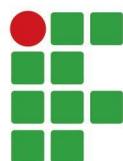


INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



**INSTITUTO
FEDERAL**
Farroupilha

Campus Avançado
Uruguaiana

Gabriel Pinto de Oliveira

Galeria Virtual de Pinturas Brasileiras

Uruguaiana/RS

2021



GABRIEL PINTO DE OLIVEIRA

GALERIA VIRTUAL DE PINTURAS BRASILEIRAS

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Orientador(a): Cirlene Maier Ereno, Gustavo Griebler

Uruguaiana/RS

2021

Gabriel Pinto de Oliveira

Galeria Virtual de Pinturas Brasileiras

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Aprovado em ____ de Dezembro de 2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Esp. Cirlene Maier Ereno

Prof. Me. Gustavo Griebler

Prof. Me. Ursula Adriane Lisboa Fernandes Ribeiro

Prof. Dr. Rilton Ferreira Borges

AGRADECIMENTOS

Primeiramente eu quero agradecer a Deus por ter me dado suporte, paciência e força ao longo do curso com esforço e dedicação creio que nunca tive sozinho, sempre me acompanhou a cada momento que passei e enfrentei até chegar esse dia, sou muito grato por tudo que você fez e continua fazendo.

Agradeço a minha mãe que me deu total apoio, incentivo e suporte, sempre acreditou que eu chegaria longe e por toda atenção, amor e dedicação que teve comigo e sabes que onde a senhora estiver estará no meu coração, amo muito você.

Agradeço aos meus irmãos pelo apoio, incentivo e atenção que tiveram comigo durante longo do curso e amo vocês.

Agradeço aos meus amigos em geral que sempre me apoiaram, ajudaram e deram suporte e em especial a Amanda Almeida, Alessandro Barbosa e Kétlin Danieli Chagas por total incentivo, ajuda e apoio durante ao longo do curso, além de todas nossas altas horas de conversas, risadas e momentos que nunca esqueceremos e que será guardado com muito carinho e amor em meu coração.

Agradeço aos meus orientadores Cirlene Ereno e Gustavo Griebler por toda disposição em me ajudar, orientar, incentivar, dar conselhos sábios durante todo o desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso e por acreditar em mim que foi possível terminar o trabalho tendo calma e procurando não ficar nervoso, vocês são os ótimos orientadores que tive.

Agradeço a todos os professores do instituto, por compartilhar todos seus conhecimentos e experiências, toda disponibilização em nos ajudar em qualquer momento, sempre tendo paciência com a gente ao longo deste três anos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso	20
Figura 2: Modelo Banco de Dados.	24
Figura 3: Tela inicial.	25
Figura 4: Tela de cadastro	26
Figura 5: Tela de Login	27
Figura 6: Tela da tabela de usuários cadastrados	28

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Metodologia	13
Tabela 2: Especificação De Caso de Uso: Fazer cadastro	20
Tabela 3: Especificação De Caso de Uso: Efetuar login	21
Tabela 4: Especificação De Caso de Uso: Recuperar senha	21
Tabela 5: Especificação De Caso de Uso: Manter usuário	22
Tabela 6: Especificação De Caso de Uso: Manter obras	23

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 JUSTIFICATIVA	9
2 OBJETIVOS	10
2.1 OBJETIVO GERAL	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	10
3.1 SISTEMAS SEMELHANTES	12
4.1 FERRAMENTAS UTILIZADAS	14
4.1.1 HTML	14
4.1.2 PHP	15
4.1.3 JAVASCRIPT	15
4.1.4 PHPMYADMIN	15
4.1.5 WAMPSEVER	15
4.1.6 MATERIALIZE	16
5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA	16
5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS	16
5.1.1 CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIACÕES	16
5.1.2 PRIORIDADES DOS REQUISITOS	16
5.1.3 ATORES DO SISTEMA	17
5.1.4 REQUISITOS FUNCIONAIS	17
5.1.5 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	19
5.2 CASOS DE USO	19
5.2.1 DOCUMENTAÇÃO DOS CASOS DE USO	20
5.3 BASE DE DADOS	23
5.4 INTERFACES	24
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
7 REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

Conforme a Constituição da República do Brasil Art.215 “O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e manifestações culturais, apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais.” De acordo com o Art.215, o acesso à cultura é garantido, porém o acesso à arte de pintores brasileiros, não é muito divulgado, isto porque, quase não existem plataformas digitais voltadas para esse meio o que acaba dificultando o acesso a esse tipo de manifestação artística. Ao pesquisar sites e aplicativos como Discover Art & Artits e Louvre nota-se que são mais voltados para pintores internacionais e o site Zippergaleria é voltado para artistas brasileiros, mas não apenas especificamente na área da pintura.

A criação de uma plataforma digital voltada para os artistas pintores brasileiros é de fundamental importância para facilitar o acesso à arte, oferece diversos benefícios como melhorar o empenho do conhecimento e vivenciar o espaço virtual.

Conforme estas informações, a minha ideia de TCC é criar uma plataforma digital (site) que dará enfoque a artistas, especificamente pintores brasileiros importantes que são poucos citados e divulgar suas pinturas e informações das obras. O usuário terá direito a acessar esta plataforma através de um login e verá algumas obras de determinados pintores brasileiros conforme as informações coletadas através de sites específicos e literatura específica.

Ao cadastrar o usuário, este terá acesso a informações sobre o artista, a obra e poderá verificar outras pinturas e outros artistas conforme foi selecionando o menu principal.

A galeria virtual tem o intuito de estruturar uma visita com alguns dados coletados na internet de alguns artistas que fizeram parte da história da arte e tiveram seus trabalhos como parte importante do desenvolvimento artístico no Brasil, mas pretendemos com este trabalho cultivar as visitas em instituições culturais e museus para fins de verificar a obra física e não apenas ficar conhecendo os trabalhos por meio virtual.

1.1 JUSTIFICATIVA

Faremos um site do tipo “galeria virtual” que será constituído de obras de pintores brasileiros que oportuniza a visitação de estudantes e professores, o que é essencial para um melhor conhecimento na área, buscando entender as expressões de cada artista.

Foi criada uma plataforma digital de pinturas de fácil acesso o que possibilita a visualização das pinturas sem precisar se deslocar de sua casa até o museu ou galeria, cumprindo as regras de distanciamento e isolamento social diante no momento de pandemia do COVID-19. Além disso, ela pode oferecer diversos benefícios aos usuários que tiverem interesse em conhecer as pinturas. As ferramentas de acesso às obras em diversos horários na plataforma virtual facilita a pessoa não precisar se deslocar até o espaço físico, garantindo a sua segurança neste período de pandemia. Este espaço virtual também proporciona ao fluidor, um panorama do que está e foi produzido na linguagem da pintura no Brasil.

Outro ponto é que a maioria das pessoas tem dificuldade e uma certa carência histórica e artística nacional, tendo em vista que as pinturas buscam retratar muitas das vezes fatos históricos. Também nota-se uma dificuldade de acesso às obras nacionais pois geralmente as obras ficam guardadas em Museus ou Instituições de grande porte ou em grandes capitais, o que dificulta a logística e a geolocalização.

Sendo assim, uma plataforma digital, busca amenizar a dificuldade de acesso já que percebi que muitas obras ficam armazenadas em grandes museus e Instituições onde a maioria de nós não tem acesso presencial. Com uma galeria em suas mãos é possível dividir os melhores horários que a pessoa possui, para expandir o conhecimento e explorar o espaço da galeria virtual.

Portanto, esse trabalho de conclusão de curso, tem por objetivo o desenvolvimento de uma plataforma digital, uma galeria virtual de pinturas brasileiras para que o usuário possa melhorar o seu desempenho, conhecimento e explorar sobre as obras de pintores nacionais.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um site para divulgar obras de pintores brasileiros e permitir que o usuário tenha maiores informações a respeito do artista e seu processo criativo através das informações presentes no site.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Pesquisar sobre galerias virtuais e exemplos de outros sites que tenham semelhança na proposta;
2. Aprofundar os conhecimentos em linguagens de programação como HTML, PHP, CSS, e JavaScript;
3. Aprofundar os conhecimentos de Banco de dados My SQL;
4. Realizar o levantamento de requisitos do sistema;
5. Fazer o diagrama de uso e os dados expandidos;
6. Realizar modelagem da base de dados;
7. Realizar testes do site com o orientador e coorientador e corrigir erros caso seja necessário.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Através de pesquisas feitas com o auxílio da plataforma Google, observa-se que existem sites com estruturas em semelhança a proposta de trabalho. Porém, em relação aos conteúdos é quase inexistente, pois, a maioria dos sites apresentam obras em áreas específicas como na fotografia, escultura, pintura e entre outros, mas o principal foco é os artistas internacionais e de renome conhecidos, com suas obras famosas e conhecidas mundialmente..

Os sites pesquisados como o Louvre sendo um dos maiores museus de arte em Paris, França, tem como estrutura virtual foco na área da pintura de artistas famosos e na sua grande maioria, já falecidos.

A pintura é uma forma de manifestação muito rica e as técnicas e estilos podem ser bem representativos de uma época histórica, um movimento artístico ou de uma região. (AIDAR, 2021, p...??)

Durante a procura, foram disponibilizados links de galerias como o Zipper Galeria, ART|REF entre outras para que tenha uma base na construção do sistema e notamos algumas semelhanças na elaboração dos formatos e sistemas entre elas.

Quando pesquisamos os sites e os sistemas existentes podemos perceber que alguns sites possuem uma grande representação de obras internacionais e imagens de artistas já reconhecidos no âmbito mundial, desta forma, percebemos que o sistema que estamos organizando tem uma importância significativa pois iremos falar e divulgar o trabalho dos artistas brasileiros que são reconhecidos mas que possuem acervos em sites de Instituições renomadas e talvez fiquem fora das pesquisas de campo de imagens importantes.

Percebemos que os artistas brasileiros muitas vezes são conhecidos no exterior e a gente nem sabe da existência de suas obras e de sua importância.

Buscando as informações dos processos artísticos e das histórias de vida destes artistas podemos identificar que a maioria deles eram de famílias com poder aquisitivo bom, pois a maioria estudou no exterior e depois voltando ao Brasil com suas ideias modernas e contemporâneas buscavam elementos das técnicas que aprenderam para introduzir no seu trabalho formas e simbologias que a nossa cultura permite.

Sabemos que a semana de arte moderna que ocorreu em 1922 teve uma importância muito grande no que diz respeito a manifestações artísticas, muitas ideias revolucionárias na arte foram resgatadas neste período e muitas outras formas de fazer arte foram exploradas nesta época. Sabemos também que os grandes nomes da história da arte são pintores e pintoras e que o Brasil está neste período, entre os países que mais produziram e produzem arte moderna.

Nosso sistema escolheu alguns artistas que identificamos como trabalhos significativos, foi uma escolha pessoal, pelas cores usadas nas telas, pelos temas escolhidos do trabalho e pelos processos criativos de execução. Selecionamos o que achamos que não pode ficar de fora da apreciação.

Alguns artistas são conhecidos pelas suas pinturas e pelas suas temáticas relacionadas a nossa cultura, mas escolhemos artistas brasileiros que possuem um diferencial nos seus

processos criativos pois além de divulgarem a nossa cultura, priorizam as temáticas que se relacionam com a nossa forma de viver no país. Alguns falam do trabalho escravo, outros da exploração das nossas riquezas, outros das nossas crenças e simbologias religiosas e exploram as temáticas da nossa vida social e histórica.

É importante salientar que este trabalho visa divulgar as obras destes artistas brasileiros proporcionando uma outra oportunidade de conhecimento através das imagens e dos links que iremos disponibilizar. Cabe dizer que este site é apenas uma ferramenta de busca e conhecimento e deixamos claro que a visitação dos espaços físicos onde as obras estão expostas são importantes para o conhecimento de nossa cultura.

Percebemos que os estudantes e as pessoas por não saberem ou não buscarem informações a respeito de onde as obras estão, muitas vezes deixam de saber e se identificar com os trabalhos dos artistas. Desta forma, esta é uma possibilidade de conhecer um pouco mais o que nosso país produz no campo das artes.

O site faz um apanhado dos artistas que permanecem dentro da cena artística por disponibilizarem um processo contínuo em arte, isto é, iniciaram um trabalho e permaneceram pesquisando através das suas descobertas de técnicas, dos elementos, variadas formas de explorarem a cultura brasileira relacionando com os métodos e técnicas que aprenderam na Europa na sua grande maioria.

Os artistas que selecionamos Tarsila do Amaral, Di Cavalcanti, Candido Portinari, Anita Malfati e Beatriz Milhazes são importantes para o cenário artístico por terem na sua grande maioria trabalhos espalhados por quase todos os lugares que preservam a arte. Suas obras podem ser visitadas nos acervos do Louvre em Paris, Museu de Arte Moderna na cidade de Frankfurt na Alemanha, Masp em São Paulo, MARGS no Rio Grande do Sul, MAM, no Rio de Janeiro entre outros lugares. Estes artistas fazem parte da história da arte por apresentarem em suas obras variadas tendências e movimentos da arte.

3.1 SISTEMAS SEMELHANTES

[Zipper Galeria](#) é um site onde artistas de diversas regiões do mundo expõem as suas obras de arte, para que um grande número de pessoas possam conhecer o trabalho do criador da obra. Nesta estruturação de site observamos algumas páginas onde falam sobre os artistas e há links para que usuário busque mais informações sobre esse determinado artista e obra.

O [ART|REF](#) é um site mais voltado para vendas do que exposição. Toda estrutura do sistema é agradável, observando que também ele possui um espaço onde usuário faz o seu cadastro ou “login” para ter mais acesso e obter mais informações sobre determinado artista ou obra.

Ambos têm semelhança no que vai ser feito no desenvolvimento do sistema, a galeria tem o principal objetivo de reconhecer obras de artistas nacionais na área da pintura brasileira.

No meu sistema utilizei software Materialize porque acredito que possui todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento do meu trabalho.

4 METODOLOGIA

A tabela a seguir (Tabela 1) apresenta os procedimentos metodológicos deste trabalho de conclusão de curso.

Tabela 1: Metodologia

Objetivo Específico	Ação
1. Pesquisar sobre galerias virtuais e exemplos de outros sites que tenham semelhança na proposta;	Fazer leituras de artigos sobre galerias virtuais brasileiras. Buscar outros sites que tenham semelhança na proposta.
2. Aprofundar os conhecimentos em linguagens de programação como HTML, PHP, CSS e JavaScript;	Fazer leitura dos materiais, assistir videoaulas e realizar atividades práticas com intenção de aprofundar os conhecimentos nas linguagens da programação.
3. Aprofundar os conhecimentos de Banco de Dados Mysql;	Fazer leitura dos materiais, assistir videoaulas e realizar as atividades prática com intenção de aprofundar em banco de dados.
4. Realizar o levantamento de requisitos do sistema;	Desenvolver acompanhado com o orientador e coorientador, com ajuda e sugestões de professores relacionado a área do tema, requisitos necessários e opcionais serem adicionados no site e definir o que será feito. Fazer análises de plataformas digitais que possuem uma certa relação com o tema, com a intenção de observar requisitos que possam ser implementados no desenvolvimento do meu site.
5. Fazer o diagrama de uso e os dados expandidos;	Desenvolver os casos de uso a serem utilizados e os casos de uso expandidos através do programa Astah.
6. Realizar modelagem de base de	Através do programa BRmodelo, realiza a

dados;	modelagem de base de dados a ser utilizada pelo software.
7. Realizar teste de funcionalidade durante o desenvolvimento do site;	Ao desenvolvimento do site será preciso realizar testes na plataforma digital e saber se os objetivos foram completos e se há algo de errado com o resultado atualmente.
8. Realizar teste do site com o orientador e o orientador e o coorientador e corrigir erros caso seja necessário.	Realizar teste do site com orientador e coorientador na área técnica com objetivo de verificar detalhes e ajustar caso seja necessário. Observar se há algo de errado com o resultado e se todos os objetivos específicos foram cumpridos.

4.1 FERRAMENTAS UTILIZADAS

Durante todo desenvolvimento do projeto também é preciso citar as ferramentas que foram utilizadas para a criação do sistema. Primeiramente foi estruturar as páginas de login, cadastro e entre outras, no editor de código foram utilizadas linguagens de programação sendo elas, o *HTML*, *PHP* e *JavaScript*. Sendo eles foram os primeiros a serem empregados na criação das páginas. O segundo passo foi criar um banco de dados para administrar todas as informações cadastradas, utilizei a aplicação do *PhpMyAdmin*. Para a interface das páginas foi usado um *framework* Materialize pelo sistema ficar mais acessível e agradável.

Antes disso, foi construído um planejamento para toda a criação do site, foi feito diagramas e requisitos funcionais para definir cada funcionalidade da galeria, primeiro foi criado diagramas de cada modalidade, ER (entidade relacionamento) e casos de uso, com as ferramentas *BRmodelo* e *Astah*.

4.1.1 HTML

O HTML (HyperText Markup Language) é considerado uma linguagem de marcação de texto, através dos TAGS pode-se criar a estrutura de uma página WEB, podendo ser exibidas informações como imagens e links, principalmente textos. Toda página que é

acessada, é possível perceber que por meio da leitura e interpretação é um arquivo contendo código HTML.

4.1.2 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem que pode ser inserida em HTML e necessária para a criação da web.

4.1.3 JAVASCRIPT

O JavaScript é uma linguagem onde pode inserir a marcação HTML e escrever na marcação de um arquivo já existente. No qual temos exemplos, como a mensagem de boas vindas, confirmação e a inclusão de data e hora no arquivo.

4.1.4 PHPMYADMIN

É uma ferramenta utilizada para criações e administrações das bases de dados por intermédio do Mysql.

4.1.5 WAMPSEVER

Wampserver é considerado uma aplicação, ele instala um suporte preciso para a construção de um espaço de rede no seu dispositivo, e fornece o uso de scripts PHP localizados no Windows.

4.1.6 MATERIALIZE

Materialize é conhecido como um *framework* Front-end e ajuda no desenvolvimento do design, com facilidade nas aplicações contendo funcionalidades prontas e acelera o andamento do projeto.

5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

Esta seção do trabalho apresenta as etapas do processo de desenvolvimento do sistema proposto por esse trabalho de conclusão de curso, que está dividida em 4 partes: documentação de requisitos do sistema, casos de uso, base de dados e interfaces.

5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema Galeria Virtual, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

5.1.1 CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIACÕES

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[identificador do requisito – nome do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional RF016 - Recuperação de dados. Já o requisito não-funcional NF008 - Confiabilidade. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

5.1.2 PRIORIDADES DOS REQUISITOS

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

5.1.3 ATORES DO SISTEMA

O sistema apresenta dois atores diferenciados pelos seus “privilégios” sob o sistema. A cada nível de hierarquia, as funcionalidades apenas aumentam de forma que cada nível é um tipo especial do anterior.

- **Usuário:** A pessoa que é cadastrada no sistema, pode acessar a área onde é possível visualizar as obras da galeria, como também podendo ver mais informações do site.
- **Administrador:** A pessoa que possui o privilégio de determinar usuários, gerenciar e controlar a galeria. É o ator que tem maior liberdade no sistema, pode fazer tudo que um usuário faz, mas só ele pode cadastrar ou descadastrar usuários e cadastrar obras ou excluir.

5.1.4 REQUISITOS FUNCIONAIS

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

[RF001] Fazer o cadastro

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário crie uma conta para que tenha acesso no sistema

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Cadastro com nome, e-mail, criar e confirmar senha.

Saídas e pós-condições: Usuário cadastrado no sistema.

[RF002] Efetuar login

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário acesse com a sua conta cadastrada.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Cadastro com nome, e-mail, criar e confirmar senha.

Saídas e pós-condições: Usuário logado no sistema.

[RF003] Recuperar senha

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário ou administrador recupere sua conta via e-mail.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Precisa estar logado no sistema.

Saídas e pós condições: Usuário com senha recuperada.

[RF004] Visualizar obra

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário veja a obra cadastrada pelo administrador.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entrada e pré-condições: Precisa estar logado no sistema

Saídas e pós-condições: Usuário poderá visualizar as obras cadastradas.

[RF005] Manter usuário

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o administrador do sistema tenha o controle e informações dos usuários cadastrados.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Estar cadastrado.

Saídas e pós condições: Uma conta cadastrada, alterada e excluída.

[RF006] Cadastrar obra

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o administrador cadastre a obra de cada artista.

login, possa armazenar, alterar ou excluir a obra.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Precisa estar logado no sistema.

Saídas e pós condições: Usuário cadastrada no sistema.

[RF007] Manter as obras

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o administrador possa armazenar, excluir e alterar a obra no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Estar logado no sistema.

Saídas e pós condições: Obra cadastrada, alterada ou excluída.

5.1.5 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

[NF001] Usabilidade

A interface com o usuário é de vital importância para o sucesso do sistema. Principalmente por ser um sistema que não será utilizado diariamente, o usuário não possui tempo disponível para aprender como utilizar o sistema.

O sistema terá uma interface amigável ao usuário primário sem se tornar cansativa aos usuários mais experientes. Em especial, o módulo de publicação HTML possuirá um wizard para ajudar o usuário.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

5.2 CASOS DE USO

A figura 1 exibe o diagrama de caso de usos planejado para a galeria. Observa-se que podemos ver dois atores presentes sendo eles, o usuário e o administrador, podendo ver que cada tem a sua função no sistema.

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso



powered by Astah

Fonte: Autoria própria

5.2.1 DOCUMENTAÇÃO DOS CASOS DE USO

A seguir a especificação de cada Caso de Uso:

Tabela 2: Especificação De Caso de Uso: Fazer cadastro

Caso de Uso	[UC001] Fazer cadastro
Atores	<i>Usuário</i>
Pré-condições	<i>Cadastro com nome, e-mail, criar e</i>

	<i>confirmar senha.</i>
Pós-condições	<i>Usuário cadastrado no sistema</i>
Fluxo principal	
<p><i>__Fazer cadastro</i></p> <p><i>F)1) O usuário seleciona a página de cadastro.</i></p> <p><i>F)2) O sistema encaminha para o formulário de cadastro.</i></p> <p><i>F)3) O usuário insere os dados necessários (nome, e-mail e senha).</i></p> <p><i>F)4) O usuário seleciona a opção salvar.</i></p> <p><i>F)5) Após o cadastro feito, o usuário é encaminhado para a página de login.</i></p>	

Tabela 3: Especificação De Caso de Uso: Efetuar login

Caso de Uso	[UC002] Efetuar login
Atores	<i>Usuário e administrador</i>
Pré-condições	<i>Precisa estar cadastrado no sistema.</i>
Pós-condições	<i>Usuário logado no sistema</i>
Fluxo principal	
<p><i>__Efetuar login</i></p> <p><i>E)1) O usuário seleciona a opção login.</i></p> <p><i>E)2) O sistema apresenta a página de login.</i></p> <p><i>E)3) O usuário insere os dados cadastrados no login.</i></p> <p><i>E)4) O usuário seleciona a opção logar.</i></p> <p><i>E)5) Após login feito, o usuário é encaminhado para a página principal.</i></p>	

Tabela 4: Especificação De Caso de Uso: Recuperar senha

Caso de Uso	[UC003] Recuperar senha
Atores	<i>Usuário e administrador</i>
Pré-condições	<i>Precisa estar cadastrado no sistema.</i>
Pós-condições	<i>Senha recuperada com sucesso.</i>
Fluxo principal	
<p><i>__Recuperar senha</i></p> <p><i>R)1) O usuário seleciona a opção "esqueceu senha?".</i></p> <p><i>R)2) O sistema apresenta a página de recuperar senha.</i></p>	

- R)3) O usuário insere o email cadastrado no sistema.
- R)4) O usuário seleciona a opção enviar.
- R)5) O sistema envia um link para o usuário redefinir a senha.
- R)6) O usuário seleciona no link.
- R)7) O sistema encaminha para página.
- R)8) O usuário insere sua nova senha e confirma.
- R)9) O sistema seleciona redefinir senha.
- R)10) Após a recuperação da senha, aparecerá uma mensagem "senha recuperada com sucesso"

Tabela 5: Especificação De Caso de Uso: Manter usuário

Caso de Uso	[UC005] Manter usuário
Atores	Administrador
Pré-condições	Precisa estar cadastrado no sistema.
Pós-condições	Usuário cadastrado, excluído e alterado.
Fluxo principal	
<p>__Cadastrar usuário.</p> <p>C)1) O administrador seleciona a opção cadastrar usuário.</p> <p>C)2) O sistema exibe o formulário do cadastro.</p> <p>C)3) O administrador insere os dados necessários em nome e e-mail.</p> <p>C)4) O administrador seleciona a opção salvar.</p> <p>C)5) Após o cadastro de um novo usuário feito, receberá a mensagem usuário cadastrado com sucesso.</p> <p>__Alterar usuário.</p> <p>A)1) O administrador seleciona alterar dados.</p> <p>A)2) O sistema exibe os dados cadastrados do usuário.</p> <p>A)3) O administrador altera os dados esperados</p> <p>A)4) O administrador seleciona a opção salvar.</p> <p>A)5) Após a alteração feita, receberá a mensagem usuário alterado com sucesso.</p> <p>__Excluir usuário.</p> <p>E)1) O administrador seleciona excluir o usuário.</p> <p>E)2) O sistema exibe uma mensagem de confirmação.</p> <p>E)3) O administrador confirma excluir a conta.</p> <p>E)4) Após a exclusão feita, receberá a mensagem usuário excluído com sucesso.</p>	

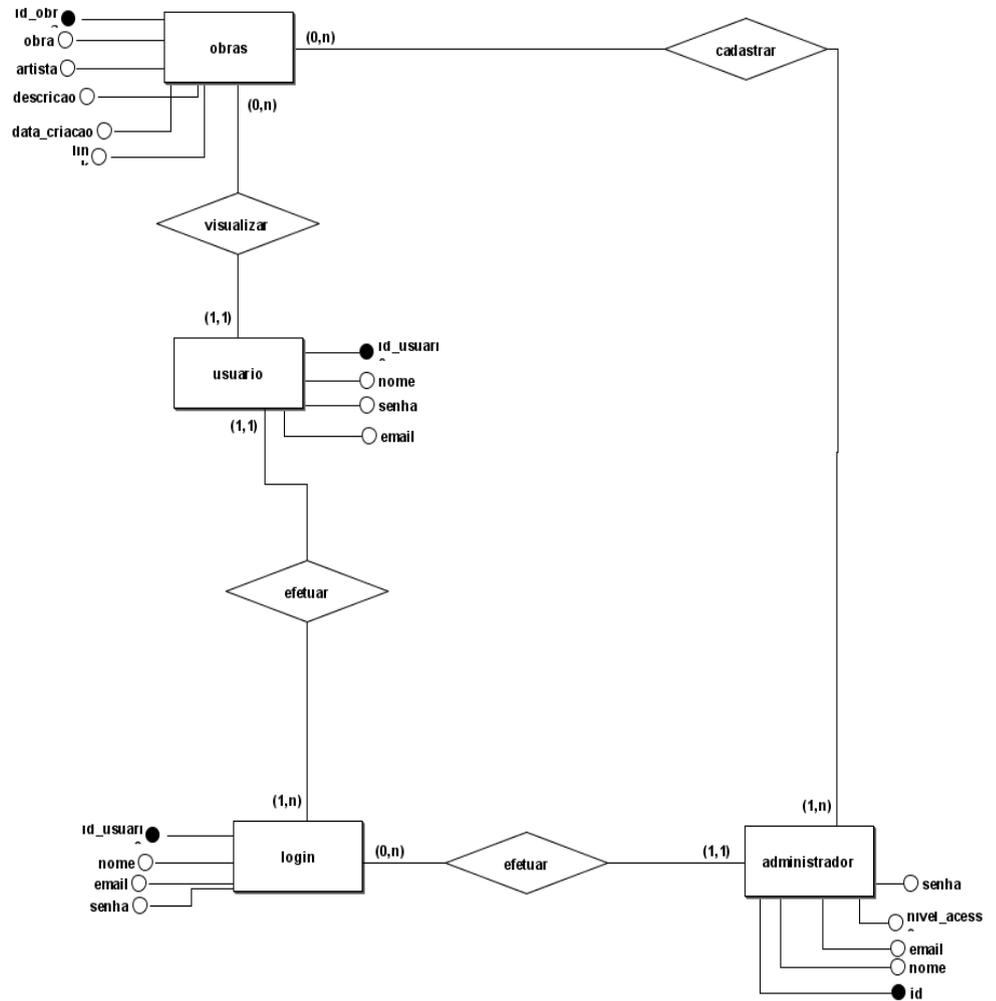
Tabela 6: Especificação De Caso de Uso: Manter obras

Caso de Uso	[UC006] Manter obras
Atores	<i>Administrador</i>
Pré-condições	<i>Precisa estar cadastrado no sistema.</i>
Pós-condições	<i>Obra cadastrada, excluída e alterada.</i>
Fluxo principal	
<p><i>__ Cadastrar obra.</i></p> <p><i>C)1) O administrador seleciona a opção cadastrar a obra.</i></p> <p><i>C)2) O sistema exibe o formulário do cadastro.</i></p> <p><i>C)3) O administrador insere os dados necessários..</i></p> <p><i>C)4) O administrador seleciona a opção salvar.</i></p> <p><i>C)5) Após o cadastro de um novo usuário feito, receberá a mensagem "obra cadastrada com sucesso".</i></p> <p><i>__ Alterar obra.</i></p> <p><i>A)1) O administrador seleciona alterar dados.</i></p> <p><i>A)2) O sistema exibe os dados cadastrados da obra.</i></p> <p><i>A)3) O administrador altera os dados esperados</i></p> <p><i>A)4) O administrador seleciona a opção salvar.</i></p> <p><i>A)5) Após a alteração feita, receberá a mensagem "obra alterada com sucesso".</i></p> <p><i>__ Excluir obra.</i></p> <p><i>E)1) O administrador seleciona excluir a obra.</i></p> <p><i>E)2) O sistema exibe uma mensagem de confirmação.</i></p> <p><i>E)3) O administrador confirma excluir a obra.</i></p> <p><i>E)4) Após a exclusão feita, receberá a mensagem "obra excluída com sucesso".</i></p>	

5.3 BASE DE DADOS

O modelo possui quatro entidades com os cujo nome “administrador”, “usuário”, ”obras” e “login”. O primeiro está fazendo duas ligações com os relacionamentos “cadastrar” com a entidade “obras” e “efetuar” com a entidade “login”, significando que o administrador pode fazer essas duas ações ou mais de duas . O usuário está conectado com o “visualizar” ligado com as “obras” e também “efetuar” com o “login”.

Figura 2: Modelo Banco de Dados.



Fonte: Autoria própria

5.4 INTERFACES

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto. A Figura 3, apresenta a tela inicial do sistema desenvolvido.

Figura 3: Tela inicial.



Fonte: Autoria própria

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto. A Figura 4, apresenta a tela inicial do sistema desenvolvido. Essa tela tem a função de cadastro e pede ao usuário para preenchimento dos dados sendo eles, seu nome, email e senha

Figura 4: Tela de cadastro.

The image shows a web browser window displaying a registration form. At the top, there is a dark navigation bar with the logo 'Galeria de Pinturas' on the left and links for 'Home', 'Login', and 'Cadastrar' on the right. The main heading of the page is 'Preencha os dados'. Below this, there are four input fields, each with a label and an icon: 'Login:' with a person icon, 'Email:' with an envelope icon, 'Senha:' with a lock icon, and 'Repita a senha:' with a lock icon. A green button labeled 'SALVAR' with a checkmark is positioned below the last field. At the bottom of the page, there is a dark footer containing the text 'IFFarroupilha Uruguaiana - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha' and 'Redes do Desenvolvedor' with icons for Facebook, Instagram, and YouTube. A small address line is visible at the very bottom: 'Endereço: R. Monteiro Lobato, 4442 - Cabo Luís Quevedo'.

Fonte: Autoria própria

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto. A Figura 5, apresenta a tela inicial do sistema desenvolvido. Essa tela tem a função de login e pede ao usuário para preenchimento dos dados sendo eles, seu nome e senha.

Figura 5: Tela de login.

The image shows a web browser window displaying the login page for 'Galeria de Pinturas'. The page has a dark header with the site name and navigation links. The main content area is white and contains a login form with fields for 'Login' and 'Senha', a 'LOGAR' button, and links for 'Cadastra-se' and 'Esqueceu senha?'. The footer is dark and contains the institution's name and social media icons.

Galeria de Pinturas Home Login Cadastar

Login

LOGAR ✓

[Cadastra-se](#)

[Esqueceu senha?](#)

IFFarroupilha Uruguaiana - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha

Endereço: R. Monteiro Lobato, 4442 - Cabo Luís Quevedo,

Redes Sociais

[f](#) [i](#) [v](#)

Fonte: Autoria própria

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto. A Figura 5, apresenta a tela inicial do sistema desenvolvido. Essa tela faz parte da área do administrador que tem a função de manter controle dos dados de cada usuário cadastrado.

Figura 6: Tela da tabela de usuários cadastrados.

Galeria de Pinturas Home - ADM Listar usuários

Usuários Cadastrados

ID	Login	Email	Nivel de Acesso	Opções
4	Gabriel	gabriel.2019322951@aluno.iffar.edu.br	1	 
5	Gabriele	gabriel.p.oliveira1703@gmail.com	0	 

[CADASTAR USUÁRIO +](#)

Fonte: Autoria própria

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse relatório apresentou o sistema da galeria virtual de pinturas. O objetivo do trabalho foi mostrar as pessoas que gostam de arte na linguagem da pintura, informando sobre importantes pintores brasileiros, suas obras e o seu processo criativo com a arte.

Espera-se que o uso deste sistema da galeria, ajude e melhore proporcionando para as pessoas que buscam conhecer mais o assunto da arte, maiores informações e dados a respeito dos artistas e obras. É necessário conhecer os pintores que fizeram obras extraordinárias ao longo de suas carreiras de pintores. Para isso, foram utilizadas ferramentas como materialize e também as linguagens de programação sendo eles, HTML, PHP, JAVASCRIPT e o CSS que auxiliou bastante na construção do sistema.

Como trabalho futuro será adicionado como sugestão, fazer o comentário onde o usuário possa dar a sua opinião sobre o sistema se foi agradável ou não. O administrador terá que fazer a gestão dos comentários caso saia fora do controle, podendo somente excluir o comentário, se for agressivo ou fora do contexto que o sistema propõe. Outra sugestão é a interação do sistema com o usuário, que pode ser implementado e contribuir para uma melhor dinâmica.

Durante a construção, foram encontradas algumas dificuldades, principalmente a parte em construir a página de cadastro, do login e ajustar algumas partes do sistema que não estavam no lugar certo. Portanto com o auxílio e orientação dos meus orientadores e algumas buscas pelos materiais disponibilizados pelos professores, facilitou uma boa parte das dificuldades e foram sendo resolvidas.

7 REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. **Os 11 tipos de arte**. [S. I.], 2021. Disponível em: <https://www.significadps.com.br/tipos-de-arte/>. Acesso em: 16 jun. 2021

BORGES, Gessica. **Os grandes pintores brasileiros da Semana da Arte Moderna em 1922**. [S. I.], 8 fev. 2021. Disponível em: https://www.ebiografia.com/grandes_pintores_brasileiros_semana_arte_moderna/. Acesso em: 6 set. 2021.

DA ORDEM Social: **Da Educação, Da Cultura e do Desporto**. [S.I], [Entre 1988 e 2010]. Disponível em: https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_15.03.2021/art_215_.asp Acesso em: 25 maio. 2021.

FUKS, Rebeca. **Anita Malfatti: obras e biografia**. [S. I.], [entre 2010 e 2015]]. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/anita-malfatti-obras-biografia/>. Acesso em: 5 set. 2021.

FUKS, Rebeca. **Descubra as biografias dos maiores pintores brasileiros**. [S. I.], 8 fev. 2021. Disponível em: https://www.ebiografia.com/maiores_pintores_brasileiros/. Acesso em: 6 set. 2021.

FUKS, Rebeca. **11 principais obras de Tarsila do Amaral**. [S. I.], [entre 2010 e 2015]]. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/obras-tarsila-do-amaral/>. Acesso em: 6 set. 2021.

PROENÇA, Graça. História da Arte. 17ª Edição. Editora Ática: São Paulo. 2018.