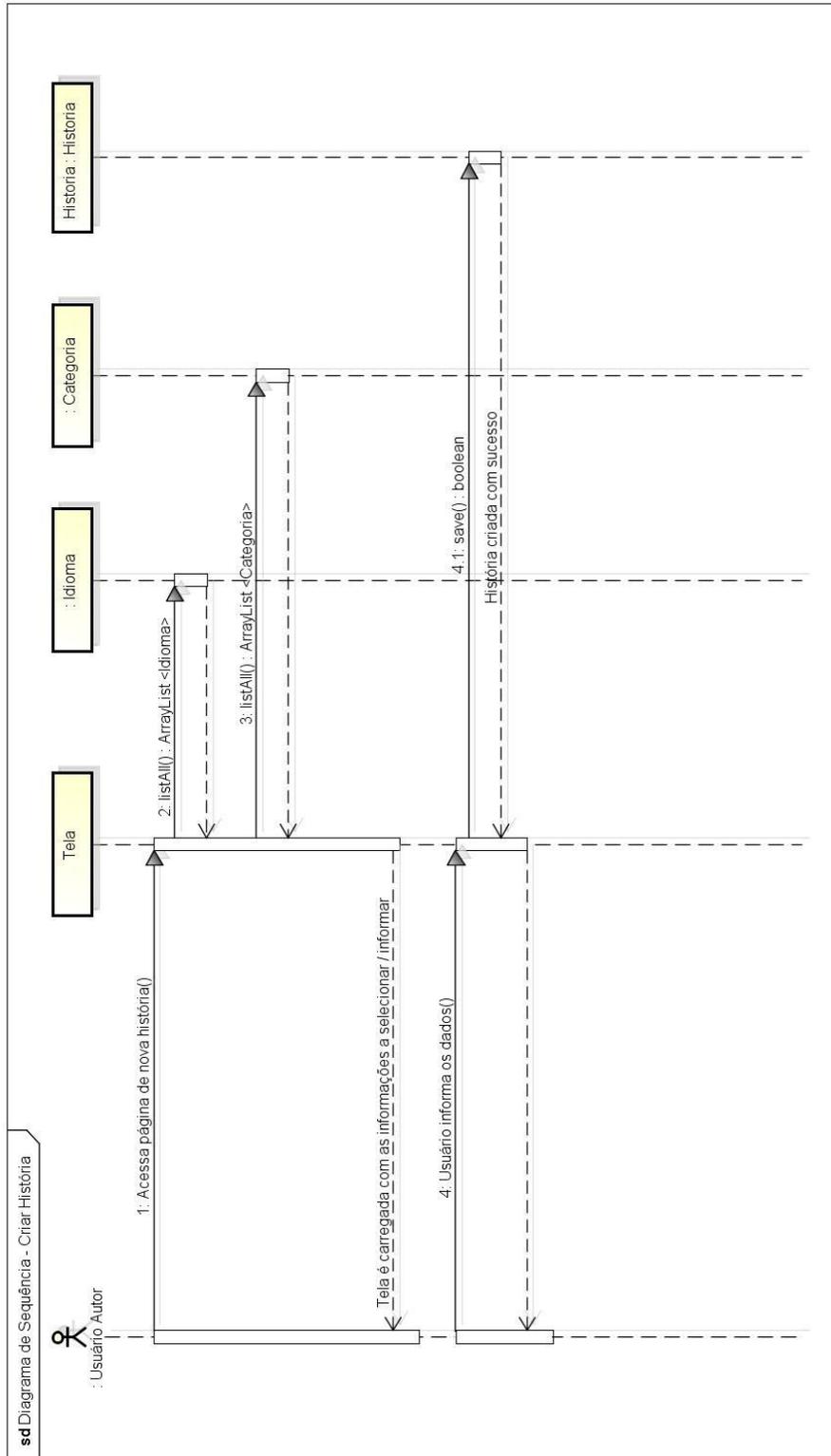


Figura 43 - Diagrama de Sequência - Criar História

### 10.3.7 Diagrama de Sequência - Criar Capítulo

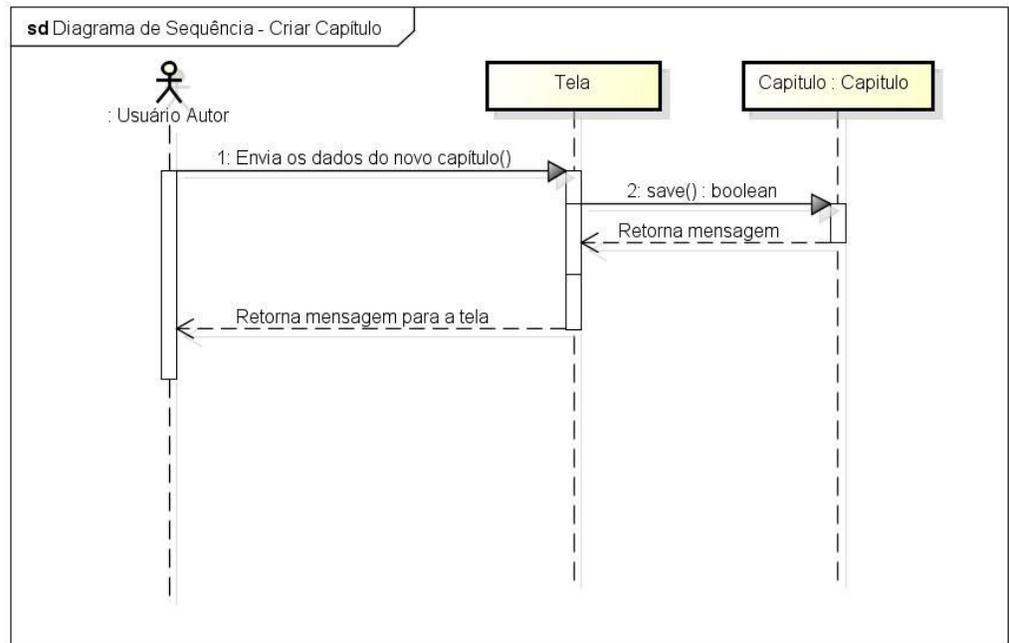


Figura 44 - Diagrama de Sequência - Criar Capítulo

### 10.3.8 Diagrama de Sequência - Comentar História

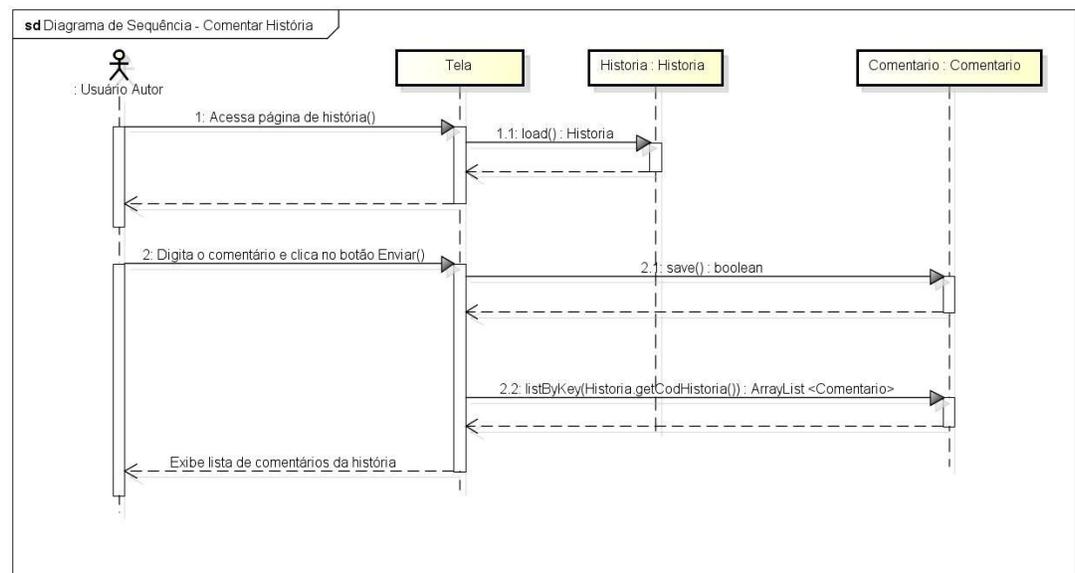


Figura 45 - Diagrama de Sequência - Comentar História

## 10.3.9 Diagrama de Sequência - Comentar Capítulo

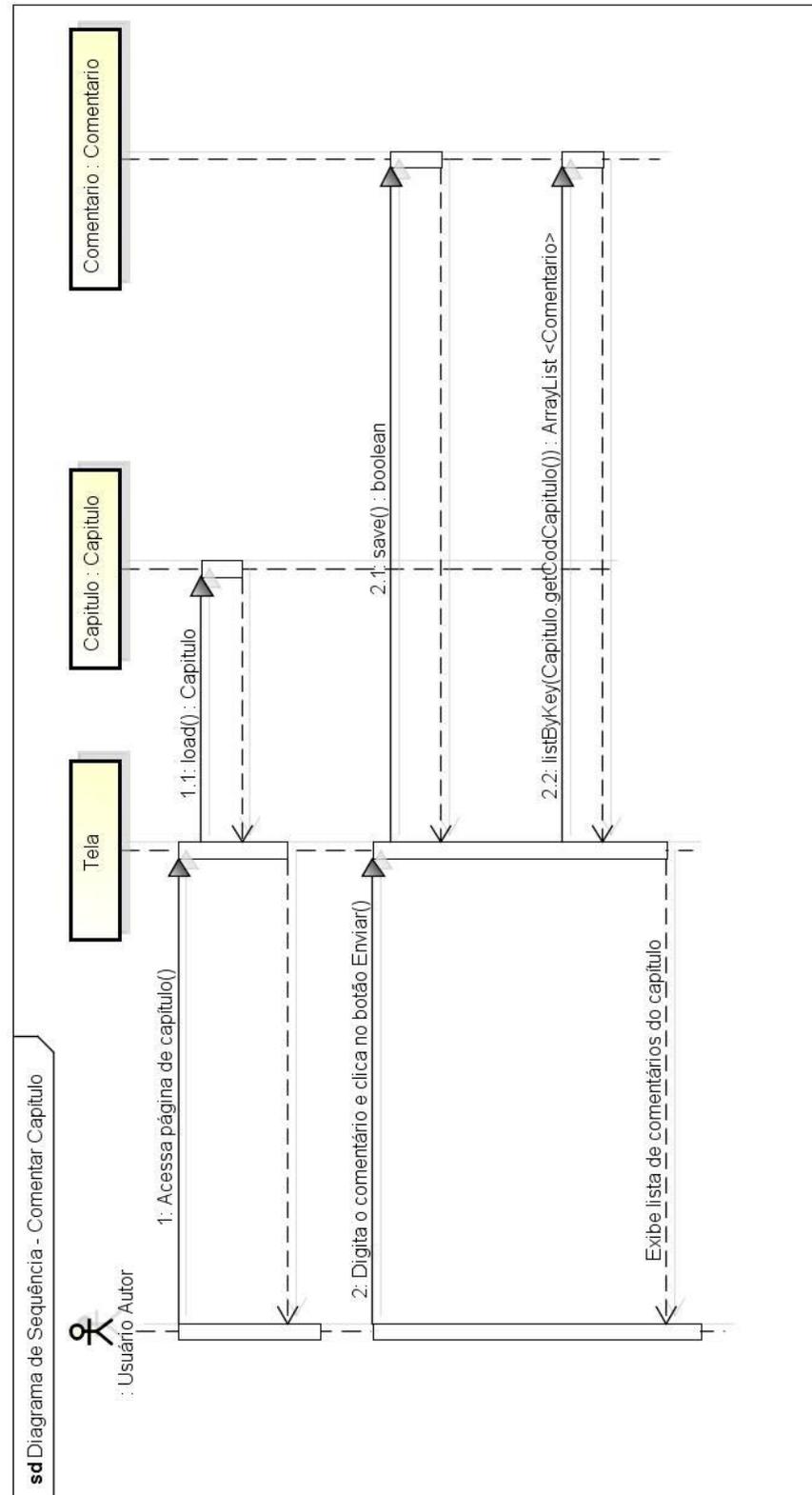


Figura 46 - Diagrama de Sequência - Comentar Capítulo

10.3.10 Diagrama de Sequência - Ativar / Desativar Comentário

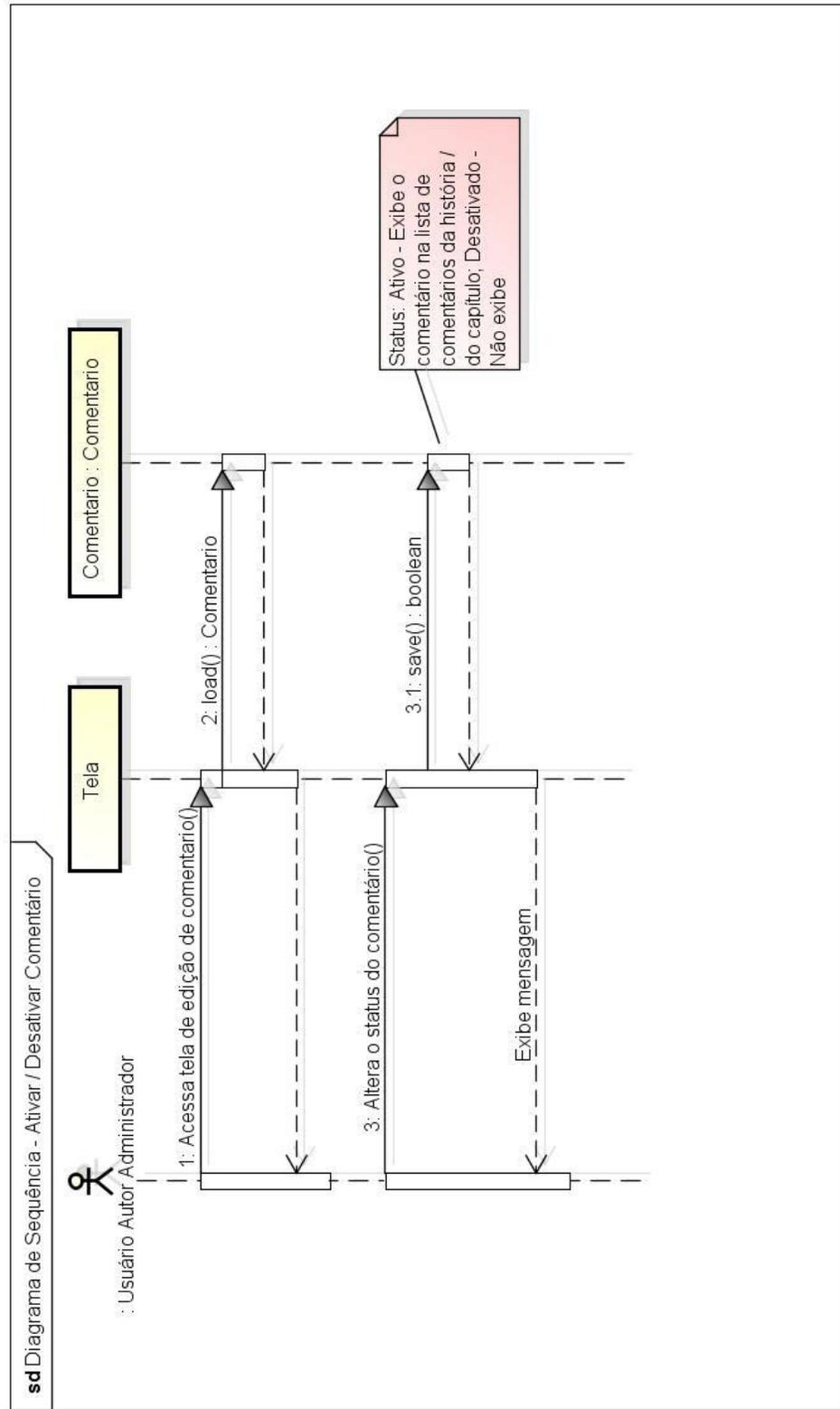


Figura 47 - Diagrama de Sequência - Ativar / Desativar Comentário

10.3.11 Diagrama de Sequência - Criar Categoria

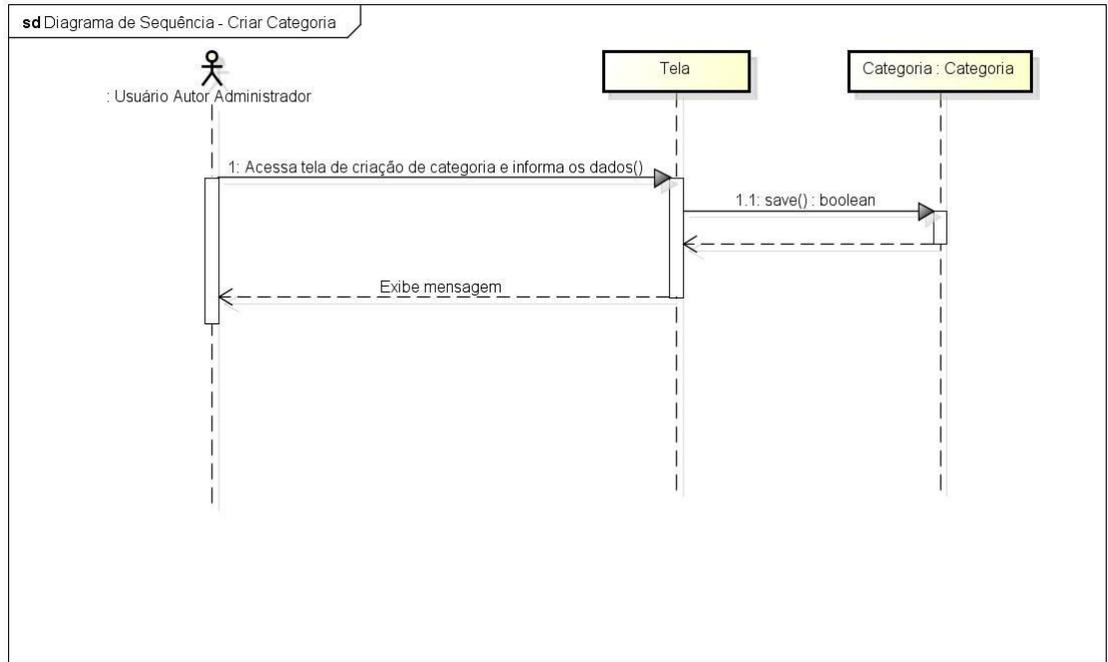


Figura 48 - Diagrama de Sequência - Criar Categoria

10.3.12 Diagrama de Sequência - Excluir Categoria

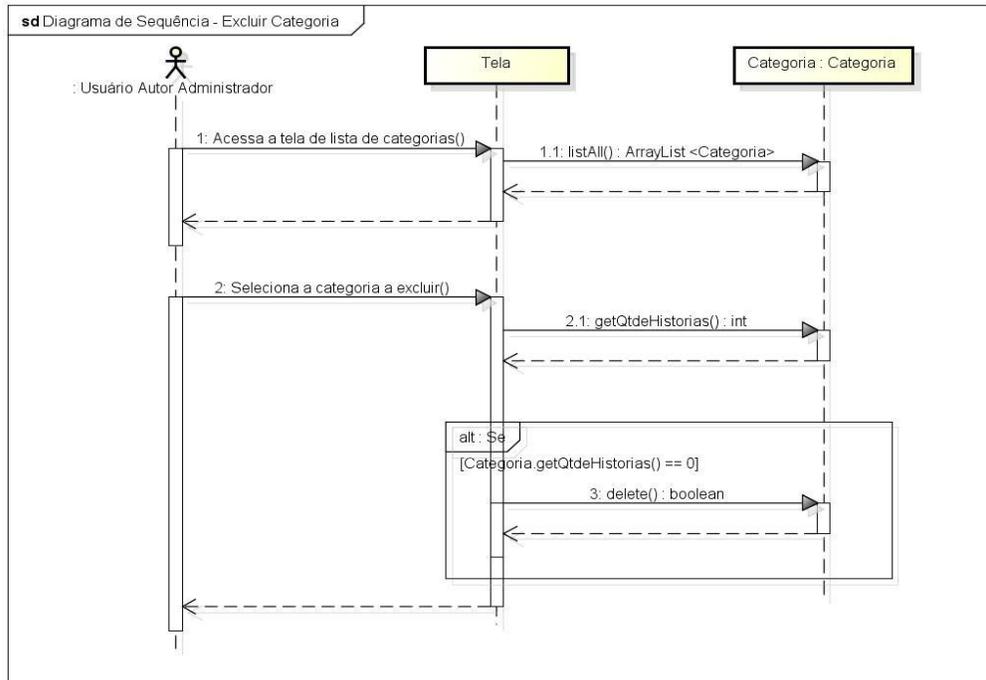


Figura 49 - Diagrama de Sequência - Excluir Categoria

### 10.3.13 Diagrama de Sequência - Criar Idioma

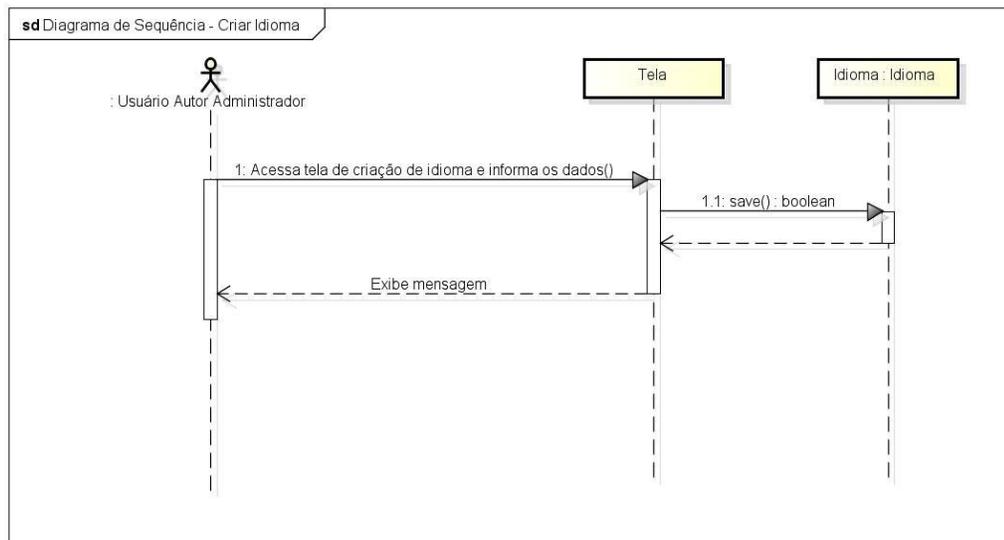


Figura 50 - Diagrama de Sequência - Criar Idioma

### 10.3.14 Diagrama de Sequência - Excluir Idioma

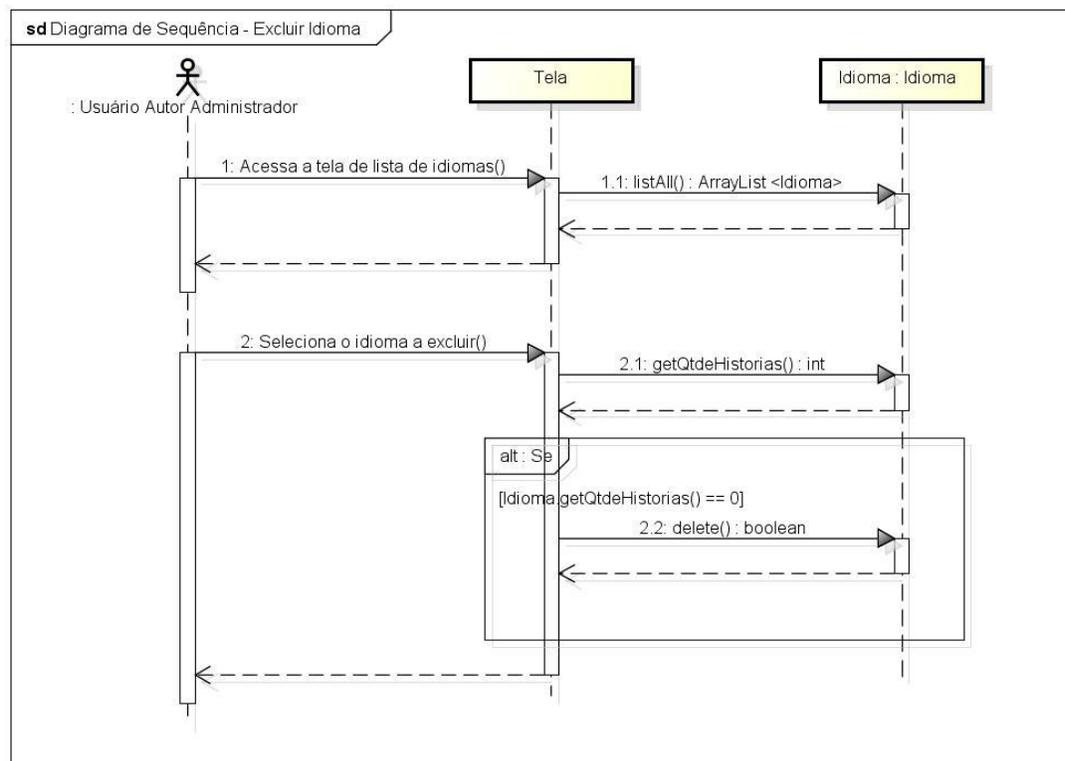


Figura 51 - Diagrama de Sequência - Excluir Idioma

## 10.4 APENDICE D – Casos de uso do sistema Leia

### 10.4.1 Descrições de Casos de Uso

Aqui são descritos os casos de uso existentes no sistema.

Existem três atores que executam as ações destes casos de uso:

- 1) Usuário Deslogado
- 2) Usuário Autor
- 3) Usuário Autor Administrador.

- a. Todo Usuário Autor Administrador é um Usuário Autor, podendo executar as ações deste além das ações específicas para Usuário Autor Administrador.

### 10.4.2 UC01 – Cadastrar Usuário

#### **Descrição**

Este caso de uso descreve a criação de um novo usuário.

#### **Pré-condições**

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário não estiver logado no sistema.

#### **Pós-condições**

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Cadastrar o usuário no sistema.
2. Logar o usuário no sistema e exibir a página principal de usuário **(DV2)**.

#### **Ator Primário**

Usuário Deslogado.

## Fluxo de Eventos Principal

1. O sistema exibe a página de cadastro **(DV1)**.
2. O usuário entra com as suas informações preenchendo todos os campos.
3. O sistema valida as informações **(E1)**.
4. O sistema grava no banco de dados.
5. O caso de uso é encerrado.

## Fluxos de Exceção

### E1. O usuário informa dados inválidos

1. O sistema não grava no banco de dados e exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

### DV1 - Tela de cadastro

The screenshot shows a registration form titled "Cadastre-se" with a dark navigation bar at the top containing links: "Leia.", "Efetuar Login", "Cadastre-se", and "Pesquisar". The form fields are as follows:

- Nome: Machado de Assis
- Data de Nascimento: 21/06/1839
- E-mail: machado@deassis.com.br
- Senha: [masked]
- Confirmar a Senha: [masked]
- Gravar button

At the bottom, there is a copyright notice: © 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 52 – UC01 – DV1 - Tela de cadastro

## DV2 – Página principal do usuário



Figura 53 – UC01 – DV2 - Tela Principal de Usuário logado

### 10.4.3 UC02 – Efetuar Login

#### Descrição

Este caso de uso descreve a ação de login de um usuário.

#### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário não estiver logado no sistema.

#### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Logar o usuário no sistema e exibir a página principal de usuário (**DV3**).

#### Ator Primário

Usuário Deslogado.

#### Fluxo de Eventos Principal

1. O usuário pode iniciar este caso de uso a partir da página principal do site (**DV1**) ou a partir da página de Login (**DV2**).
2. O usuário insere as suas informações de e-mail e senha.

3. O sistema valida os dados (E1).
4. O caso de uso é encerrado.

## Fluxos de Exceção

### E1. O usuário informa dados inválidos

1. O sistema não efetua login e exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

### DV1 – Página principal do site



Leia. Efetuar Login Cadastre-se Pesquisar

**Leia.**  
Últimas Histórias Publicadas

Autor	Título
Pedro Mariano	Era uma vez no Sertão
Maria Pereira da Silva	No tempo das caravelas
Maria Pereira da Silva	Pedro e a caixa mágica
Maria Pereira da Silva	O Dom de Amar
Machado de Assis	Dom Casmurro

Pesquisar Histórias

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Já possui um usuário?  
Faça login em sua conta

E-mail

Senha

Entrar

Ainda não possui um usuário?  
Cadastre-se já!

Figura 54 – UC02 – DV1 - Tela da página principal do site

### DV2 - Tela de Login



Leia. Efetuar Login Cadastre-se Pesquisar

Já possui um usuário?  
Faça login em sua conta

E-mail

Senha

Entrar

Ainda não possui um usuário?  
Cadastre-se já!

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 55 – UC02 - DV2 - Tela de login

## DV3 – Página principal do usuário



Figura 56 - UC02 - DV3 – Página principal do usuário

### 10.4.4 UC03 – Pesquisar Histórias

#### Descrição

Este caso de uso descreve a ação de pesquisar histórias.

#### Pré-condições

Não há pré-condições para esta ação visto que usuários logados (autor e autor administrador) e não logados podem efetuar esta mesma ação.

#### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir a tela com os resultados da busca **(DV2)**.

#### Ator Primário

Usuário Deslogado.

Usuário Autor.

#### Fluxo de Eventos Principal

1. O usuário digita os termos de busca e seleciona, se desejar, um Idioma e uma Categoria **(DV1)**.
2. O sistema exibe os resultados, se existirem **(DV2)**.
3. O caso de uso é encerrado.

#### Fluxos de Exceção

Não há fluxos de Exceção.

## Data View

### DV1 – Página de pesquisa

Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair

## Pesquisar Histórias



---

Deseja refinar sua busca?

Idioma

Categoria

---

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 57 - UC03 - DV1 – Página de pesquisa

### DV2 – Página de resultados de busca

Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair

## Histórias com "dom" no título

Título
dom Casmurro
O dom de Amar

## Histórias com "dom" na descrição

Título
O Dom de Amar
Pedro e a caixa mágica

## Capítulos com "dom" no nome

História	Capítulo
No tempo das caravelas	A Fuga de dom João

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 58 - UC03 - DV2 – Página de resultados de busca

#### 10.4.5 UC04 – Ler Histórias e Capítulos

##### **Descrição**

Este caso de uso descreve a ação de leitura de uma história e seus respectivos capítulos.

##### **Pré-condições**

Não há pré-condições para esta ação.

##### **Pós-condições**

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir a tela de História **(DV3)** e a tela de Capítulo **(DV4)**.

##### **Ator Primário**

Usuário Deslogado.

Usuário Autor.

Usuário Autor Administrador

##### **Fluxo de Eventos Principal**

1. O usuário pode iniciar este caso de uso a partir da página principal do site **(DV1)** ou a partir da página de resultados de busca **(DV2)**.
2. O sistema exibe a tela de História **(DV3)**.
3. O usuário seleciona um dos capítulos da história
4. O Sistema exibe a tela de Capítulo **(DV4)**.
5. O caso de uso é encerrado.

##### **Fluxos de Exceção**

Não há fluxos de Exceção.

## Data View

### DV1 – Página principal do site



**Leia.**

Últimas Histórias Publicadas

Autor	Título
Pedro Mariano	Era uma vez no Sertão
Maria Pereira da Silva	No tempo das caravelas
Maria Pereira da Silva	Pedro e a caixa mágica
Maria Pereira da Silva	O Dom de Amar
Machado de Assis	Dom Casmurro

Já possui um usuário?

Faça login em sua conta

E-mail

Senha

Ainda não possui um usuário?

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 59 - UC04 - DV1 – Página principal do site

### DV2 - Página de resultados de busca



**Leia.** Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair

Histórias com "dom" no título

Título
dom Casmurro
O dom de Amar

Histórias com "dom" na descrição

Título
O Dom de Amar
Pedro e a caixa mágica

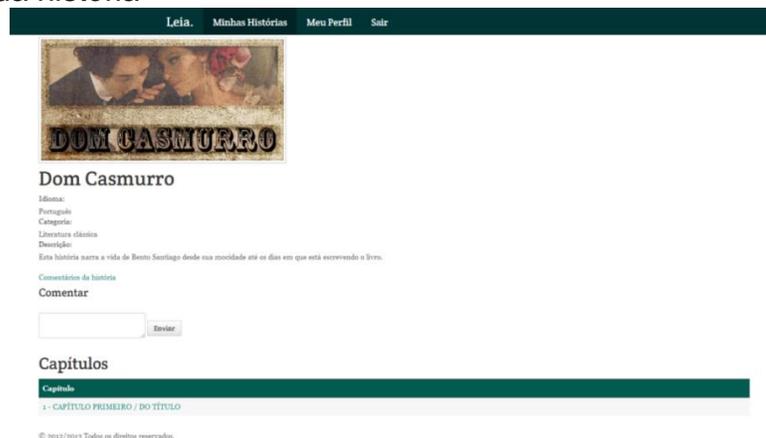
Capítulos com "dom" no nome

História	Capítulo
No tempo das caravelas	A Fuga de dom João

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 60 - UC04 - DV2 - Página de resultados de busca

### DV3 - Página da história



**Leia.** Minhas Histórias Meu Perfil Sair

**DOM CASMURRO**

Dom Casmurro

Idioma: Português  
 Categoria: Literatura clássica  
 Descrição: Esta história narra a vida de Bento Santiago desde sua infância até os dias em que está escrevendo o livro.

Comentários da história

Comentar

Capítulos

Capítulo
1 - CAPÍTULO PRIMEIRO / DO TÍTULO

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 61 - UC04 - DV3 - Página da história

## DV4 - Página de capítulo

Leia.
Minhas Histórias
Meu Perfil
Sair

### 1 - CAPÍTULO PRIMEIRO / DO TÍTULO

Publicado em 11/02/2014

Uma noite destas, vindo da cidade para o Engenho Novo, encontrei no trem da Central um rapaz aqui do bairro, que eu conheço de vista e de chapéu. Cumprimentou-me, sentou-se ao pé de mim, falou da Lua e dos ministros, e acabou recitando-me versos. A viagem era curta, e os versos pode ser que não fossem inteiramente maus. Sucedeu, porém, que, como eu estava cansado, fechei os olhos três ou quatro vezes; tanto bastou para que ele interrompesse a leitura e metesse os versos no bolso.

— Continue, disse eu acordando.

— Já acabei, murmurou ele.

— São muito bonitos.

Vi-lhe fazer um gesto para tirá-los outra vez do bolso, mas não passou do gesto; estava amuado. No dia seguinte entrou a dizer de mim nomes feios, e acabou alcunhando-me *Dom Casmurro*. Os vizinhos, que não gostam dos meus hábitos reclusos e calados, deram curso à alcunha, que afinal pegou. Nem por isso me zanguei. Contei a anedota aos amigos da cidade, e eles, por graça, chamam-me assim, alguns em bilhetes: "Dom Casmurro, domingo vou jantar com você".— "Vou para Petrópolis, Dom Casmurro; a casa é a mesma da Renânia; vê se deixas essa caverna do Engenho Novo, e vai lá passar uns quinze dias comigo".— "Meu caro Dom Casmurro, não cuide que o dispenso do teatro amanhã; venha e dormirá aqui na cidade; dou-lhe camarote, dou-lhe chá, dou-lhe cama; só não lhe dou moça".

Não consultes dicionários. *Casmurro* não está aqui no sentido que eles lhe dão, mas no que lhe pôs o vulgo de homem calado e metido consigo. *Dom* veio por ironia, para atribuir-me fumos de fidalgo. Tudo por estar cochilando! Também não achei melhor título para a minha narração; se não tiver outro daqui até ao fim do livro, vai este mesmo. O meu poeta do trem ficará sabendo que não lhe guardo rancor. E com pequeno esforço, sendo o título seu, poderá cuidar que a obra é sua. Há livros que apenas terão isso dos seus autores; alguns nem tanto.

**Comentar**

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 62 - UC04 - DV4 - Página de capítulo

### 10.4.6 UC05 – Criar História

#### Descrição

Este caso de uso descreve a criação de uma história.

#### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.

#### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir a página de edição de história (**DV4**) e permitir a criação de capítulos.

#### Ator Primário

Usuário Autor.

## Fluxo de Eventos Principal

1. O usuário pode iniciar este caso de uso a partir de sua página principal **(DV1)** ou a partir de sua lista de histórias **(DV2)**.
2. O usuário insere as informações da nova história na tela de história **(DV3)**.
3. O sistema valida as informações **(E1)**.
4. O caso de uso é encerrado.

## Fluxos de Exceção

### E1. O usuário informa dados inválidos

1. O sistema não grava a história e exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

### DV1 – Página principal do usuário



Figura 63 - UC05 - DV1 – Página principal do usuário

### DV2 - Tela de Lista de histórias do autor



Figura 64 - UC05 - DV2 - Tela de Lista de histórias do autor

### DV3 - Tela de criação de história

Figura 65 - UC05 - DV3 - Tela de criação de história

### DV4 - Tela de edição de história

Figura 66 - UC05 - DV4 - Tela de edição de história

#### 10.4.7 UC06 – Criar Capítulo

##### Descrição

Este caso de uso descreve a criação de um capítulo.

##### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.

- Existir ao menos uma história cadastrada para o usuário logado.

### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

- Exibir mensagem de capítulo cadastrado com sucesso e exibir a página de edição de história **(DV4)** e permitir a criação de novos capítulos.

### Ator Primário

Usuário Autor.

### Fluxo de Eventos Principal

- O usuário pode iniciar este caso de uso a partir de sua página principal **(DV1)** ou a partir de sua lista de histórias **(DV2)**.
- O usuário insere as informações do novo capítulo na tela de capítulo **(DV3)**.
- O sistema efetua a validação das informações **(E1)**.
- O caso de uso é encerrado.

### Fluxos de Exceção

**E1.** O usuário informa dados inválidos

- O sistema não grava o capítulo e exibe mensagem de erro.
- O caso de uso é finalizado.

## Data View

**DV1 – Página principal do usuário**



Figura 67 - UC06 - DV1 – Página principal do usuário

## DV2 - Tela de Lista de histórias do autor



Figura 68 - UC06 - DV2 - Tela de Lista de histórias do autor

## DV3 - Tela de criação de capítulo



Figura 69 - UC06 - DV3 - Tela de criação de capítulo

## DV4 - Tela de edição de história

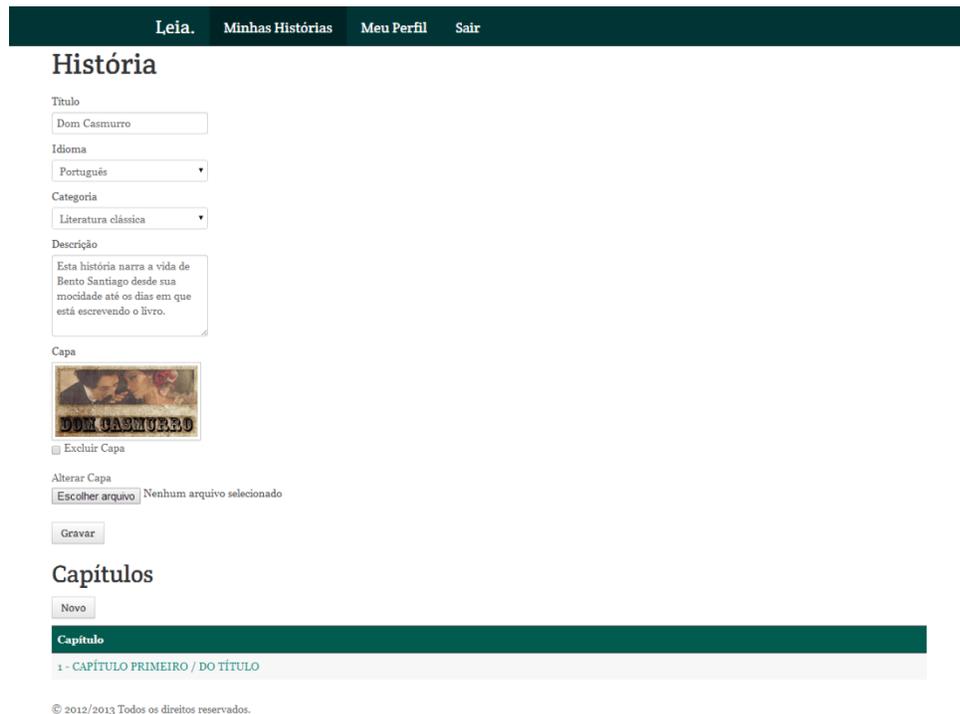


Figura 70 - UC06 - DV4 - Tela de edição de história

#### 10.4.8 UC07 – Comentar História

##### **Descrição**

Este caso de uso descreve a criação de um comentário em uma história.

##### **Pré-condições**

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.

##### **Pós-condições**

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de comentário cadastrado com sucesso e exibir a lista de comentários da história **(DV2)**.

##### **Ator Primário**

Usuário Autor.

##### **Fluxo de Eventos Principal**

1. O usuário insere o seu comentário no campo “Comentário” da página da história **(DV1)**.
2. O sistema grava o comentário e exibe a lista de comentários **(DV2)(E1)**.
3. O caso de uso é encerrado.

##### **Fluxos de Exceção**

**E1.** O usuário tenta gravar sem informar um conteúdo para o comentário.

1. O sistema exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

### DV1 – Página de história – bloco comentário preenchido

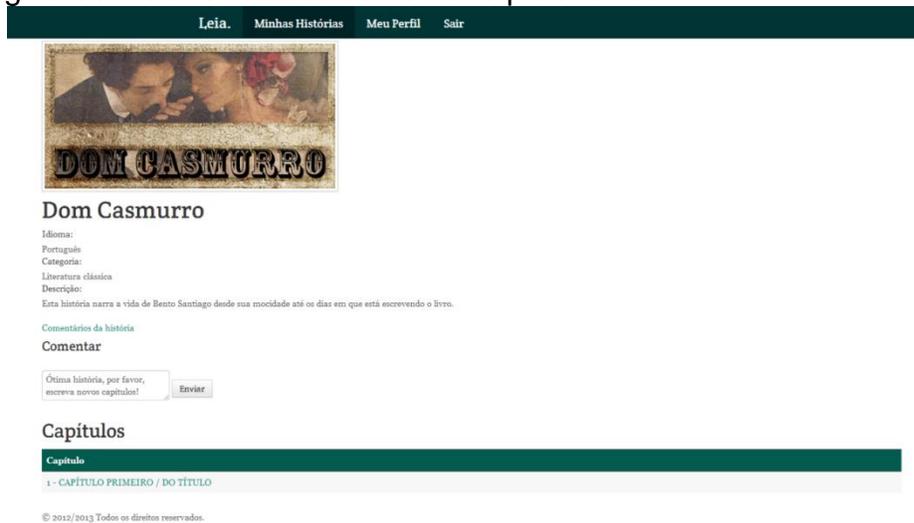


Figura 71 - UC07 - DV1 – Página de história – bloco comentário preenchido

### DV2 - Tela de Lista de comentários da história



Figura 72 - UC07 - DV2 - Tela de Lista de comentários da história

#### 10.4.9 UC08 – Comentar Capítulo

### Descrição

Este caso de uso descreve a criação de um comentário em um capítulo.

### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.

## Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de comentário cadastrado com sucesso e exibir a lista de comentários do capítulo **(DV2)**.

## Ator Primário

Usuário Autor.

## Fluxo de Eventos Principal

1. O usuário insere o seu comentário no campo “Comentário” da página de capítulo **(DV1)**.
2. O sistema grava o comentário e exibe a lista de comentários **(DV2)(E1)**.
3. O caso de uso é encerrado.

## Fluxos de Exceção

**E1.** O usuário tenta gravar sem informar um conteúdo para o comentário

1. O sistema exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

**DV1 – Página de capítulo – bloco comentário preenchido**

Publicado em 11/02/2014

Uma noite destas, vindo da cidade para o Engenho Novo, encontrei no trem da Central um rapaz aqui do bairro, que eu conheço de vista e de chapéu. Cumprimentou-me, sentou-se ao pé de mim, falou da Lua e dos ministros, e acabou recitando-me versos. A viagem era curta, e os versos pode ser que não fossem inteiramente maus. Sucedeu, porém, que, como eu estava cansado, fechei os olhos três ou quatro vezes; tanto bastou para que ele interrompesse a leitura e metesse os versos no bolso.

— Continue, disse eu acordando.

— Já acabei, murmurou ele.

— São muito bonitos.

Vi-lhe fazer um gesto para tirá-los outra vez do bolso, mas não passou do gesto; estava amuado. No dia seguinte entrou a dizer de mim nomes feios, e acabou alcunhando-me Dom Casmurro. Os vizinhos, que não gostam dos meus hábitos reclusos e calados, deram curso à alcunha, que afinal pegou. Nem por isso me zanguei. Contei a anedota aos amigos da cidade, e eles, por graça, chamam-me assim, alguns em bilhetes: "Dom Casmurro, domingo vou jantar com você",—"You para Petrópolis, Dom Casmurro; a casa é a mesma da Renânia; vê se deixas essa caverna do Engenho Novo, e vai lá passar uns quinze dias comigo",—"Meu caro Dom Casmurro, não cuide que o dispenso do teatro amanhã; venha e dormirá aqui na cidade; dou-lhe camarote, dou-lhe chá, dou-lhe cama; só não lhe dou moça".

Não consultes dicionários. Casmurro não está aqui no sentido que eles lhe dão, mas no que lhe pôs o vulgo de homem calado e metido consigo. Dom veio por ironia, para atribuir-me fumes de fidalgo. Tudo por estar cochilando! Também não achei melhor título para a minha narração; se não tiver outro daqui até ao fim do livro, vai este mesmo. O meu poeta do trem ficará sabendo que não lhe guardo rancor. E com pequeno esforço, sendo o título seu, poderá cuidar que a obra é sua. Há livros que apenas terão isso dos seus autores; alguns nem tanto.

Comentar

Esta história promete ser uma das melhores já escritas!

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 73 - UC08 - DV1 – Página de capítulo – bloco comentário preenchido

## DV2 - Tela de Lista de comentários do capítulo



Figura 74 - UC08 - DV2 - Tela de Lista de comentários do capítulo

### 10.4.10 UC09 – Alterar Usuário

#### Descrição

Este caso de uso descreve a alteração de um usuário.

#### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.

#### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de usuário alterado com sucesso.
2. Permanecer na mesma tela em caso de Usuário Autor.
3. Retornar para a lista de usuários em caso de Usuário Autor Administrador.

#### Ator Primário

Usuário Autor.

Usuário Autor Administrador.

## Fluxo de Eventos Principal

1. Este caso de uso pode ser iniciado a partir da página principal de autor **(DV1)** ou de usuário autor administrador **(DV2)**.
2. Em caso de usuário autor, o usuário acessa a partir do link “Meu Perfil” e acessa diretamente a página de alteração de usuário **(DV3)**.

Em caso de usuário autor administrador, o usuário pode acessar a partir do link “Meu Perfil” para alterar as suas informações ou acessar a partir do link “Autores” a lista de autores **(DV4)** e selecionar um autor para alterar, exibindo a tela de alteração de usuário com os campos específicos de administrador **(DV5)**.

3. O Usuário informa os dados que deseja alterar.
4. O sistema valida e grava as informações **(E1)**.
5. O caso de uso é encerrado.

## Fluxos de Exceção

### E1. O usuário informa dados inválidos

1. O sistema exibe mensagem de erro e não grava as informações.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

### DV1 – Página principal de autor



Figura 75 - UC09 - DV1 – Página principal de autor

## DV2 – Página principal de autor administrador



Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair

**Admin, Bem Vindo ao Leia.**

O que você quer fazer?

Criar uma nova história

Criar um novo capítulo para uma história sua

Pesquisar histórias

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 76 - UC09 - DV2 – Página principal de autor administrador

## DV3 – Tela de alteração de usuário



Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Sair

**Autor**

Nome

Machado de Assis

Data de Nascimento

21/06/1839

E-mail

machado@deassis.com.br

Senha

Senha

Confirmar a Senha

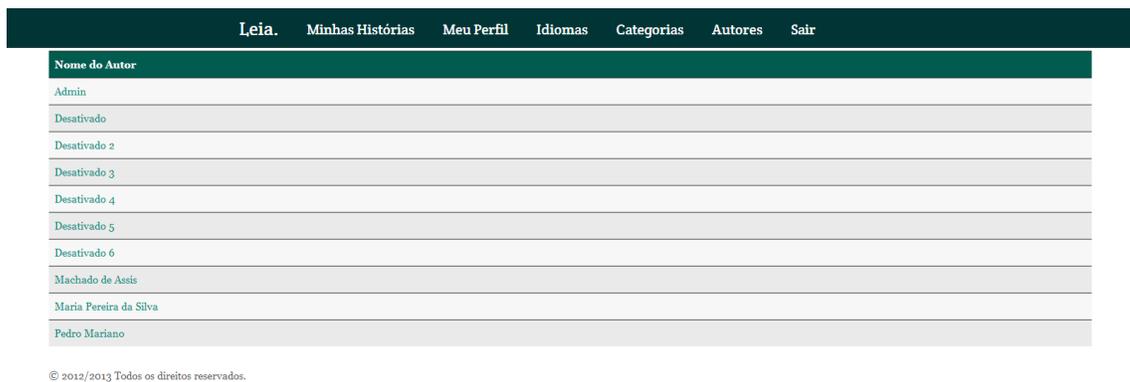
Confirmar a senha

Gravar

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 77 - UC09 - DV3 – Tela de alteração de usuário

## DV4 – Página de lista de autores



Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair

Nome do Autor
Admin
Desativado
Desativado 2
Desativado 3
Desativado 4
Desativado 5
Desativado 6
Machado de Assis
Maria Pereira da Silva
Pedro Mariano

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 78 - UC09 - DV4 – Página de lista de autores

## DV5 – Tela de alteração de usuário – visualização de administrador

Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair

**Autor**

Nome  
Machado de Assis

Data de Nascimento  
21/06/1839

E-mail  
machado@deassis.com.br

Senha  
Senha

Confirmar a Senha  
Confirmar a senha

Administrador

Ativo

Gravar

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 79 - UC09 - DV5 – Tela de alteração de usuário – visualização de administrador

### 10.4.11 UC10 – Ativar / Desativar Comentário

#### Descrição

Este caso de uso descreve a ativação ou desativação de um comentário.

#### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.
2. O usuário logado for um usuário autor administrador.

#### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de comentário alterado com sucesso.
2. Retornar para a página de comentários da história (**DV1**) ou para a página de comentários do capítulo (**DV2**).

#### Ator Primário

Usuário Autor Administrador.

## Fluxo de Eventos Principal

1. Este caso de uso pode ser iniciado a partir da página de comentários de uma história **(DV1)** ou da página de comentários de um capítulo **(DV2)**.
2. O usuário autor administrador acessa a edição de cada comentário a partir do link no texto dos comentários.
3. O usuário autor administrador ativa ou desativa o comentário na tela de edição de comentário **(DV3)**.
4. O caso de uso é encerrado.

## Fluxos de Exceção

Não há fluxos de Exceção.

## Data View

**DV1** – Página de comentários de uma história (visualização de usuário autor administrador)



**Figura 80 - UC10 - DV1 – Página de comentários de uma história (visualização de usuário autor administrador)**

**DV2** – Página de comentários de um capítulo (visualização de usuário autor administrador)



**Figura 81 - UC10 - DV2 – Página de comentários de um capítulo (visualização de usuário autor administrador)**

### DV3 – Tela de edição de comentário



Figura 82 - UC10 - DV3 – Tela de edição de comentário

#### 10.4.12 UC11 – Criar Categoria

##### Descrição

Este caso de uso descreve a criação de uma categoria.

##### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.
2. O usuário logado for um usuário autor administrador.

##### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de sucesso e redirecionar para a página de lista de categorias **(DV1)**.

##### Ator Primário

Usuário Autor Administrador.

## Fluxo de Eventos Principal

1. O usuário inicia este caso de uso clicando no botão “Novo” na tela de lista de categorias **(DV1)**.
2. O usuário insere o nome da nova categoria na tela de edição / criação de categorias **(DV2)(E1)**.
3. O caso de uso é encerrado.

## Fluxos de Exceção

### E1. O usuário não informa o nome da categoria

1. O sistema não grava a categoria e exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

### DV1 – Tela de lista de categorias



Novo	
Categoria	
Auto-ajuda	X
História	X
Humor	X
Infante-juvenil	X
Literatura clássica	X
Literatura de cordal	X
Literatura Estrangeira	X

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 83 - UC11 - DV1 – Tela de lista de categorias

### DV2 – Tela de edição / criação de categoria



Categoria

Categoria

Gravar

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 84 - UC11 - DV2 – Tela de edição / criação de categoria

#### 10.4.13 UC12 – Criar Idioma

##### **Descrição**

Este caso de uso descreve a criação de um idioma.

##### **Pré-condições**

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.
2. O usuário logado for um usuário autor administrador.

##### **Pós-condições**

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de sucesso e redirecionar para a página de lista de idiomas **(DV1)**.

##### **Ator Primário**

Usuário Autor Administrador.

##### **Fluxo de Eventos Principal**

1. O usuário inicia este caso de uso clicando no botão “Novo” na tela de lista de idiomas **(DV1)**.
2. O usuário insere o nome da nova categoria na tela de edição / criação de idiomas **(DV2)**.
3. O sistema valida esse nome **(E1)**.
4. O caso de uso é encerrado.

##### **Fluxos de Exceção**

**E1.** O usuário não informa o nome do idioma

1. O sistema não grava o idioma e exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

## Data View

### DV1 – Tela de lista de idiomas



Figura 85 - UC12 - DV1 – Tela de lista de idiomas

### DV2 – Tela de edição / criação de idiomas



Figura 86 - UC12 - DV2 – Tela de edição / criação de idiomas

## 10.4.14 UC13 – Excluir Categoria

### Descrição

Este caso de uso descreve a exclusão de uma categoria.

### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.
2. O usuário logado for um usuário autor administrador.

### Pós-condições

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de sucesso e recarregar a tela de lista de categorias (DV1).

### Ator Primário

Usuário Autor Administrador.

### Fluxo de Eventos Principal

1. O usuário inicia este caso de uso link “x” na categoria desejada a excluir na tela de lista de categorias **(DV1)**.
2. O sistema valida a categoria e exclui se for possível e retorna mensagem **(E1)**.
3. O caso de uso é encerrado.

### Fluxos de Exceção

**E1.** A categoria possui histórias cadastradas a ela:

1. O sistema não exclui a categoria e exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

### Data View

#### DV1 – Tela de lista de categorias



<a href="#">Leia.</a> <a href="#">Minhas Histórias</a> <a href="#">Meu Perfil</a> <a href="#">Idiomas</a> <a href="#">Categorias</a> <a href="#">Autores</a> <a href="#">Sair</a>	
Novo	
Categoria	
Auto-ajuda	x
História	x
Humor	x
Infanto-juvenil	x
Literatura clássica	x
Literatura de cordel	x
Literatura Estrangeira	x

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 87 - UC13 - DV1 – Tela de lista de categorias

#### 10.4.15 UC14 – Excluir Idioma

### Descrição

Este caso de uso descreve a exclusão de um idioma.

### Pré-condições

Este caso de uso pode iniciar somente se:

1. O usuário estiver logado no sistema.
2. O usuário logado for um usuário autor administrador.

### **Pós-condições**

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Exibir mensagem de sucesso e recarregar a tela de lista de idiomas **(DV1)**.

### **Ator Primário**

Usuário Autor Administrador.

### **Fluxo de Eventos Principal**

1. O usuário inicia este caso de uso link “x” no idioma desejado a excluir na tela de lista de categorias **(DV1)**.
2. O sistema valida o idioma e exclui se for possível e retorna mensagem.
3. O caso de uso é encerrado.

### **Fluxos de Exceção**

**E1.** O Idioma possui histórias cadastradas a ela:

1. O sistema não exclui o idioma e exibe mensagem de erro.
2. O caso de uso é finalizado.

### **Data View**

## DV1 – Tela de lista de idiomas

Leia. Minhas Histórias Meu Perfil Idiomas Categorias Autores Sair	
Novo	
<b>Idioma</b>	
Alemão	✖
Espanhol	✖
Inglês	✖
Japonês	✖
Português	✖

© 2012/2013 Todos os direitos reservados.

Figura 88 - UC14 - DV1 – Tela de lista de idiomas

## 10.5 Apêndice E - DER E DICIONARIO DE DADOS – SISTEMA LEIA

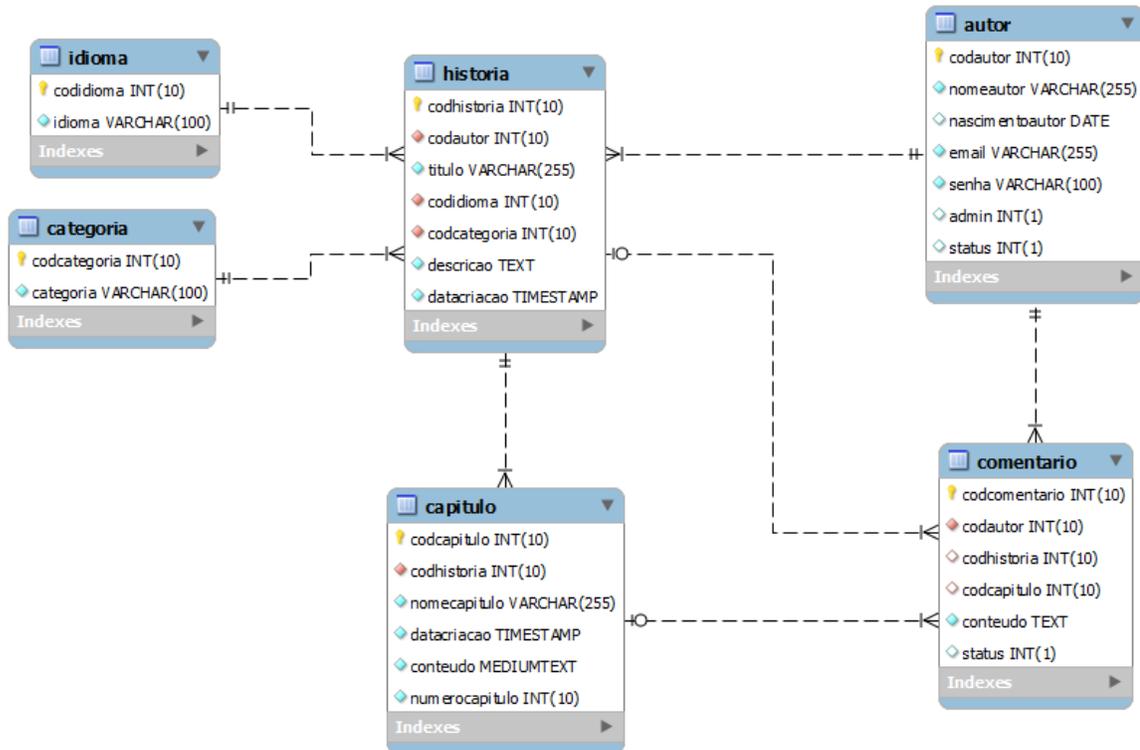


Figura 89 - DER – SISTEMA LEIA

### 10.5.1 DER – Dicionário de Dados

#### 6 Tabelas

1. autor (7 campos)
2. capitulo (6 campos)
3. categoria (2 campos)
4. comentário (6 campos)
5. historia (7 campos)
6. idioma (2 campos)

**1. autor**

<b>CAMPO</b>	<b>TIPO</b>	<b>NULO</b>	<b>EXTRA</b>	<b>COMENTÁRIOS</b>
codautor	INT(10)	Não	Auto Incremento	chave primária
nomeautor	VARCHAR(255)	Não	-	
nascimentoautor	DATE	Sim	-	
email	VARCHAR(255)	Não	-	
senha	VARCHAR(100)	Não	-	
admin	INT(1)	Sim	-	
status	INT(1)	Sim	-	

**2. capítulo**

<b>CAMPO</b>	<b>TIPO</b>	<b>NULO</b>	<b>EXTRA</b>	<b>COMENTÁRIOS</b>
codcapitulo	INT(10)	Não	Auto Incremento	chave primária
codhistoria	INT(10)	Não	-	
nomecapitulo	VARCHAR(255)	Não	-	
datacriacao	TIMESTAMP	Não	-	
conteudo	MEDIUMTEXT	Não	-	
numerocapitulo	INT(10)	Não	-	

**3. categoria**

<b>CAMPO</b>	<b>TIPO</b>	<b>NULO</b>	<b>EXTRA</b>	<b>COMENTÁRIOS</b>
codcategoria	INT(10)	Não	Auto Incremento	chave primária
categoria	VARCHAR(100)	Não	-	

**4. comentario**

<b>CAMPO</b>	<b>TIPO</b>	<b>NULO</b>	<b>EXTRA</b>	<b>COMENTÁRIOS</b>
codcomentario	INT(10)	Não	Auto Incremento	chave primária
codautor	INT(10)	Não	-	
codhistoria	INT(10)	Sim	-	
codcapitulo	INT(10)	Sim	-	
conteudo	TEXT	Não	-	
status	INT(1)	Sim	-	

### 5. historia

CAMPO	TIPO	NULO	EXTRA	COMENTÁRIOS
codhistoria	INT(10)	Não	Auto Incremento	chave primária
codautor	INT(10)	Não	-	
titulo	VARCHAR(255)	Não	-	
codidioma	INT(10)	Não	-	
codcategoria	INT(10)	Não	-	
descrição	TEXT	Não	-	
datacriacao	TIMESTAMP	Não	-	

### 6. idioma

CAMPO	TIPO	NULO	EXTRA	COMENTÁRIOS
codidioma	INT(10)	Não	Auto Incremento	chave primária
idioma	VARCHAR(100)	Não		

Tabela 3