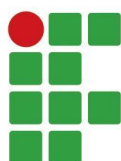


INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



**INSTITUTO
FEDERAL**
Farroupilha

Campus Avançado
Urugaiana

Miguel Ângelo Bastos Muniz

LEITOR DE MANGÁS ONLINE (MANGA READER)

Urugaiana/RS
2022/2º sem



MIGUEL ÂNGELO BASTOS MUNIZ

LEITOR DE MANGÁS ONLINE (MANGA READER)

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): Prof. Me. Leandro Martins Dallanora

Uruguaiana/RS

2022/2º sem

Miguel Ângelo Bastos Muniz

LEITOR DE MANGÁS ONLINE (MANGA READER)

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 3 de Dezembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Leandro Martins Dallanora

Prof. Me. Thiago Cassio Krug

Prof. Me. Ursula Ribeiro

Prof. Me. Gustavo Griebler

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento do leitor online de histórias em quadrinhos da cultura japonesa popularmente conhecidos por mangás. Para chegar a essa compreensão foi realizado um estudo sobre a cultura e seus segmentos, para apresentar um breve histórico do surgimento dos quadrinhos, de forma geral para então chegar ao sistema. Esse sistema conta com objetivos tanto para velhos consumidores dos quadrinhos quanto para novos consumidores, sendo que para o primeiro grupo focam-se as funcionalidades de adicionar e salvar quadrinhos no sistema e para o segundo as funcionalidades de acesso e leitura de obras cadastradas.

Espera-se que o sistema de leitura de mangás online (Manga Reader) facilite o acesso e a procura dos mangás e facilite o uso para o consumo dos mangás online, para que seja proporcionada uma ótima experiência ao usuário.

Palavras-chave: Leitor, Online, Mangás, Cultura, Japonesa.

*I walk Through the valley
of the shadow of death and I fear
no evil because I'm blind to it all*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso	22
Figura 2: Diagrama de Casos de Uso	23
Figura 3: Modelo Banco de Dados	36
Figura 4: Tela de login	38
Figura 5: Tela de Cadastro	39
Figura 6: Tela Inicial	40
Figura 8: Listagem das obras	41
Figura 9: Listagem dos favoritos	41
Figura 10: Tela inicial da obra	43
Figura 11: Cadastro de obras	44
Figura 12: Cadastro de capítulos	45
Figura 13: Tela de leitura dos capítulos	46
Figura 14: Tela de leitura dos comentários	47

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Especificação UC001 - Gerenciar Conta	25
Tabela 2: Especificação UC002 - Realizar Login	27
Tabela 3: Especificação UC003 - Recuperar senha	29
Tabela 4: Especificação UC004 - Pesquisar títulos	30
Tabela 5: Especificação UC005 - Acessar títulos	31
Tabela 6: Especificação UC006 - Acessar capítulos	32
Tabela 7: Especificação UC007 - Favoritar títulos	33
Tabela 8: Especificação UC008 - Manter títulos	35
Tabela 9: Especificação UC009 - Manter capítulos	37

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 TEMA	9
1.2 SISTEMA	9
1.3 JUSTIFICATIVA	9
2 OBJETIVOS	10
2.1 OBJETIVO GERAL	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	10
3.1 SISTEMAS CORRELATOS	10
3.2 FERRAMENTAS	13
4 METODOLOGIA	14
5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA	15
5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS	15
5.1,1 CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIACÕES	15
5.1,2 PRIORIDADES DOS REQUISITOS	15
5.1,3 ATORES DO SISTEMA	16
5.1.4 REQUISITOS FUNCIONAIS	16
5.1.5 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	19
5.2 CASOS DE USO	20
5.2.1 DOCUMENTAÇÃO DOS CASOS DE USO	23
5.3 BASE DE DADOS	37
5.4 INTERFACES	38
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
7 REFERÊNCIAS	49

1 INTRODUÇÃO

1.1 TEMA

Os mangás se tornaram uma das formas mais reconhecidas de arte no mundo, associada à cultura japonesa, podendo influenciar crianças, jovens e adultos.

diretamente relacionada com a globalização, a cultura pop japonesa se destaca em todo mundo por causa de seus quadrinhos e suas animações. Pois no japão os quadrinhos e os desenhos animados, são vistos como algo sério, onde existe um grande número de consumidores. Assim como o material editorial japonês, os mangás também são lidos de maneira semelhante “ de trás para frente”, ou em outras palavras, da direita para a esquerda.

1.2 SISTEMA

O sistema busca ajudar os usuários tornando acessível a leitura de mangás e novelas online, tendo em vista que nem todos leitores conseguem a aquisição da versão física por questões monetárias, ou pela editora encarregada de traduzi-los optar pelo cancelamento dos mesmos.

1.3 JUSTIFICATIVA

Atualmente existem diversos sistemas semelhantes na internet. Entretanto alguns não atendem às expectativas dos usuários, considerando essas expectativas, procura-se criar um sistema onde os usuários terão um acesso interativo e facilidade, onde vão poder adicionar suas obras, e conseqüentemente efetuar a leitura dessas mesmas obras pelo sistema.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Foi desenvolvido um sistema de leitura de mangás online, para que usuários cadastrados consigam ler e manter suas obras, permitindo também que os visitantes possam visualizar e ler os capítulos cadastrados no sistema.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Criar um sistema de login para usuários.
2. Cadastrar usuários no banco de dados do sistema.
3. Cadastrar títulos no banco de dados do sistema
4. Cadastrar capítulos dos títulos no banco de dados do sistema.
5. Gerar uma lista de títulos na tela inicial do sistema.
6. Gerar uma lista de capítulos dos títulos na tela inicial.
7. Validar o sistema, testando-o com diferentes tipos de usuários.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Esta seção do trabalho está dividida em duas subseções. Encontra-se na primeira subseção os sistemas correlatos. E na segunda, são apresentadas as ferramentas que foram usadas na concepção do trabalho e do próprio sistema.

3.1 SISTEMAS CORRELATOS

Foram encontrados sistemas com propostas similares, onde a grande maioria é paga, limitando o uso gratuito do sistema a uma leitura simples. Como por exemplo o sistema "Manga Livre" (LIVRE, 2022) que permite ao usuário ler e salvar obras lidas, mas é limitado ao uso gratuito do sistema, o sistema pago possui uma melhoria considerável, pois adiciona um sistema de salvamento de obras lidas pelos usuários com alguns recursos mais específicos.

“**Yue Mangás**” (YUE, 2022) atualmente é considerado o melhor site entre os leitores, mesmo sendo uma plataforma paga, é possivelmente o sistema que possui mais pontos fortes, analisando os recursos disponíveis aos usuários, tornando o conteúdo pago mais para o lado estético do site, onde usuários conseguiriam personalizar seus perfis adicionando imagens animadas, imagens de fundo, bordas animadas e emblemas quando comentado enquanto estiver com o login efetuado no site.

"**MC READER**" (READER, 2022) O sistema resumidamente possui o básico do que os usuários utilizam para fazer a leitura das obras , possui um layout mais simplista optando por não incrementar divisões de telas na página inicial, possui a opção de busca que ao clicar na obra pesquisada na própria barra de pesquisa é encaminhado direto a obra em questão e não a outra página de busca.

“**ComicWalker**” (WALKER, 2022) É um sistema que não precisaria pagar para ter acesso ilimitado aos recursos do site e é totalmente gratuito. Ao acessar, ele estará em japonês. possuindo um botão para fazer a troca do idioma no canto superior direito da página para alterá-lo para inglês. O ComicWalker não possui uma coleção de mangás tão grande quando comparado a outros sites.

“**Viz**” (VIZ, 2022) A Viz Media é a editora de alguns dos mangás mais visualizados lá fora, é o lar de algumas das séries de mangá mais populares de todos os tempos, incluindo Naruto, Sailor Moon, One Piece e Bleach. A Viz não apenas fornece uma breve visualização de quase todos os seus mangás, mas também os usuários podem ler pedaços maiores de mangás na coleção “Shonen Jump”(週刊少年ジャンプ, Shūkan Shōnen Janpu, é uma revista semanal de mangás publicada pela editora Shueisha) Esta biblioteca digital permite mergulhar em vários capítulos de incríveis séries de mangás gratuitamente. Um ponto negativo é que alguns capítulos do Shonen Jump estão “bloqueados”, o que significa que precisaria pagar US \$2/mês para ter acesso a todos os capítulos atuais, bem como aos próximos.

“**Manga Plus**” (PLUS, 2022) Manga Plus vem de Shueisha(集英社 Shūeisha É a maior editora do Japão, com sede em Tóquio, a editora por trás da revista Weekly Shonen Jump) Isso significa que encontrará todas as novidades do Shonen Jump, podendo ler todos eles gratuitamente. Como a Viz também oferece conteúdo do Shonen Jump, vemos muitas sobreposição entre os dois sites. Apesar disso, os dois sites ainda têm diferenças: o Manga Plus apresenta alguns mangás que não são apresentados na Viz e não possui capítulos mais antigos listados em seu site. Dito isto, o Manga Plus é melhor para os fãs que já acompanham suas séries favoritas nos capítulos atuais.

3.2 FERRAMENTAS

Para este trabalho foram utilizadas as seguintes tecnologias:

- **HTML(HyperText Markup Language):** Linguagem de Marcação de Hipertexto, utilizada para criação de páginas;
- **PHP(Hypertext PreProcessor):** Linguagem de Scripts de código aberto, utilizada na criação de páginas, geralmente usada em conjunto com HTML;
- **JavaScript:** Linguagem de programação orientada a objetos que é utilizada para melhorar a interatividade aplicação-usuário. Responsável por tudo que não é “informação estática” (multimídia, animações de clique, barras laterais animadas, etc.) pode ser feito utilizando scripts de JavaScript;
- **Bootstrap:** É um framework de CSS utilizado para simplificar e agilizar a aplicação do mesmo.
- **CSS(Cascading Style Sheets):** É utilizada para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML;
- **MySQL:** Sistema gerenciador de banco de dados relacional, ou seja, que modela os dados para que sejam percebidos em formato de tabelas.
- **WAMP:** É um conjunto de programas que contém o PHP, Apache e o MySQL.
- **Astah UML:** É uma ferramenta CASE (Computer-Aided Software Engineering, Engenharia de Software Assistida por Computador) utilizada para fazer os diagramas da UML (Unified Modeling Language, Linguagem de Modelagem Unificada).
- **MySQL WorkBench:** uma ferramenta de design de banco de dados visual que integra desenvolvimento SQL, administração, design de banco de dados, criação e manutenção em um único ambiente de desenvolvimento integrado para o sistema de banco de dados MySQL.
- **DISQUS:** É um serviço online que oferece uma plataforma centralizada de discussões e postagem de comentários para sites, fundado por Daniel Ha e Jason Yan.

4 METODOLOGIA

1. Os passos apresentados a seguir representam os processos que foram seguidos na elaboração do documento e do sistema.
2. Concepção da ideia: Idealização do programa, seus objetivos e os problemas que o mesmo resolve. Feita através do estudo de trabalhos e uso de sistemas similares.
3. Análise bibliográfica: Leitura e análise de artigos, pesquisas e notícias sobre o tema no qual o trabalho planeja atuar.
4. Fundamentação teórica: Realização do estudo sobre as ferramentas a serem utilizadas e sobre as normas de planejamento e concepção de sistemas.
5. Escrita do trabalho: Processo de interação que varia entre escrita e correção para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso em si.
6. Elaboração do planejamento do sistema: Criação do projeto e documentação das fases do desenvolvimento do sistema para possuir uma ideia global do que este fará e da forma como será codificado. Realizada com a idealização das funcionalidades, uso de diagramadores e modeladores para saber o que o sistema fará e como será programado antes disto de fato ser feito.
7. Codificação do sistema: Processo de codificação da aplicação, seguindo o planejamento estabelecido. Feito através de um procedimento iterativo de escrita e testes superficiais do código fonte.
8. Teste do Sistema: Testes feitos com o sistema codificado conduzidos pelo programador considerando possíveis perspectivas de utilização da plataforma por usuários.

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 leitor de mangás online (Manga Reader) fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

5.1.1 Convenções, termos e abreviações

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 para a funcionalidade que o usuário deseja;

O visitante: Que pode visualizar os títulos do sistema como também os capítulos dos títulos cadastrados.

O usuário: Que tem acesso a todas as funcionalidades do sistema.

5.1.4 Requisitos Funcionais

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais, divididos entre requisitos para usuários e visitantes, utilidades para visitantes e exclusivos para usuários:

[RF001] Gerenciar conta

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário cadastre, atualize, visualize e delete a conta no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Existir conta para editar e excluir.

Saídas e pós-condição: Uma conta será criada após o cadastro, modificada após a edição ou deletada após a exclusão.

[RF002] Realizar Login

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário entre no sistema utilizando sua conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Existir conta.

Saídas e pós-condição: O usuário será logado no sistema.

[RF003] Recuperar senha

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário recupere a senha de sua conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Existir conta.

Saídas e pós-condição: A senha de um usuário será redefinida.

[RF004] Pesquisa de títulos

Descrição do RF: Este caso de uso permite que tanto o usuário quanto o visitante pesquisem por títulos do sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Não há entradas ou pré-condições.

Saídas e pós-condição: Títulos serão pesquisados.

[RF005] Acessar títulos

Descrição do RF: Este caso de uso permite que tanto o usuário quanto o visitante acessem os títulos disponíveis no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: O título a ser acessado deve estar disponível no sistema é necessário o mesmo estar cadastrado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um título será acessado.

[RF006] Favoritar títulos

Descrição do RF: Este caso de uso permite que tanto o usuário quanto o visitante favoritem os títulos disponíveis no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: O título a ser acessado deve estar disponível no sistema é necessário o mesmo estar cadastrado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um título será definido como favorito.

[RF007] Acessar capítulo

Descrição do RF: Este caso de uso permite que tanto o usuário quanto o visitante acessem os capítulos disponíveis no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: O capítulo a ser acessado deve estar disponível no sistema.

Saídas e pós-condição: Um capítulo será acessado.

[RF008] Manter título

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário cadastre, liste, atualize e delete os títulos no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Existir títulos para editar e excluir, não existirem capítulos associados aos títulos.

Saídas e pós-condição: Um título será criado após o cadastro, modificado após a edição ou deletado após a exclusão.

[RF009] Manter usuários

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário cadastre, liste, atualize e delete os usuários do sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Existir usuários para editar e excluir; existir usuários.

Saídas e pós-condição: Um usuário será excluído do sistema.

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 será utilizado diariamente, o usuário não possui tempo disponível para aprender como utilizar o sistema.

Por isso, é fundamental que o sistema tenha um padrão de usabilidade estabelecido e que seja fundamentado em bases que levem em consideração não tornar cansativa as telas para os usuários.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

[NF002] Visibilidade das operações do sistema

É necessário que o sistema demonstre ao usuário respostas às ações que o mesmo realizou. Por exemplo, ações como cadastrar, modificar ou até mesmo excluir devem possuir confirmação após serem realizadas, tais como: "Título salvo com sucesso!", "Alterações salvas com sucesso!" ou "Título excluído com sucesso!".

Isso é necessário para que o usuário obtenha um feedback das ações que o sistema desempenhou ou está desempenhando.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

[NF003] Prevenção de erros

Antes de realizar qualquer ação importante, tal como excluir algum elemento ou usuário, o sistema deve confirmá-la com o usuário. Isso deve ser comunicado ao usuário de forma clara tal como: "Deseja realmente excluir sua conta?" ou "Deseja excluir o Título (*nome do Título*)?".

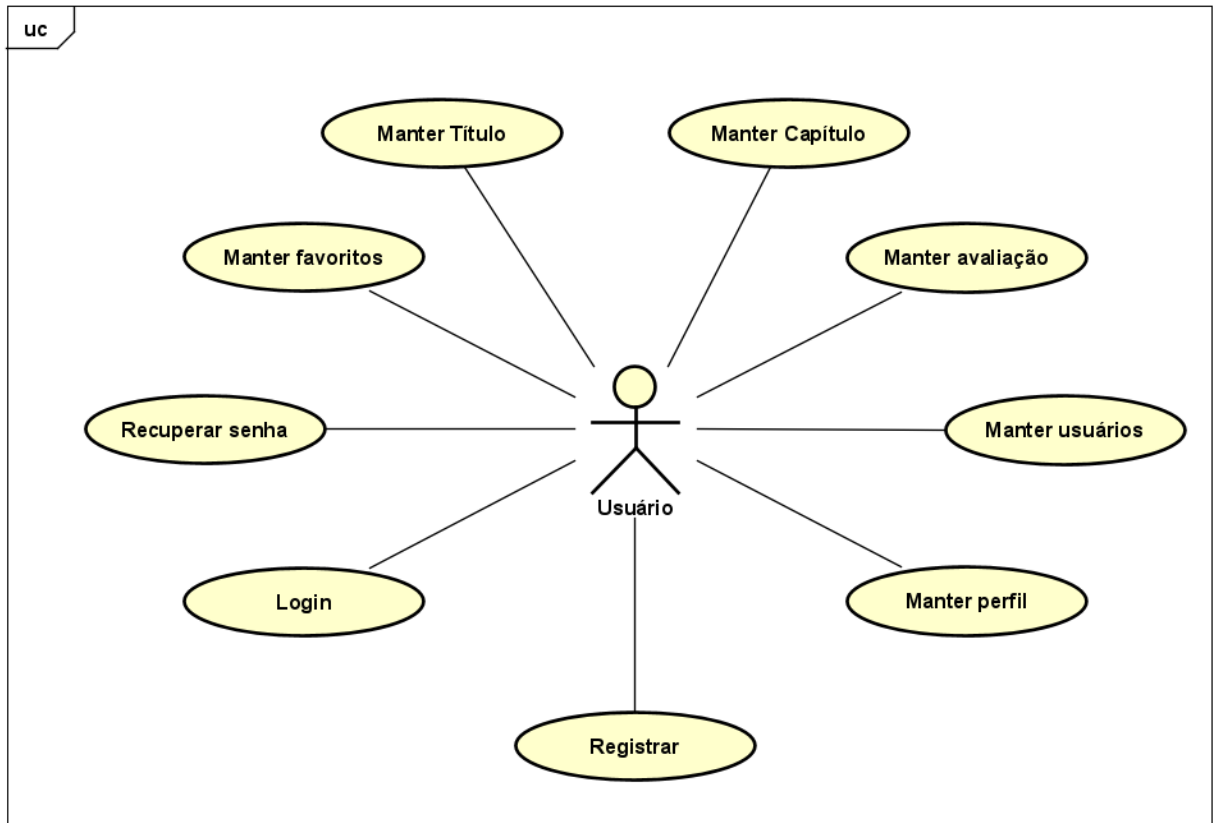
Isso deve ocorrer para ser possível prevenir erros antes dos mesmos acontecerem.

Essencial Importante Desejável

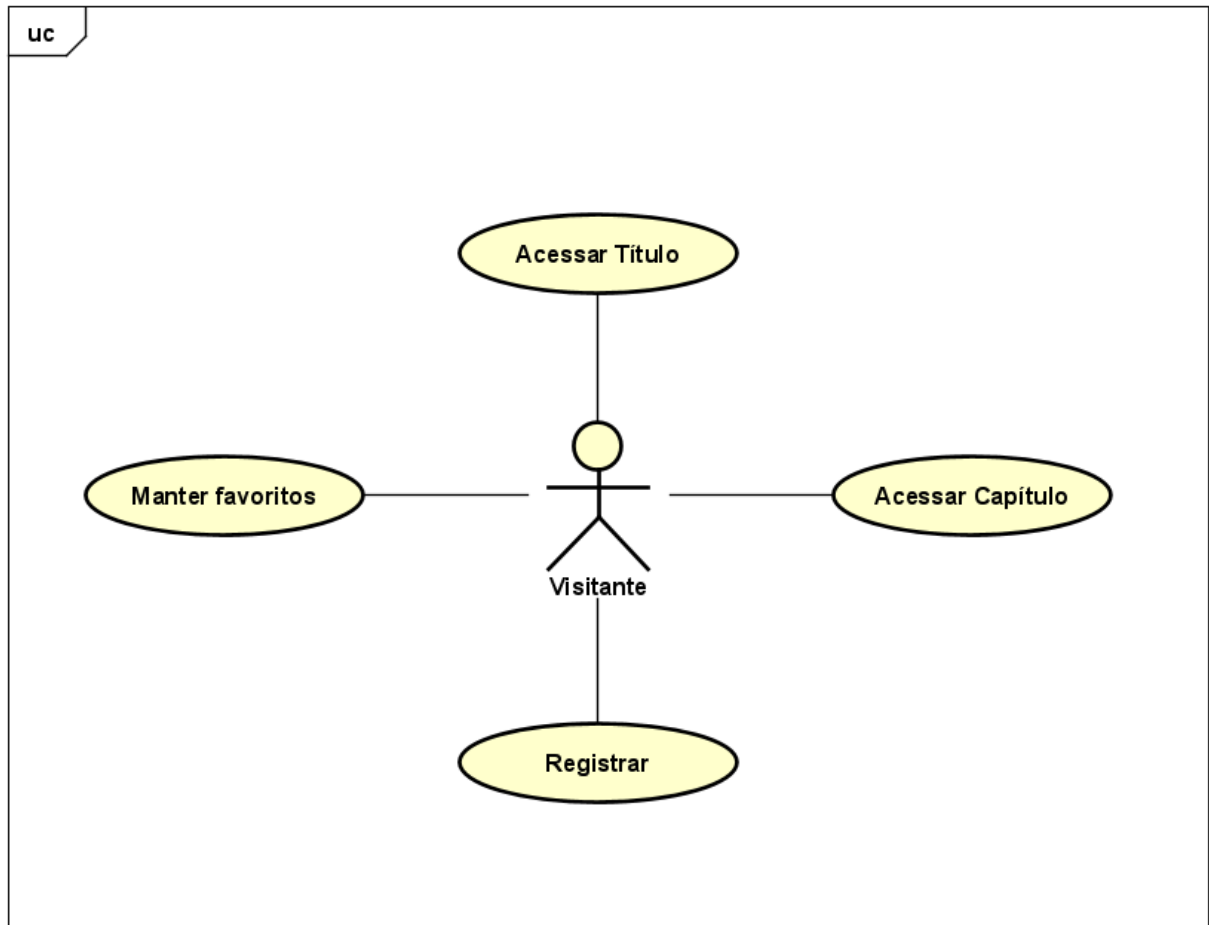
Prioridade:

5.2 CASOS DE USO

Os diagramas de casos de uso a seguir (Figura 1 e 2) expõem de forma gráfica as diferentes formas de interação do usuário com o sistema, nas diferentes variações de sua conta (Usuário e Visitante). Para a facilitação da visualização do diagrama, o mesmo foi particionado para cada ator e as fronteiras do sistema foram desconsideradas.

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso

Fonte: Autoria própria

Figura 2: Diagrama de Casos de Uso

Fonte: Autoria própria

5.2.1 Documentação dos Casos de Uso

A seguir a especificação de cada Caso de Uso. Optou-se, por critérios de visibilidade e organização, dispor apenas de uma documentação de Caso de Uso por página.

Tabela 1: Especificação

Caso de Uso	[UC001] Gerenciar conta
Ator:	Usuário
Resumo:	Esse caso de uso descreve os processos para o usuário gerenciar sua conta.
Pré-condições	Existir conta para editar e excluir, não existirem
Pós-condições	Uma conta será criada após o cadastro, modificada após a edição ou deletada após a exclusão.
Fluxo principal	
<p>Realizar cadastro:</p> <p>C.1 - O usuário solicita o formulário de cadastro de conta;</p> <p>C.2 - O sistema exibe o formulário;</p> <p>C.3 - O usuário insere os dados de cadastro e os submete ao sistema;</p> <p>C.4 - O sistema conclui o cadastro do usuário.</p> <p>Editar conta:</p> <p>U.1 - O usuário solicita a edição de conta;</p> <p>U.2 - O sistema exibe o formulário de edição de conta;</p> <p>U.3 - O usuário edita os dados necessários e os submete ao sistema;</p> <p>U.4 - O sistema realiza as alterações e encerra a edição da conta.</p>	

Deletar conta:

D.1 - O usuário solicita a exclusão de sua conta;

D.2 - O sistema pede confirmação de exclusão para o usuário;

D.3 - O usuário confirma a exclusão;

D.4 - O sistema deleta a conta e encaminha o usuário para o formulário de login.

Fluxo alternativo

Email existente no sistema:

C.4 - O sistema reconhece que o email submetido pelo usuário já foi cadastrado;

C.5 - O sistema encaminha o usuário para o formulário de criação de conta e comunica o erro.

Tabela 2: Especificação UC002 - Realizar Login

Caso de Uso	[UC002] Realizar login
Ator:	Usuário
Resumo:	Esse caso de uso descreve o processo para o usuário efetuar o login em sua conta.
Pré-condições	Existir conta
Pós-condições	O usuário será logado no sistema.
Fluxo principal	
<p>1 - O usuário solicita o formulário de login;</p> <p>2 - O sistema exibe o formulário de login, por isso não há solicitação dele;</p> <p>3 - O usuário preenche os dados e os submete ao sistema;</p> <p>4 - O sistema verifica as credenciais e acessa a conta do usuário.</p>	
Fluxo alternativo	
<p>Email inexistente:</p> <p>3 - O sistema verifica as credenciais e não encontra um email correspondente inserido;</p> <p>4 - O sistema redireciona o usuário ao formulário de login e comunica o erro.</p> <p>Senha incorreta:</p> <p>3 - O sistema verifica as credenciais e identifica que a senha submetida não corresponde ao email;</p>	

4 - O sistema redireciona o usuário ao formulário de login e comunica o erro.

Tabela 3: Especificação UC003 - Recuperar senha

Caso de Uso	[UC003] Recuperar senha
Ator:	Usuário
Resumo:	Esse caso de uso descreve o processo para o usuário recuperar a senha de determinada conta.
Pré-condições	Existir conta.
Pós-condições	A senha do usuário será redefinida
Fluxo principal	
<p>1 - O usuário solicita o formulário de recuperação de senha;</p> <p>2 - O sistema exibe o formulário;</p> <p>3 - O usuário insere o endereço de email (dado necessário para a recuperação de senha) da conta que deseja recuperar e submete ao sistema;</p> <p>4 - O sistema identifica o endereço de email submetido e envia um email com um endereço de acesso para uma página com um formulário para alteração de senha;</p> <p>5 - O usuário acessa o formulário de alteração de senha, preenche e submete uma nova credencial;</p> <p>6 - O sistema identifica e define a nova credencial e encaminha o usuário ao formulário de login.</p>	
Fluxo alternativo	
<p>Cancelar operação I:</p> <p>3 - O usuário cancela a operação;</p> <p>4 - O sistema encaminha o usuário para o formulário de login;</p>	

Cancelar operação II:

5 - O usuário cancela a operação;

6 - O sistema encaminha o usuário para o formulário de login;

Tabela 4: Especificação UC004 - Pesquisar títulos

Caso de Uso	[UC004] Pesquisar títulos
Ator:	Usuário/visitante
Resumo:	Esse caso de uso descreve o processo para a pesquisa de títulos de um Mangá, tanto para usuários quanto Visitantes
Pré-condições	Não há entradas ou pré-condições.
Pós-condições	Títulos serão pesquisados
Fluxo principal	
<p>1 - O usuário solicita o formulário de pesquisa de títulos;</p> <p>2 - O sistema exibe o formulário de pesquisa de títulos;</p> <p>3 - O usuário insere o nome do título que está buscando e submete-o ao sistema;</p> <p>4 - O sistema busca pelo nome submetido e retorna os resultados ao usuário</p>	
Fluxo alternativo	
<p>Não existem títulos com o nome submetido:</p> <p>4 - O sistema busca pelo nome submetido e não encontra resultados;</p> <p>5 - O sistema realiza a pesquisa e informa o usuário que não foram encontrados títulos:</p>	

Tabela 4: Especificação UC005 - Acessar títulos

Caso de Uso	[UC005] Acessar títulos
Ator:	Visitante
Resumo:	Esse caso de uso descreve o processo para o acesso de um visitante a um título
Pré-condições	O título a ser acessado deve estar cadastrado ao sistema
Pós-condições	Um títulos será acessado
Fluxo principal	
<p>1 - O visitante solicita ao sistema o acesso a determinado título;</p> <p>2 - O sistema identifica o título a ser acessado e acessa-o para o Visitante.</p>	
Fluxo alternativo	

Tabela 6: Especificação UC006 - Acessar capítulos

Caso de Uso	[UC006] Acessar capítulo
Ator:	Visitante
Resumo:	Esse caso de uso descreve o processo para o acesso de um visitante a um capítulo
Pré-condições	O capítulo a ser acessado deve estar cadastrado ao sistema
Pós-condições	Um capítulo será acessado
Fluxo principal	
<p>1 - O visitante solicita ao sistema o acesso a determinado capítulo;</p> <p>2 - O sistema identifica o capítulo a ser acessado e acessa-o para o Visitante.</p>	
Fluxo alternativo	

Tabela 7: Especificação UC007 - Favoritar títulos

Caso de Uso	[UC007] Favoritar títulos
Ator:	Usuário/Visitante
Resumo:	Esse caso de uso descreve o processo para um usuário definir um título como favorito
Pré-condições	O título a ser acessado deve estar cadastrado ao sistema
Pós-condições	Um títulos será definido como favorito
Fluxo principal	
<p>Favoritar título:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - O consumidor solicita a favoritação de determinado título; 2 - O sistema identifica o título a ser favoritado e o define como favorito. <p>Desfavoritar título:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - O consumidor solicita a remoção da definição de favorito de determinado título; 2 - O sistema identifica o título a ser desfavoritado e tira sua definição de favorito. 	
Fluxo alternativo	

Tabela 8: Especificação UC008 - Manter títulos

Caso de Uso	[UC008] Manter títulos
Ator:	Usuário
Resumo:	Esse caso de uso descreve os processos para o usuário manter um título.
Pré-condições	Existir títulos para editar e excluir, não existirem capítulos associados ao título para excluir.
Pós-condições	Um título será criado após o cadastro, modificado após a edição ou deletado após a exclusão.
Fluxo principal	
<p>Cadastrar títulos:</p> <p>C.1 - O Usuário solicita o formulário de cadastro de título;</p> <p>C.2 - O sistema exibe o formulário;</p> <p>C.3 - O Usuário insere os dados do título e os submete ao sistema;</p> <p>C.4 - O sistema conclui o cadastro do título e encaminha o usuário para a página do título.</p> <p>Listar títulos:</p> <p>R.1 - O Usuário solicita a visualização dos títulos;</p> <p>R.2 - O sistema identifica os títulos cadastrados e os exibe.</p> <p>Editar títulos:</p>	

- U.1 - O usuário solicita a edição de um título;
- U.2 - O sistema exibe o formulário de edição de título;
- U.3 - O usuário edita os dados necessários e os submete ao sistema;
- U.4 - O sistema realiza as alterações e encerra a edição do título.

Deletar títulos:

- D.1 - O usuário solicita a exclusão de um título;
- D.2 - O sistema pede confirmação de exclusão para o usuário;
- D.3 - O usuário confirma a exclusão;
- D.4 - O sistema deleta o título e encaminha o usuário para a página principal.

Fluxo alternativo

Deleção de títulos com capítulos associados:

- D.4 - O sistema identifica que existem capítulos associados ao título;
- D.5 - O sistema encaminha o usuário para a página do título, informa o motivo de não realizar a operação e que para realizá-la é necessário que não haja nenhum capítulo associado ao título.

Listagem nula de títulos:

- R.2 - O sistema identifica que o usuário não possui nenhum título cadastrado no sistema e informa isso ao mesmo.

Tabela 9: Especificação UC009 - Manter capítulos

Caso de Uso	[UC009] Manter capítulos
Ator:	Usuário
Resumo:	Esse caso de uso descreve os processos para o usuário manter um capítulo.
Pré-condições	Existir capítulos para editar e excluir.
Pós-condições	Um capítulo será criado após o cadastro, modificado após a edição ou deletado após a exclusão.
Fluxo principal	
<p>Cadastrar capítulos:</p> <p>C.1 - O Usuário solicita o formulário de cadastro de capítulo;</p> <p>C.2 - O sistema exibe o formulário;</p> <p>C.3 - O Usuário insere os dados do capítulo e os submete ao sistema;</p> <p>C.4 - O sistema conclui o cadastro do capítulo e encaminha o usuário para a página do título.</p> <p> </p> <p>Listar capítulos:</p> <p> </p> <p>R.1 - O Usuário solicita a visualização dos capítulos;</p> <p>R.2 - O sistema identifica o título em que os capítulos estão cadastrados e os exibe.</p> <p> </p> <p>Editar capítulos:</p> <p> </p> <p>U.1 - O usuário solicita a edição de um capítulo;</p>	

U.2 - O sistema exibe o formulário de edição de capítulo;

U.3 - O usuário edita os dados necessários e os submete ao sistema;

U.4 - O sistema realiza as alterações e encerra a edição do capítulo.

Deletar capítulos:

D.1 - O usuário solicita a exclusão de um capítulo;

D.2 - O sistema pede confirmação de exclusão para o usuário;

D.3 - O usuário confirma a exclusão;

D.4 - O sistema deleta o capítulo e encaminha o usuário para a página do título.

Fluxo alternativo

5.3 BASE DE DADOS

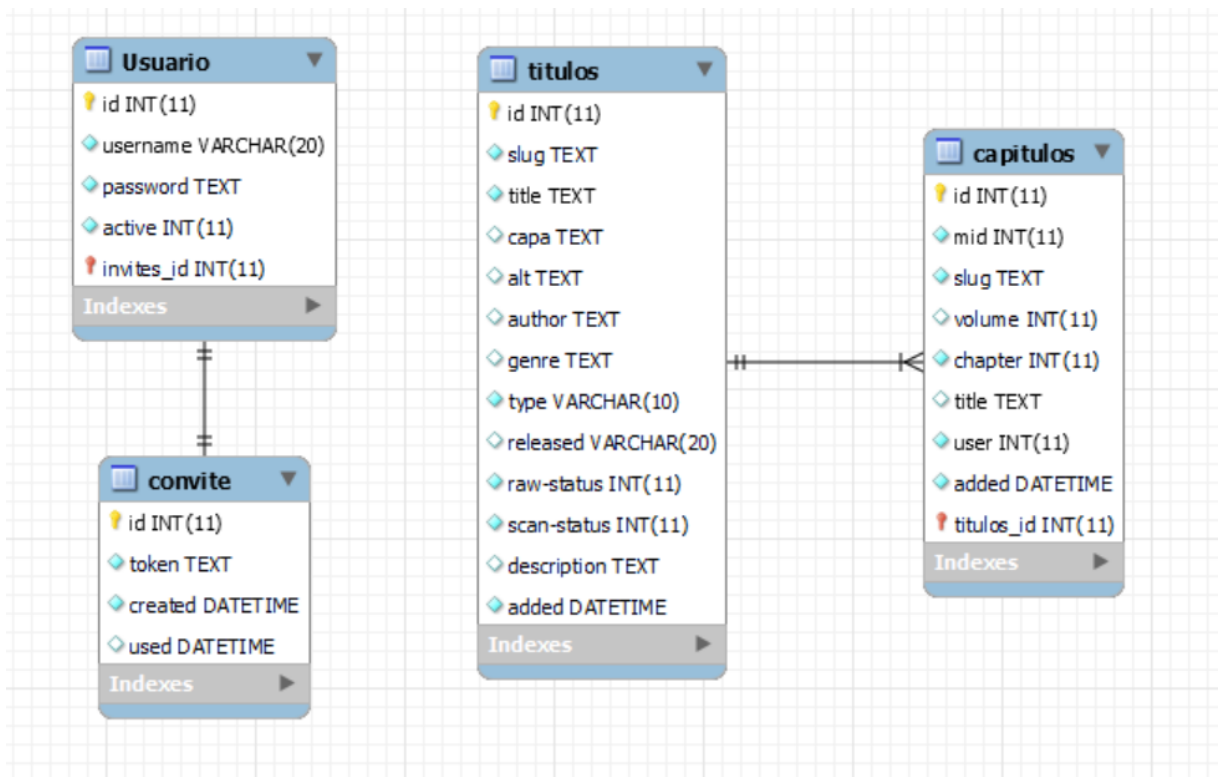
Todas as tabelas são necessárias para o funcionamento pleno do sistema, porém as tabelas basilares do banco de dados são:

- usuários;
- títulos;
- capítulos;
- convite;

São elas que armazenam de fato as informações que serão utilizadas pelo sistema e/ou exibidas aos usuários.

Na página a seguir, a Figura 3 apresenta uma representação gráfica do banco de dados utilizado no sistema.

Figura 3: Modelo Banco de Dados.



Fonte: Autoria própria

5.4 INTERFACES

A **figura 4** apresenta a tela de login do sistema.

Figura 4: Tela de login

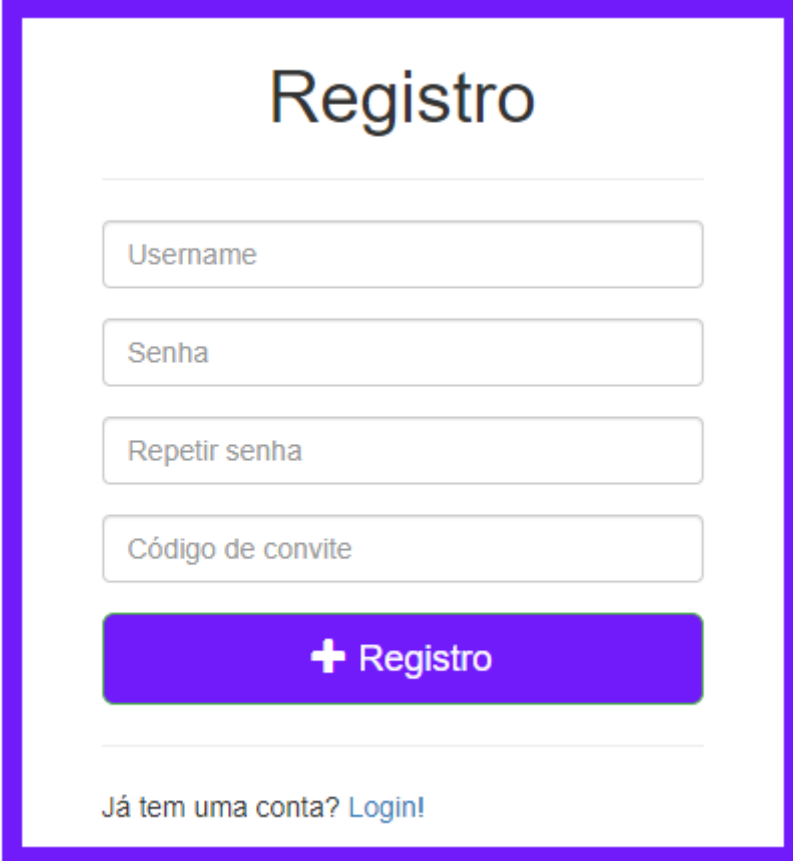


A imagem mostra a interface de login de um sistema. No topo, o título "Login" é exibido em uma fonte grande e preta. Abaixo do título, há dois campos de entrada de texto: "Username" e "Senha". Abaixo dos campos, há uma opção de checkbox rotulada "Sempre Logado (Isso utiliza cookies!)". Abaixo disso, há um botão de login com o texto "Login" e um ícone de seta para a direita. Abaixo do botão, há duas linhas de texto: "Cara, você ainda não tem uma conta... [Registre!](#)" e "Perdeu a Senha ? [Recuperar senha!](#)".

Fonte: Autoria própria

Ao acessar a funcionalidade de criar conta, o usuário é redirecionado a tela de cadastro

Figura 5: Tela de Cadastro



Registro

Username

Senha

Repetir senha

Código de convite

+ Registro

Já tem uma conta? [Login!](#)

Fonte: Autoria própria

A figura 6 apresenta a tela inicial a (HOME) do sistema

Figura 6: Tela Inicial

Novos Títulos

Capas	Tipos	Títulos	Adicionado
	Mangha	The Survival Story of the Sword King in Another World	2022-11-16 18:34:37
	Manga	EDIÇÃO	2022-11-16 15:03:42
	Mangha	The Return of the Disaster-Class Hero	2022-11-16 15:02:15
	Mangha	Level Up with the Gods	2022-11-16 15:00:43

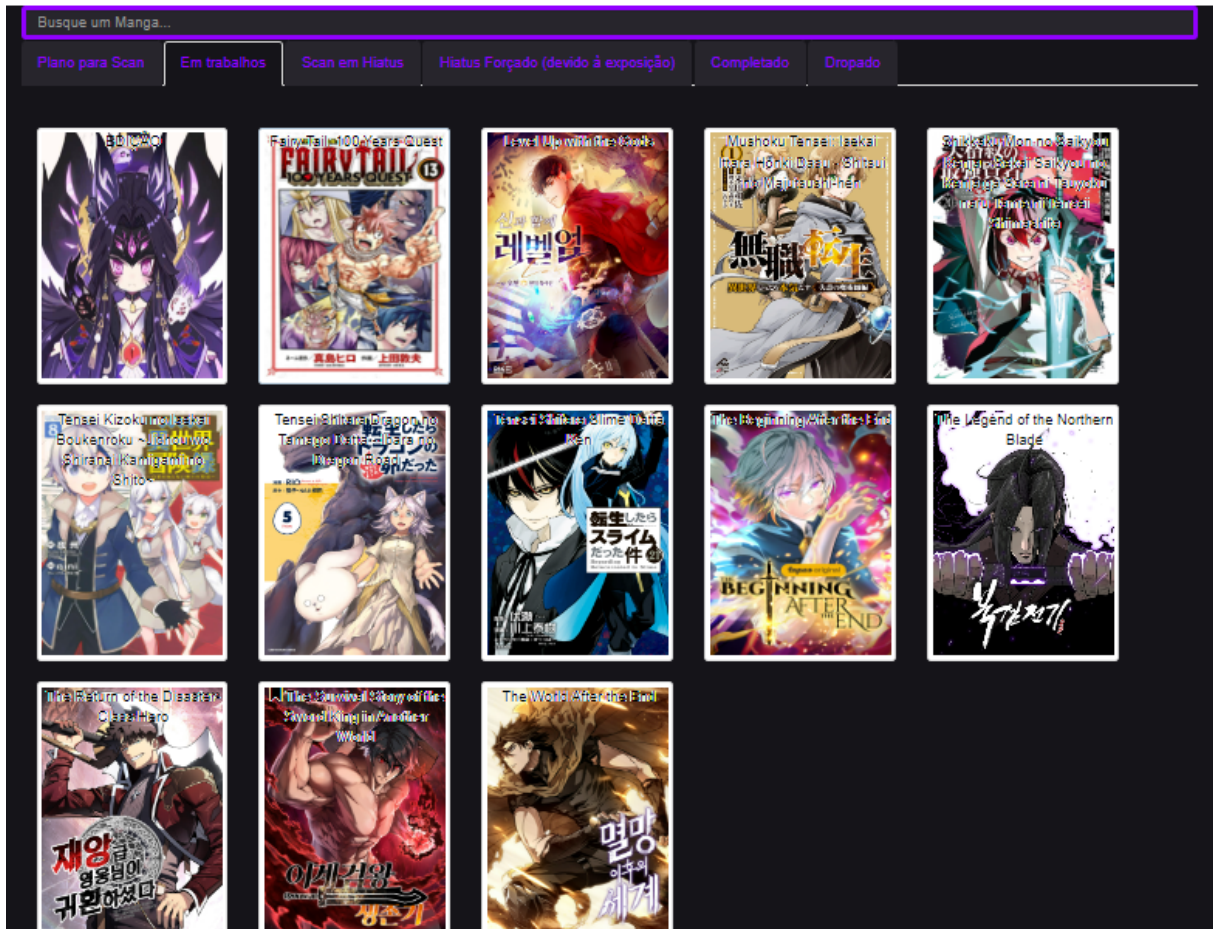
Novos Capítulos

Capas	Tipos	Capitulo	Título do Capitulo	Manga	Enviado por	Adicionado em
	Mangha	Vol. 1 Cap. 1	1	The Return of the Disaster-Class Hero	Izayoi	2022-11-15 22:59:34
	Mangha	Vol. 1 Cap. 1	sihdjuhfdhfn	The Survival Story of the Sword King in Another World	Izayoi	2022-11-15 22:59:34

Fonte: Autoria própria

A **figura 8** apresenta a tela onde todas as obras estão listadas quando cadastradas no sistema

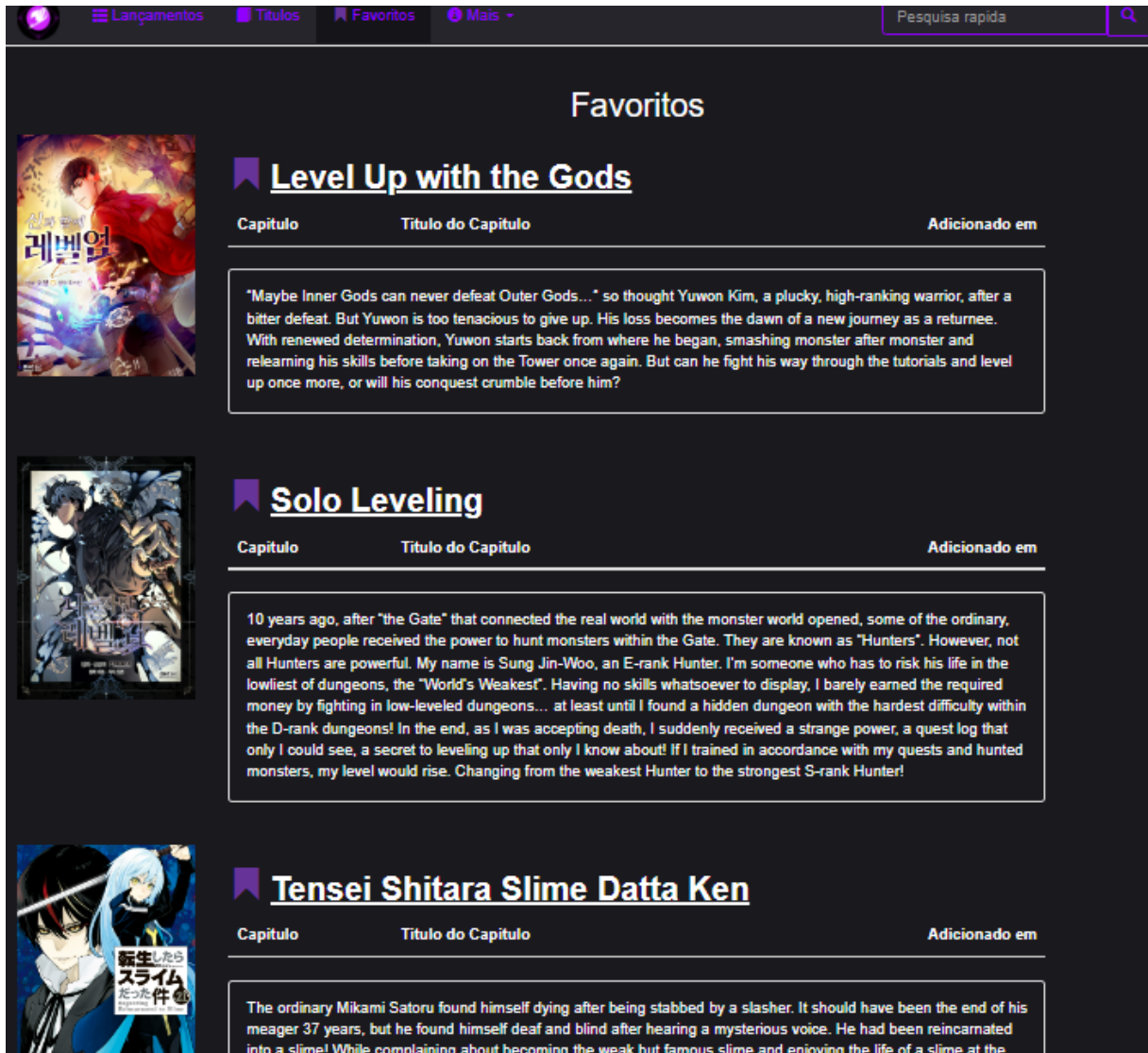
Figura 8: Listagem das obras



Fonte: Autoria própria

A **figura 9** apresenta a tela onde todas as obras favoritas do usuário estão listadas.

Figura 9: Listagem dos favoritos



Favoritos

Level Up with the Gods

Capítulo	Título do Capítulo	Adicionado em
<p>"Maybe Inner Gods can never defeat Outer Gods..." so thought Yuwon Kim, a plucky, high-ranking warrior, after a bitter defeat. But Yuwon is too tenacious to give up. His loss becomes the dawn of a new journey as a returnee. With renewed determination, Yuwon starts back from where he began, smashing monster after monster and relearning his skills before taking on the Tower once again. But can he fight his way through the tutorials and level up once more, or will his conquest crumble before him?</p>		

Solo Leveling

Capítulo	Título do Capítulo	Adicionado em
<p>10 years ago, after "the Gate" that connected the real world with the monster world opened, some of the ordinary, everyday people received the power to hunt monsters within the Gate. They are known as "Hunters". However, not all Hunters are powerful. My name is Sung Jin-Woo, an E-rank Hunter. I'm someone who has to risk his life in the lowliest of dungeons, the "World's Weakest". Having no skills whatsoever to display, I barely earned the required money by fighting in low-leveled dungeons... at least until I found a hidden dungeon with the hardest difficulty within the D-rank dungeons! In the end, as I was accepting death, I suddenly received a strange power, a quest log that only I could see, a secret to leveling up that only I know about! If I trained in accordance with my quests and hunted monsters, my level would rise. Changing from the weakest Hunter to the strongest S-rank Hunter!</p>		

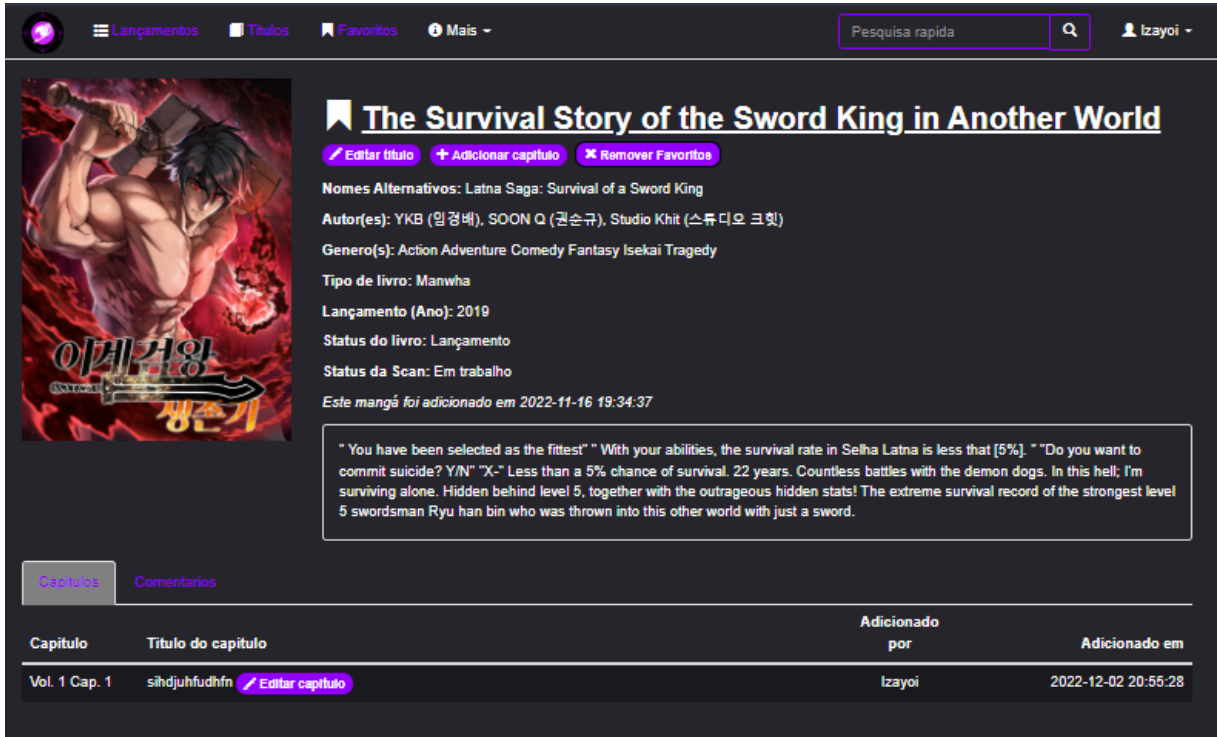
Tensei Shitara Slime Datta Ken

Capítulo	Título do Capítulo	Adicionado em
<p>The ordinary Mikami Satoru found himself dying after being stabbed by a slasher. It should have been the end of his meager 37 years, but he found himself deaf and blind after hearing a mysterious voice. He had been reincarnated into a slime! While complaining about becoming the weak but famous slime and enjoying the life of a slime at the</p>		

Fonte: Autoria própria

A figura 10 apresenta a tela inicial da obra

Figura 10: Tela inicial da obra



[Lançamentos](#) [Títulos](#) [Favoritos](#) [Mais -](#)

Pesquisa rápida [Izayoi -](#)

The Survival Story of the Sword King in Another World

[✎ Editar título](#) [+ Adicionar capítulo](#) [✖ Remover Favoritos](#)

Nomes Alternativos: Latna Saga: Survival of a Sword King
Autor(es): YKB (임경배), SOON Q (권순규), Studio Khit (스튜디오 크희트)
Genero(s): Action Adventure Comedy Fantasy Isekai Tragedy
Tipo de livro: Manwha
Lançamento (Ano): 2019
Status do livro: Lançamento
Status da Scan: Em trabalho
Este mangá foi adicionado em 2022-11-16 19:34:37

" You have been selected as the fittest" " With your abilities, the survival rate in Selha Latna is less that [5%]. " "Do you want to commit suicide? Y/N" "X-" Less than a 5% chance of survival. 22 years. Countless battles with the demon dogs. In this hell; I'm surviving alone. Hidden behind level 5, together with the outrageous hidden stats! The extreme survival record of the strongest level 5 swordsman Ryu han bin who was thrown into this other world with just a sword.

[Capítulos](#) [Comentarios](#)

Capitulo	Titulo do capitulo	Adicionado por	Adicionado em
Vol. 1 Cap. 1	síhdjuhfdhfn ✎ Editar capítulo	Izayoi	2022-12-02 20:55:28

Fonte: Autoria própria

A **figura 11** apresenta o formulário de cadastro de obras

Figura 11: Cadastro de obras

Novo título

*Título do Mangá

Imagem de cobertura (1600x2160px)

 Nenhum a... escolhido

Nomes alternativos

Autor

Gênero (Separe com vírgula)

*Tipo de livro (Mangá, Manhua, Manhwa)

 ▼

Lançado no Ano

*Status do livro

 ▼

*Status de obra

 ▼

Descrição do Título (Suporta HTML)

Os campos necessários são marcados com *

Fonte: Autoria própria

A **figura 12** apresenta o formulário de cadastro de capítulos

Figura 12: Cadastro de capítulos

Adicionar capítulo
para The Survival
Story of the
Sword King in
Another World

*Selecione arquivo ZIP para enviar

Escolher arquivo | Nenhum a... escolhido

Volume (Deixe vazio para nenhum)

Volume (Deixe vazio para nenhum)

Capítulo (Deixe vazio ou 0 para Oneshot)

Capítulo (Deixe vazio ou 0 para Oneshot)

Título do Capítulo (Deixe vazio para nenhum)

Título do Capítulo (Deixe vazio para nenhum)

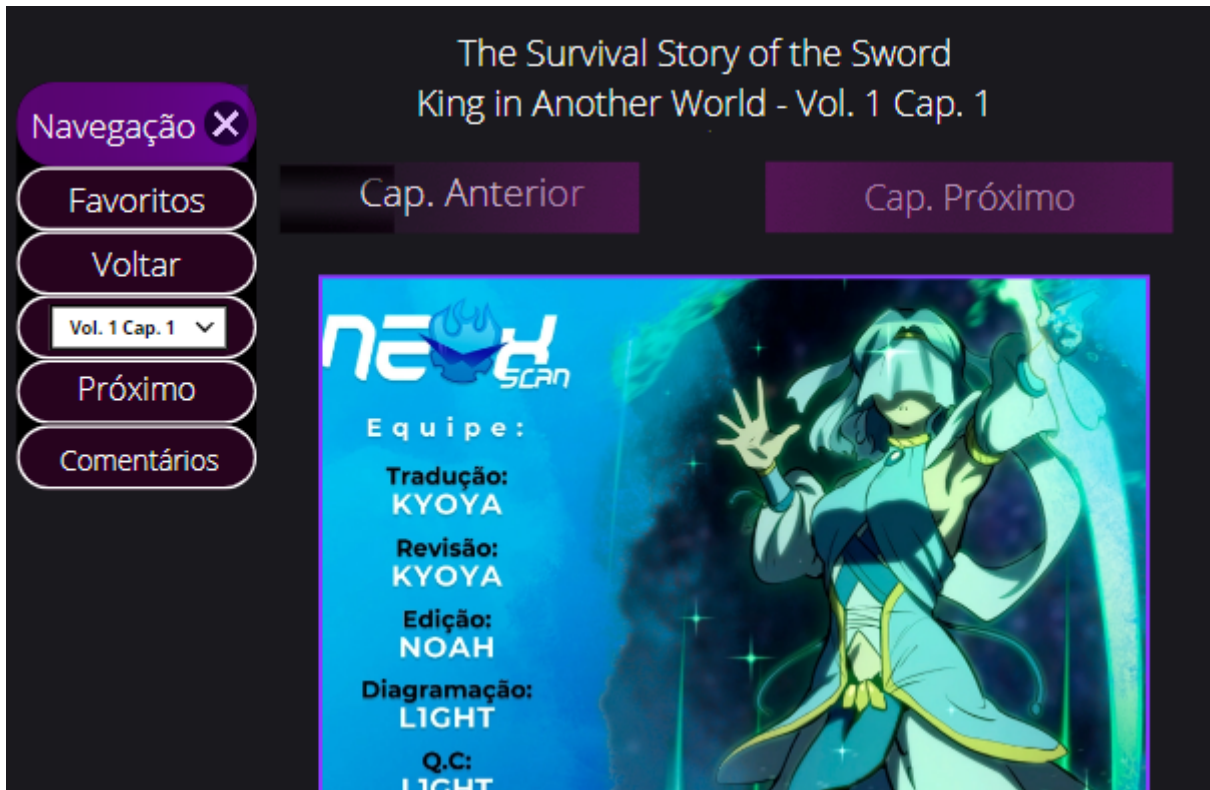
Os campos necessários são marcados com *

+ Adicionar capítulo

Fonte: Autoria própria

A **figura 13** apresenta a tela principal de leitura dos capítulos

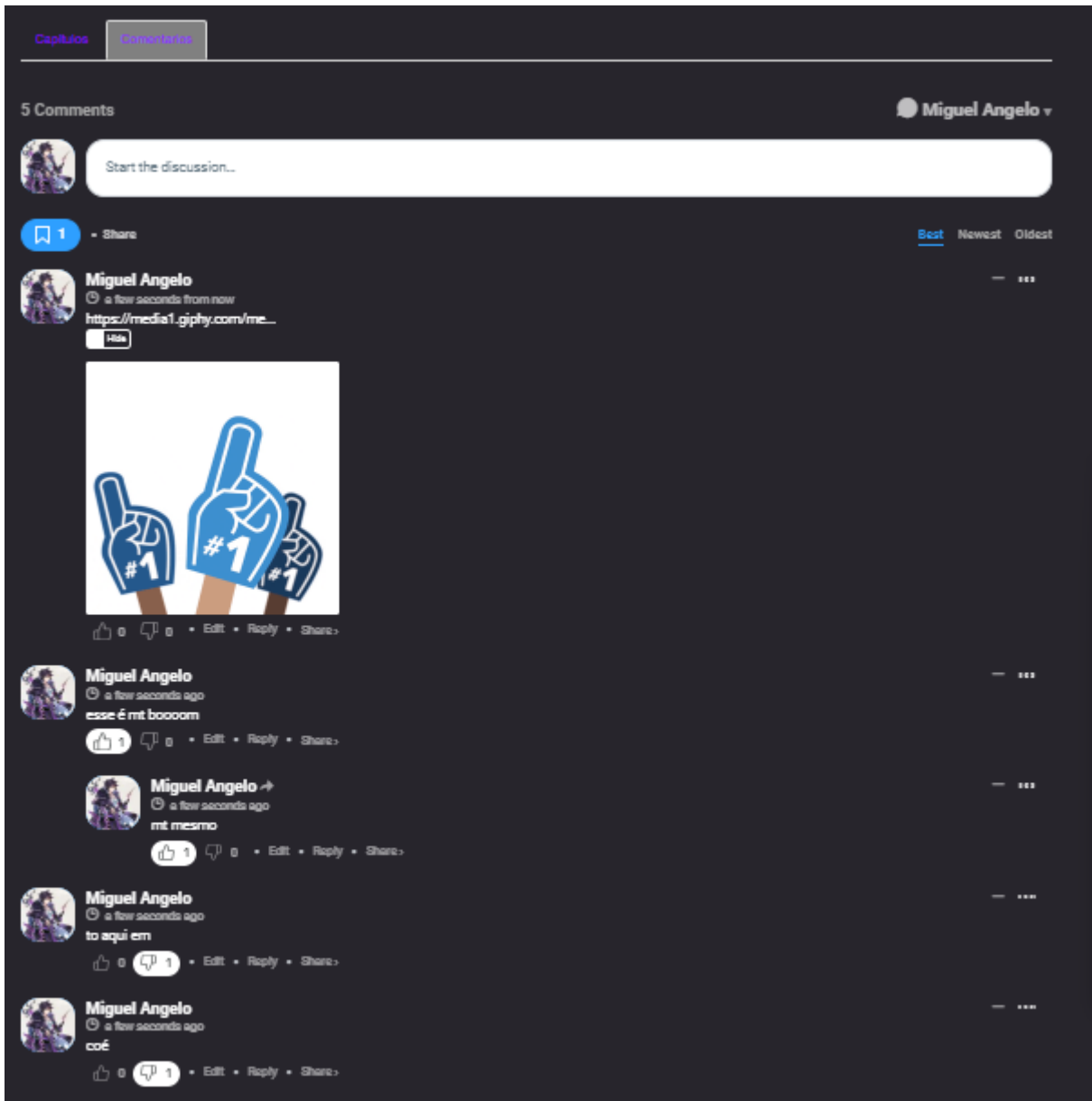
Figura 13: Tela de leitura dos capítulos



Fonte: Autoria própria

A **figura 14** apresenta a tela principal de comentários

Figura 14: Tela de leitura dos comentários



Fonte: Autoria própria

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse relatório apresentou o Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado de Informática.

O objetivo do trabalho foi desenvolver um sistema para leitura de mangás online, no intuito de tornar acessível a leitura dos mesmos de forma online, para auxiliar os leitores de mangás e novelas que gostariam de um sistema próprio para salvar suas leituras.

Espera-se que através do uso deste sistema seja possível a leitura, salvamento e acesso de mangás de forma prática e simplificada, facilitando a guia de leitura dos usuários e consumo de obras japonesas.

Durante o desenvolvimento do trabalho foram identificadas determinadas dificuldades, envolvendo principalmente o segmento da programação, tais como: criação e operação com o banco de dados, utilização da linguagem Javascript e PHP, problemas envolvendo o framework Bootstrap e outros pontos da estilização utilizando CSS. Mas apesar das dificuldades, foi de muito aprendizado, tanto individual quanto profissionalmente a concepção, criação e documentação de um projeto tal como o feito. Como trabalhos futuros poderão ser implementadas outras formas de verificação de usuários; melhores maneiras dos usuários avaliarem cada títulos (capítulos, gêneros, artistas e grupos de tradução); melhorias na usabilidade e interface gráfica do sistema; além da disponibilização real do sistema em um servidor web.

7 REFERÊNCIAS

CASSITA, Danielle de Jesus. Mangá: cultura, jornalismo e linguagem reportagem multimídia. 28 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Comunicação Social-Jornalismo) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, . Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/203892> Acesso em: 30 abr. 2022.

COMIC Walker: KADOKAWAの無料漫画(マンガ)4070作品勢揃い. KADOKAWAの無料漫画(マンガ)4070作品勢揃い. 2014. Elaborada por Kadokawa Future Publishing. Disponível em: <https://comic-walker.com>. Acesso em: 30 abr. 2022. FANTÁSTICO. Conheça o universo dos animes e a importância para a cultura e economia do Japão: fantástico mostra, direto de Tóquio, por que os animes são uma obsessão japonesa e conquistaram o mundo. Fantástico mostra, direto de Tóquio, por que os animes são uma obsessão japonesa e conquistaram o mundo.. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/07/18/conheca-o-universo-dos-animes-e-a-importancia-para-a-cultura-e-economia-do-japao.ghtml>. Acesso em: 30 abr. 2022.

MANGA Livre. 2022. Disponível em: <https://mangalivre.net>. Acesso em: 30 abr. 2022.

MANGA Plus. 2019. Elaborada por Shueisha. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/updates>. Acesso em: 30 abr. 2022.

MC Reader: MangaRaw. MangaRaw. Disponível em: <https://www.mcreader.net>. Acesso em: 30 abr. 2022. MIRANDA, Bárbara. O estudo dos mangás no Brasil: entrevista. ENTREVISTA. 2020. Flávio Calazans. Disponível em: <https://labdicasjornalismo.com/noticia/4505/o-estudo-dos-mangas-no-brasil>. Acesso em: 30 abr. 2022.

PARDIN, Rafael; PIMENTA, Pedro Pimenta. CONHEÇA AS GLÓRIAS E DIFICULDADES DO INCRÍVEL MUNDO DOS MANGÁS. 2020. Disponível em: <https://faesadigital.com/2020/10/19/conheca-as-glorias-e-dificuldades-do-incrivel-mundo-dos-mangas/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

PARDIN, Rafael; PIMENTA, Pedro Pimenta. QUADRINHOS: HISTÓRIA, TRABALHO E PRECONCEITO. 2020. Disponível em: <https://faesadigital.com/2020/10/13/quadrinhos-historia-trabalho-e-preconceito/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

PASSARELLI, Fernando. FLÁVIO CALAZANS: entrevista. ENTREVISTA. 2008. DEUS NO GIBI. Disponível em: <https://www.deusnogibi.com.br/entrevistas/flavio-calazans/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

ROSA, Jonathan. A história dos mangás: do seu nascimento até os dias de hoje. Do seu nascimento até os dias de hoje. 2019. Editado por Milena Iannantuoni. Disponível em: <https://labdicasjornalismo.com/noticia/2050/a-historia-dos-mangas>. Acesso em: 30 abr. 2022. VIZ Media. Disponível em: <https://www.viz.com>. Acesso em: 30 abr. 2022.

YUE Mangás: Tsuki Mangás. Tsuki Mangás. 2022. Disponível em: <https://tsukimangas.com>. Acesso em: 30 abr. 2022.

Disqus – The #1 way to build your audience. Disponível em: <https://disqus.com/>. Acesso em: 14 dez. 2022.