

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



**INSTITUTO
FEDERAL**

Farroupilha

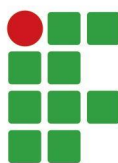
Campus Avançado
Uruguaiiana

Luis Francisco Brum Gomes

Beep: rede social para jogadores

Uruguaiiana/RS

2022/2º



**INSTITUTO
FEDERAL**
Farroupilha

Campus Avançado
Uruguaiana

LUIS FRANCISCO BRUM GOMES

BEEP: REDE SOCIAL PARA JOGADORES

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): Gustavo Griebler

Uruguaiana/RS
2022/2º

Luis Francisco Brum Gomes

Beep: rede social para jogadores

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 [mês] de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gustavo Griebler

Prof. Me. Michel Michelin

Prof. Me. Thiago Cassio Krug

RESUMO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) refere-se a uma rede social para comunidade *gamer* que foi construída a partir da análise de sistemas correlatos, sendo eles: O sistema *Alvanista* e o sistema *Estou Jogando*. O trabalho em questão, é desenvolvido nas linguagens de programação Javascript, PHP e SQL, com auxílio da linguagem de marcação HTML, e a linguagem de estilo CSS. Esse trabalho tem como objetivo principal desenvolver um sistema para pessoas da comunidade *gamer*, que possa contribuir na melhoria da interação dessa comunidade, através de publicações feitas pelos usuários do sistema, tendo em vista que o mercado de jogos eletrônicos vem tendo um crescimento exponencial nos últimos anos, o que possibilita a inserção deste sistema no mercado, considerando que, com o crescimento de tal mercado os *gamers* têm potencial de procurar lugares onde possam discutir sobre seus jogos eletrônicos e procurar novas pessoas para se relacionar e interagir.

Palavras-chaves: Rede social; Comunidade *gamer*; Jogos eletrônicos; Desenvolvimento de software.

*“Ao dar às pessoas o poder de partilhar, estamos tornando o mundo
mais transparente.”*

Mark Zuckerberg

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso	21
Figura 2: Modelo Banco de Dados.	32
Figura 3: Timeline do usuário.	33
Figura 4: Tela da Lista de jogos cadastrados no sistema.	34
Figura 5: Tela de solicitação de jogos.	35
Figura 6: Tela do perfil do usuário.	36
Figura 7: Tela de usuários que um usuário segue.	37
Figura 8: Tela de usuários que seguem um usuário.	38
Figura 9: Tela do perfil de um usuário.	39
Figura 10: Tela de recomendação para seguir completa.	40
Figura 11: Tela de publicações salvas.	41
Figura 12: Tela de Pesquisa.	42
Figura 13: Tela de publicações completas.	43
Figura 14: Tela do login do usuário.	44
Figura 15: Tela de cadastrar-se do usuário.	45
Figura 16: Tela de login do administrador.	46
Figura 17: A lista de jogos solicitados no sistema.	47
Figura 18: Tela de visualizar com detalhe as solicitações de jogos do sistema.	48
Figura 19: Tela de editar solicitações de jogos do sistema.	49
Figura 20: tela da lista completa de denúncias referentes a publicações.	50
Figura 21: Tela informações da postagem denunciada.	51
Figura 22: Lista de usuários denunciados.	52
Figura 23: Tela informações detalhadas de usuários denunciados.	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Metodologia	14
Tabela 2: Especificação Caso de Uso 001	22
Tabela 3: Especificação Caso de Uso 002	22
Tabela 4: Especificação Caso de Uso 003	23
Tabela 5: Especificação Caso de Uso 004	23
Tabela 6: Especificação Caso de Uso 005	24
Tabela 7: Especificação Caso de Uso 006	25
Tabela 8: Especificação Caso de Uso 007	25
Tabela 9: Especificação Caso de Uso 008	26
Tabela 10: Especificação Caso de Uso 009	26
Tabela 11: Especificação Caso de Uso 010	26
Tabela 12: Especificação Caso de Uso 011	27
Tabela 13: Especificação Caso de Uso 012	27
Tabela 14: Especificação Caso de Uso 013	27
Tabela 15: Especificação Caso de Uso 014	28
Tabela 16: Especificação Caso de Uso 015	29
Tabela 17: Especificação Caso de Uso 016	29
Tabela 18: Especificação Caso de Uso 017	30

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 JUSTIFICATIVA	9
2 OBJETIVOS	11
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	12
3.1 SISTEMAS SEMELHANTES	12
3.1.1 ALVANISTA	12
3.1.2 ESTOU JOGANDO	12
3.2 TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS	13
4 METODOLOGIA	14
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
5.2 CASOS DE USO	21
5.2.1 DOCUMENTAÇÃO DOS CASOS DE USO	22
5.3 BASE DE DADOS	30
5.4 INTERFACES	32
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
7 REFERÊNCIAS	55

1 INTRODUÇÃO

Podemos caracterizar o ser humano como um ser social que busca estar mais próximo de outros humanos com mesmos interesses e gostos. Além disso, o mercado de jogos digitais está tendo um crescimento exponencial, levando cada vez mais crianças, jovens e adultos a consumir esse tipo de produto. Como o ser humano é um ser social, muitos sentem a necessidade de ver o que seus vizinhos, colegas de trabalho ou amigos estão jogando e o quanto eles avançaram no jogo, ou apenas buscam descobrir novas pessoas com interesses iguais, para que possam discutir e falar sobre.

Algumas distribuidoras de jogo trazem uma área de comunidade para seus *Websites* e aplicativos, porém a área da comunidade se limita bastante a fóruns, ou tem uma *timeline* muito poluída, com muito conteúdo misturado. Essas características tornam mais difícil a utilização da área e limitam a comunicação entre pessoas que têm os mesmos jogos mas que compraram o jogo em outras distribuidoras.

Pensando neste problema, pretende-se desenvolver um sistema capaz de elevar a comunicação entre pessoas que têm interesse em jogos eletrônicos - ou como são chamados atualmente, os *Gamers*. Tal sistema melhoraria a comunicação entre essas pessoas, ajudando-os a fazer novas amizades e a ter uma visão mais ampla sobre o jogo que já possuem, ou até mesmo a descobrir jogos novos.

1.1 JUSTIFICATIVA

O mercado de jogos vem tendo um crescimento notável nas últimas décadas, levando mais pessoas a ter interesse nessa área. Dados levantados pela PGB (Pesquisa Game Brasil) revelam que 72% da população admite jogar jogos eletrônicos. E, durante o período de pandemia, 51,5% dos *gamers* jogaram mais partidas *on-line* com amigos, levando essas pessoas a interagirem mais com seus amigos pela internet, através de mídias sociais (BRENNER, 2021).

O uso de mídias sociais também vem crescendo nos últimos anos, tendo em vista que segundo o relatório *Digital 2022 Global Overview Report*, publicado pela parceria entre *We Are Social* e *Hootsuite* aponta que 58,4% da população mundial faz uso de mídias sociais (DIGITAL, 2022). E, no Brasil, o relatório *Digital 2022: Brazil* mostra-nos dados que indicam 79,9% da população brasileira total, utiliza mídias sociais (KEMP, 2022). Entretanto,

o relatório não tem uma precisão de indivíduos únicos referente a população, porém demonstra-nos o quanto o ser humano busca por interação com outras pessoas, através de mídias sociais, ou jogos eletrônicos.

Analisando mencionados, o presente trabalho busca desenvolver um software que una os usuários de mídias sociais e *Gamers*, tornando a comunicação entre a comunidade *Gamer* mais otimizada e rápida, suprimindo, assim, uma demanda de mercado, na tentativa de construir um lugar onde eles possam se expressar, e conhecer pessoas novas com visões semelhantes, ou com uma visão completamente diferente dos jogos conhecidos pelo usuário. Por fim, é importante mencionar que o sistema também vai auxiliar os usuários a descobrirem e ampliarem sua lista de jogos conhecidos.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Pretende-se desenvolver um sistema para pessoas da comunidade *gamer*, que facilite a comunicação através de postagens feitas pelos próprios usuários.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fazer o levantamento de requisitos;
2. Elaborar *wireframes* das telas do sistema;
3. Criar o diagrama de caso de uso;
4. Aprofundar conhecimentos em *PHP* e banco de dados;
5. Realizar a modelagem do diagrama do banco de dados;
6. Desenvolver o sistema;
7. Realizar testes das funcionalidades do sistema.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Esta seção do trabalho apresenta um estudo a respeito do tema e dos conceitos envolvidos. Baseia-se nas anotações realizadas a partir do levantamento bibliográfico, pesquisas na web, artigos e sistemas similares.

3.1 SISTEMAS SEMELHANTES

Foram encontrados dois sistemas semelhantes a este trabalho, sendo eles o *Estou Jogando* e o *Alvanista*, entretanto o sistema *Estou Jogando* está inativo a alguns anos e será analisado através da ferramenta *WayBack Machine*. O sistema *Alvanista* ainda está ativo, porém apresenta algumas instabilidades, como o *upload* de imagens que não funciona, e o sistema não está carregando imagens.

3.1.1 ALVANISTA

O sistema *Alvanista* é uma rede social que permite que os usuários compartilhem suas experiências de jogo, ele traz uma proposta muito semelhante a deste trabalho, como indica a citação a seguir.

“Fundada em maio de 2012, e dedicada a quem é fã de jogos eletrônicos e analógicos, a Alvanista visa proporcionar o melhor ambiente para que possamos conversar e trocar experiências sobre essa paixão que movimenta tantas pessoas.”
(ALVANISTA, 2022)

O sistema *Alvanista* possui um grande repertório de jogos o que possibilita a vasta variedade de assuntos em um mesmo sistema, e tal permite que seus usuários façam publicações, avaliem e critiquem jogos, entretanto suas publicações são desagradáveis, o que impossibilita a fácil compressão do uso do sistema.

3.1.2 ESTOU JOGANDO

O sistema *Estou Jogando* não tem muita informação na internet, porém com o software *WayBack Machine* podemos acessar a página em um tempo que o sistema ainda funcionava. Entretanto não podemos ver como ele realmente funciona, apenas podemos entrar na página de apresentação do sistema.

A partir da página inicial do sistema, podemos perceber que ele tinha uma biblioteca de jogos, onde os usuários poderiam cadastrar em seu perfil, jogos que já foram jogados, que está sendo jogado ou parou de jogar. Além de tudo, o sistema permitia que os usuários

avaliassem um determinado jogo com uma nota, e uma crítica.

O sistema tinha como principal objetivo revolucionar a forma como os usuários se relacionam com seus jogos e outros *gamers*. Porém o sistema teve seu encerramento entre 2015 e 2016, não permitindo mais que os usuários acessem o sistema.

3.2 TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

Para alcançar o objetivo proposto será utilizado as seguintes ferramentas e linguagens:

PHP: Hypertext Preprocessor é uma linguagem de programação *open Source* muito utilizada no desenvolvimento *Web*;

HTML5: *Hypertext Markup Language* é uma linguagem de marcação de hipertexto, utilizada para construir a estrutura de *Websites*;

MySQL: É utilizado para o gerenciamento do banco de dados. Esse sistema utiliza a linguagem SQL como interface;

phpMyAdmin: Esse aplicativo *Web* que foi desenvolvido em *PHP*, é utilizado para administrar o *MySQL* pela internet;

JavaScript: É uma linguagem de programação baseada em protótipos, multi-paradigma e dinâmica, que permite a utilização de itens complexos em páginas *Web*;

WampServer: É um *software* de desenvolvimento *web*, que permite a utilização de *PHP*, *Apache*, banco de dados *MySQL*;

Apache: É um servidor *HTTP* livre para *web*;

CSS: *Cascading Style Sheets* é utilizado na estilização do *HTML* em *websites*;

Astah Professional: É um *software* que auxilia na criação de diagramas UML, para melhor compreensão do sistema desenvolvido;

brModelo: É um *software* de código aberto que auxilia o usuário a modelar o banco de dados, e na criação do diagrama de dados, sendo eles conceituais ou lógicos.

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. Fazer o levantamento de requisitos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Buscar opiniões de colegas e professores interessados em jogos, para que se chegue a uma lista de requisitos completa e bem estruturada do sistema. ● Analisar sistemas parecidos, para que se possa obter referências sobre algumas funcionalidades.
2. Elaborar os wireframes das telas do sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver as telas com base nos requisitos levantados. ● Usar a ferramenta <i>Canva</i> para a realização das telas.
3. Criar o diagrama de caso de uso.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver com base nos requisitos levantados o diagrama de casos de uso. ● Utilizar a ferramenta <i>Astah professional</i>.
4. Aprofundar conhecimento em PHP e banco de dados.	<ul style="list-style-type: none"> ● Se manter presente nas aulas oferecidas pelo próprio Instituto Federal Farroupilha. ● Assistir às aulas oferecidas pelo curso <i>B7 Web</i>.
5. Realizar a modelagem do diagrama do banco de dados.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver a partir dos requisitos levantados, o diagrama de banco de dados, utilizando-se a ferramenta <i>Brmodelo</i>. ● Modelar o banco de dados em MySQL.
6. Desenvolver o sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar o desenvolvimento do sistema utilizando com base nos requisitos e

	<p>diagramas levantados.</p> <ul style="list-style-type: none">● Desenvolver utilizando <i>HTML</i>, <i>CSS</i>, <i>Javascript</i> e <i>PHP</i>.
<p>7. Realizar teste do funcionamento do sistema.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Realizar teste de todas funcionalidades do sistema, para verificar se atende ao que foi proposto.

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 Beep: rede social para jogadores, 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.

- **Usuário:** É o ator do sistema que pode criar ou excluir publicações, solicitar jogos, gerenciar seu perfil, seguir outros usuários, interagir com publicações, denunciar publicações, salvar publicações, adicionar jogos na sua conta, denunciar outros usuários e realizar pesquisas a jogos, outros usuários e publicações. Esse ator só pode acessar páginas específicas para usuários.
- **Administrador:** É o ator capaz de banir usuários, suspender ou excluir publicações e aceitar/rejeitar publicações dentro do sistema, entretanto esse ator só pode acessar as páginas específicas para administradores.

5.1.4 Requisitos Funcionais

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

[RF001] Denunciar usuário.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário denuncie outros usuários no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um usuário é denunciado.

[RF002] Cadastrar-se.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário cadastre-se no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Não há.

Saídas e pós-condição: Um usuário é cadastrado no sistema.

[RF003] Editar perfil.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário edite seu perfil no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado.

Saídas e pós-condição: Um perfil é editado no sistema.

[RF004] Recuperar senha.

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

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário cadastrado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um usuário recupera sua senha.

[RF005] Realizar login.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário realize *login* no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário cadastrado.

Saídas e pós-condição: Um usuário é logado no sistema.

[RF006] Solicitar cadastros de jogos.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário solicite jogos para cadastro no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um jogo é solicitado para cadastro.

[RF007] Cadastrar publicação.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário cadastre uma publicação no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Uma publicação é cadastrada no sistema.

[RF008] Seguir Usuários.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário siga outros usuários no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um usuário é seguido no sistema.

[RF009] Denunciar Publicações.

Descrição do RF: Este caso de uso permite que o usuário denuncie publicações no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Uma publicação é denunciada no sistema.

[RF010] Convidar para jogar.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que os usuário convide outros usuários para jogar.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um usuário é convidado para jogar.

[RF011] Salvar publicações.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que o usuário salve publicações no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Uma publicação é salva no sistema.

[RF012] Realizar logout.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que o usuário ou administrador realize *logout* do sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário ou administrador logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um usuário ou administrador fora do sistema.

[RF013] Manter jogos.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que o administrador cadastre, edite, exclua ou visualize um jogo no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um administrador/usuário logado no sistema..

Saídas e pós-condição: Uma publicação é excluída do sistema.

[RF014] Excluir Publicações.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que o administrador ou usuário exclua uma publicação do sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um administrador/usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Uma publicação é excluída do sistema.

[RF015] Banir Usuários.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que o administrador banir usuários do sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um administrador logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Um usuário é banido do sistema.

[RF016] Interagir Publicação.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que o usuário curta, comente ou compartilhe uma publicação no sistema.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Um usuário logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Uma publicação é interagida.

[RF017] Pesquisar.

Descrição do RF: Esse caso de uso permite que o usuário ou administrador pesquise informações no sistema.

Prioridade: ■ Essencial ■ Importante ■ Desejável

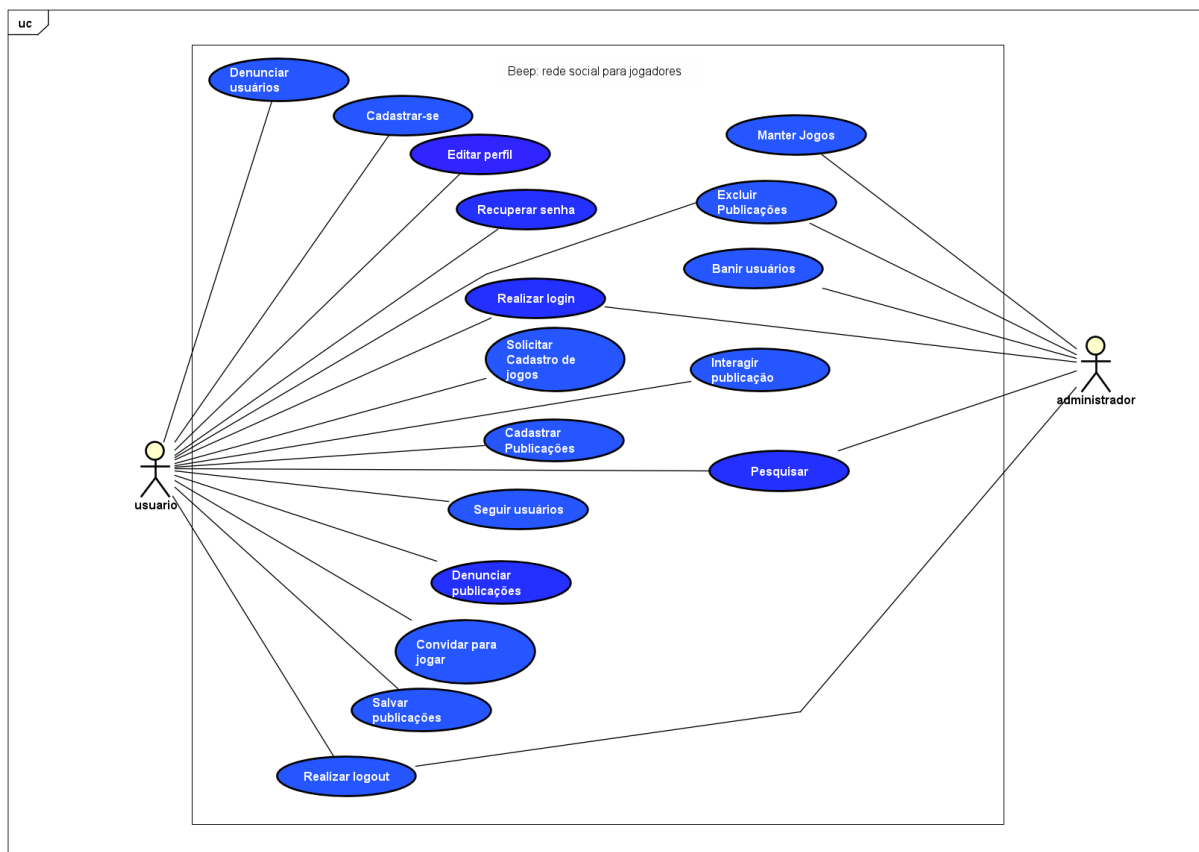
Entradas e pré-condições: Um usuário ou administrador logado no sistema.

Saídas e pós-condição: Uma informação é pesquisada no sistema.

5.2 CASOS DE USO

O diagrama presente na figura 1 é a relação dos atores com os casos de uso do sistema. Esse diagrama está representado o caso de uso da *Beep: Rede social para jogadores*, que apresenta dois atores, sendo eles: Usuário, que pode denunciar publicações, cadastrar-se, editar seu perfil, recuperar sua senha, interagir com publicações, solicitar cadastro de jogos, manter publicações, seguir outros usuários, denunciar publicações, convidar usuários para jogar, salvar publicações e realizar *logout*; Administrador que pode manter jogos, excluir publicações denunciadas, banir usuários denunciados, colocar publicações em quarentena, realizar *logout* e realizar *login*.

Figura 1: 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:

Tabela 2: Especificação Caso de Uso 001

Caso de Uso	[UC001] Denunciar usuários
Atores	Usuário e Administrador
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.
Pós-condições	Um usuário é denunciado.
Fluxo principal	
<p>USUÁRIO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita o formulário de denúncia. 2. O sistema mostra o formulário de denúncia 3. O usuário preenche o formulário de denúncia. 4. O sistema cadastra a denúncia e mostra uma mensagem para o usuário e o caso de uso termina. 	

Tabela 3: Especificação Caso de Uso 002

Caso de Uso	[UC002] Cadastrar-se
Atores	Usuário
Pré-condições	Não há.
Pós-condições	Um usuário é cadastrado.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita o cadastro. 2. O sistema mostra o formulário de cadastro. 3. O usuário preencher o formulário e confirma o cadastro. 4. O sistema cadastra o usuário e o caso de uso termina. 	
Fluxo de alternativo	
<p>Perfil já cadastrado:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema mostra uma mensagem avisando que o perfil já foi cadastrado. 2. O usuário visualiza e o caso de uso termina. <p>Usuário cancela :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina. 	
Fluxo de exceção	
Campo em branco:	

1. O sistema mostra o campo em branco e dá a oportunidade de preencher.

Tabela 4: Especificação Caso de Uso 003

Caso de Uso	[UC003] Editar perfil
Atores	Usuário.
Pré-condições	Um usuário logado.
Pós-condições	Um perfil é editado.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita a alteração. 2. O sistema mostra o formulário de alteração. 3. O usuário realiza a alteração e confirma a alteração. 4. O sistema cadastra a alteração e o caso de uso termina. 	
Fluxo Alternativo	
<p>Usuário cancela :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina. 	
Fluxo de exceção	
<p>Campo em branco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O sistema mostra o campo em branco e dá a oportunidade de preencher. 	

Tabela 5: Especificação Caso de Uso 004

Caso de Uso	[UC004] Recuperar senha.
Atores	Usuário.
Pré-condições	Um usuário cadastrado no sistema.
Pós-condições	Uma senha de usuário é recuperada.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita o formulário de recuperação. 2. O sistema mostra o formulário de recuperação. 3. O usuário preenche o formulário de recuperação. 4. O sistema permite que o usuário acesse o formulário de troca de senha 5. O usuário acessa o formulário de troca de senha. 6. O usuário preenche o formulário de troca de senha. 7. O sistema cadastra a nova senha e o caso de uso termina. 	
Fluxo Alternativo	
<p>(4) O sistema recusa o acesso do formulário de troca de senha:</p> <ol style="list-style-type: none"> A. O sistema mostra uma mensagem para o usuário e o caso de uso termina. 	

--

Tabela 6: Especificação Caso de Uso 005

Caso de Uso	[UC005] Realizar login
Atores	usuário, administrador
Pré-condições	Um usuário ou administrador cadastrado no sistema.
Pós-condições	Um usuário ou administrador entra no sistema.
Fluxo principal	
<p>1. Usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O usuário solicita o Login. b. O sistema mostra o formulário de Login. c. O usuário preenche e confirma o Login. d. O sistema permite a entrada do usuário e o caso de uso termina <p>2. Administrador:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O administrador solicita o Login. b. O sistema mostra o formulário de Login. c. O administrador preenche e confirma o Login. d. O sistema permite a entrada do administrador e o caso de uso termina. 	
Fluxo Alternativo	
<p>(1 - c) Usuário não encontrado:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O sistema mostra uma mensagem avisando e dá a oportunidade de cadastrar-se. <ul style="list-style-type: none"> (a) Usuário confirma: <ul style="list-style-type: none"> 1. O usuário confirma e o caso de uso termina e inicia o caso de uso UC002 b. O usuário visualiza e o caso de uso termina. <p>(2 - c) Administrador não encontrado:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O sistema mostra uma mensagem de aviso. b. O administrador visualiza e o caso de uso termina. <p>(1 - c), (2 - c) Usuário ou administrador cancelam:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O sistema suspende a operação e o caso de uso termina 	
Fluxo de exceção	
(1 - c),(2 - c) Campo em branco:	

- a. O sistema mostra o campo em branco e dá a oportunidade de preencher.

Tabela 7: Especificação Caso de Uso 006

Caso de Uso		[UC006] Solicitar cadastros de jogos
Atores	Usuário	
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.	
Pós-condições	Um jogo é solicitado para cadastro.	
Fluxo principal		
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário realiza a solicitação de jogo. 2. O sistema mostra o formulário de solicitação. 3. O usuário preenche o formulário e confirma. 4. O sistema cadastra a solicitação e o caso de uso termina. 		
Fluxo Alternativo		
<p>(3) Usuário cancela:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina. 		

Tabela 8: Especificação Caso de Uso 007

Caso de Uso		[UC007] Cadastrar Publicação
Atores	Usuário.	
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.	
Pós-condições	Uma publicação é cadastrada no sistema.	
Fluxo principal		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cadastrar Publicação: <ol style="list-style-type: none"> a. O usuário solicita o cadastro. b. O sistema mostra o formulário de cadastro. c. O usuário preenche o formulário e confirma o cadastro. d. O sistema cadastra o usuário e o caso de uso termina. 		
Fluxo Alternativo		
<p>(1 - c) Usuário cancela:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina. 		
Fluxo de exceção		
(1 - c) Campo em branco:		

a. O sistema mostra o campo em branco e dá a oportunidade de preencher.

Tabela 9: Especificação Caso de Uso 008

Caso de Uso		[UC008] Seguir Usuários
Atores	Usuário	
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.	
Pós-condições	Um usuário é seguido.	
Fluxo principal		
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita para seguir outro usuário 2. O sistema cadastra a ação e notifica o outro usuário e o caso de uso termina 		
Fluxo Alternativo		
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita para deixar de seguir outro usuário. 2. O sistema cadastra a ação e o caso de uso termina. 		

Tabela 10: Especificação Caso de Uso 009

Caso de Uso		[UC009] Denunciar Publicações
Atores	Usuário	
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.	
Pós-condições	Uma publicação é denunciada no sistema.	
Fluxo principal		
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita o formulário de denúncia. 2. O sistema mostra o formulário de denúncia. 3. O usuário preenche o formulário de denúncia com seus respectivos motivos. 4. O sistema cadastra a denúncia e o caso de uso termina. 		
Fluxo alternativo		
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita o cancelamento da denúncia. 2. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina. 		

Tabela 11: Especificação Caso de Uso 010

Caso de Uso		[UC010] Convidar para jogar
Atores	Usuário	
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.	
Pós-condições	Um usuário é convidado para jogar.	

Fluxo principal
<ol style="list-style-type: none"> 5. O usuário solicita o convite para jogar. 6. O sistema cadastra a solicitação. 7. O sistema notifica o outro usuário e o caso de uso termina.
Fluxo alternativo
<ol style="list-style-type: none"> 3. O usuário solicita o cancelamento do convite. 4. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina.

Tabela 12: Especificação Caso de Uso 011

Caso de Uso	[UC011] Salvar publicações
Atores	Usuário,
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.
Pós-condições	Uma publicação é salva no sistema.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário solicita o salvamento da publicação. 2. O sistema salva a publicação e o caso de uso termina. 	

Tabela 13: Especificação Caso de Uso 012

Caso de Uso	[UC012] Realizar logout
Atores	Usuário, Administrador
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.
Pós-condições	Um usuário é denunciado.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário ou administrador solicita o logout. 2. O sistema permite a saída do usuário ou administrador e o caso de uso termina. 	

Tabela 14: Especificação Caso de Uso 013

Caso de Uso	[UC013] Manter Jogos
Atores	Administrador
Pré-condições	Um administrador logado no sistema.
Pós-condições	Um jogo é cadastrado, ou alterado, ou

	excluído do sistema.
Fluxo principal	
<p>1. Cadastrar jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O administrador solicita o cadastro. b. O sistema mostra o formulário de cadastro c. O administrador preenche o formulário e confirma. d. O sistema cadastra o jogo e o caso de uso termina. <p>2. Alterar jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O administrador solicita a alteração. b. O sistema mostra o formulário de alteração. c. O administrador preenche o formulário e confirma. d. O sistema cadastra o jogo e o caso de uso termina. <p>3. Excluir jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O administrador solicita a exclusão do jogo. b. O sistema realiza a exclusão do jogo e o caso de uso termina. <p>4. Visualizar jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. O administrador solicita a visualização. b. O sistema mostra as informações completas. c. O usuário visualiza as informações completas e o caso de uso termina. 	
Fluxo alternativo	
(1-c), (2-c), (3-b) O administrador cancela:	
a. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina.	
Fluxo alternativo	
(1-c), (2-c) Campo em branco:	
a. O sistema mostra o campo em branco e dá a oportunidade de preencher.	

Tabela 15: Especificação Caso de Uso 014

Caso de Uso	[UC014] Excluir Publicações
Atores	Administrador e usuário
Pré-condições	Um administrador/usuário logado no sistema.
Pós-condições	Uma publicação é excluída do sistema.
Fluxo principal	
<ul style="list-style-type: none"> 1. O ator solicita a exclusão de uma publicação. 2. O sistema dá a oportunidade de cancelar. 3. O administrador confirma. 	

4. O sistema realiza a exclusão da publicação e o caso de uso termina.
Fluxo Alternativo
(3) O administrador cancela: 1. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina.

Tabela 16: Especificação Caso de Uso 015

Caso de Uso	[UC015] Banir Usuários
Atores	Administrador
Pré-condições	Um administrador logado no sistema.
Pós-condições	Um usuário é banido do sistema.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O administrador solicita o banimento do usuário. 2. O sistema dá a oportunidade de cancelar. 3. O administrador confirma. 4. O sistema realiza o banimento do usuário e o caso de uso termina. 	
Fluxo Alternativo	
(3) O administrador cancela: 1. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina.	

Tabela 17: Especificação Caso de Uso 016

Caso de Uso	[UC016] Interagir Publicação
Atores	Usuário
Pré-condições	Um usuário logado no sistema.
Pós-condições	Uma publicação é curtida, ou comentada, ou compartilhada.
Fluxo principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Curtir: <ol style="list-style-type: none"> a. O usuário solicita a curtida. b. O sistema cadastra a curtida e notifica o dono da publicação e o caso de uso termina; 2. Comentar: <ol style="list-style-type: none"> a. O usuário solicita o comentário. b. O sistema mostra o formulário de comentário. c. O usuário preenche e confirma o comentário d. O sistema cadastra o comentário e notifica o outro usuário e o caso de uso termina. 3. Compartilhar: 	

<ul style="list-style-type: none"> a. O usuário solicita o compartilhamento. b. O sistema cadastra o compartilhamento e notifica o outro usuário e o caso de uso termina.
Fluxo Alternativo
<ul style="list-style-type: none"> (1 - c) O usuário cancela: <ul style="list-style-type: none"> 1. O sistema cancela a operação e o caso de uso termina.
Fluxo de exceção
<ul style="list-style-type: none"> Publicação não existe: <ul style="list-style-type: none"> a. O sistema avisa o usuário que a publicação não existe. b. O usuário visualiza o aviso e o caso de uso termina.

Tabela 18: Especificação Caso de Uso 017

Caso de Uso		[UC017] Pesquisar
Atores	Usuário e administrador	
Pré-condições	Um usuário/administrador logado no sistema.	
Pós-condições	Uma pesquisa é realizada.	
Fluxo principal		
<ul style="list-style-type: none"> 1. O ator solicita o formulário de pesquisa 2. O sistema mostra o formulário de pesquisa 3. O ator preenche o formulário de pesquisa. 4. O sistema mostra as informações da pesquisa e o caso de uso termina. 		
Fluxo de exceção		
<ul style="list-style-type: none"> Nada foi encontrado: <ul style="list-style-type: none"> c. O sistema avisa o usuário que nada foi encontrado. d. O usuário visualiza o aviso e o caso de uso termina. 		

5.3 BASE DE DADOS

A Figura 2 apresenta o Modelo do Banco de Dados para exemplo. Ela possui doze tabelas:

A tabela *users* guarda todas informações dos usuários cadastrados;

A tabela *publicações* guarda as informações das publicações e chave primária da tabela *users* e *jogos*;

A tabela *pass_recuperar* que guarda o email do usuário que solicitou a troca de senha um *token* e a data de expiração do pedido de troca de senha;

A tabela *ConviteParaJogos* que guarda duas chaves estrangeiras a chave do id do usuário que convidou para jogar e o id do usuário que foi convidado que são provindas da tabela *users*;

A tabela *denuncias_users* que guarda a chave primária do id da denúncia e outras duas chaves estrangeiras que são provindas da tabela *users* que referem-se ao id do usuário que denunciou e do usuário que foi denunciado;

A tabela *publicacao_salva* que guarda duas chaves estrangeiras, uma provinda da tabela *users* e outra provinda da tabela *publicacoes* que se referem ao id do usuário e o id da publicação salva;

A tabela *curtidas* que guarda a chave primária da tabela *users* e *publicacoes* e guarda também a data que foi curtida a publicação;

A tabela *jogos* que guarda somente as informações dos jogos;

A tabela *adms* guarda informações somente dos administradores;

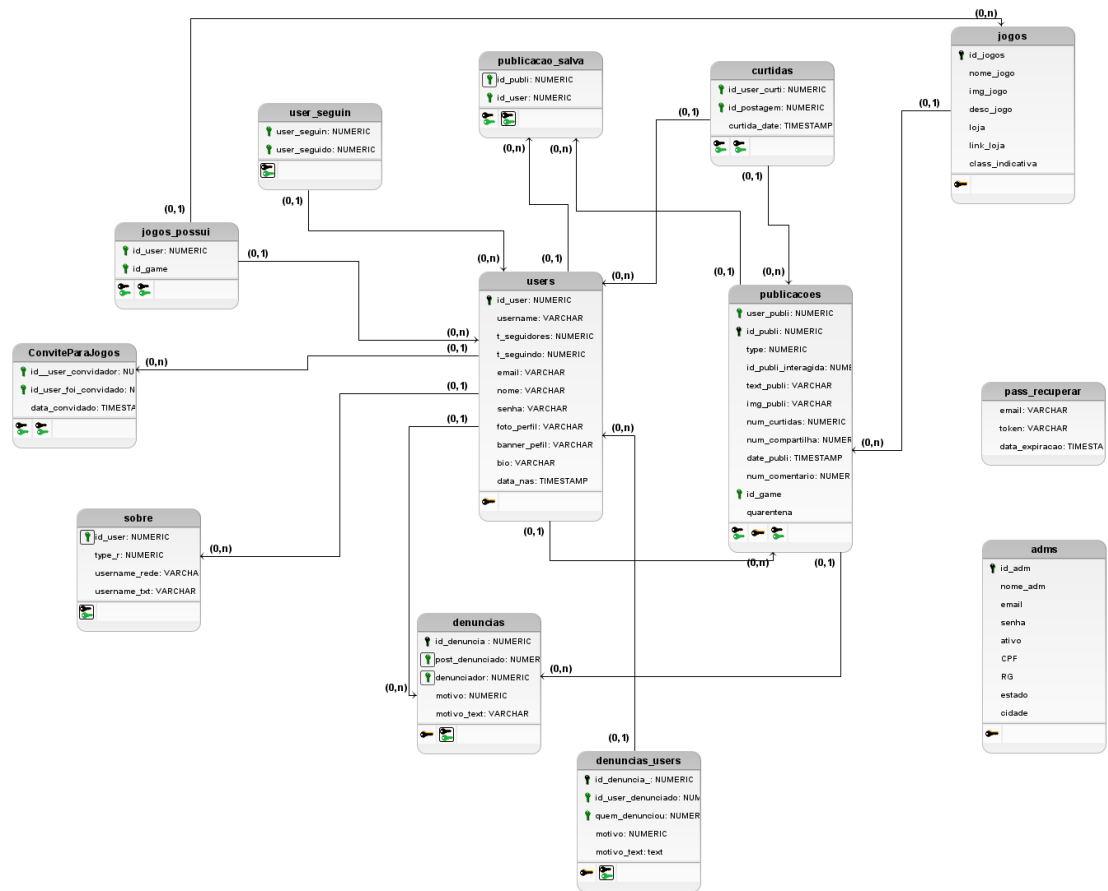
A tabela *denuncias* guarda informações das denúncias e a chave primária da tabela *users* e *publicacoes*;

A tabela *jogos_possui* guarda a chave primária da tabela *users* e *jogos*;

A tabela *user_seguin* guarda a chave primária da tabela *users*;

A tabela *sobre* que guarda a chave estrangeira provinda da tabela *users* guarda também uma *URL* para redes sociais externas e o nome de usuário da redes sociais externas.

Figura 2: Modelo Banco de Dados.



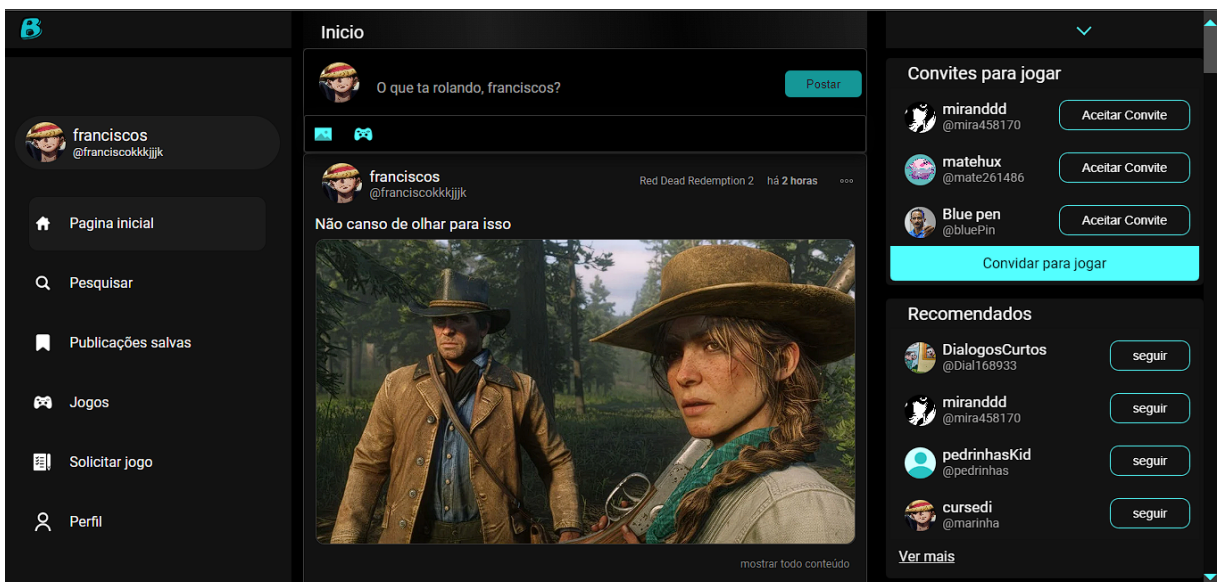
Fonte: Autoria própria

5.4 INTERFACES

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto.

A Figura 3, apresenta a *timeline* do usuário onde ele pode visualizar e/ou interagir com as postagens das pessoas que ele segue, nesta tela é possível seguir usuários recomendado pelo sistema ou realizar novas postagens, também é possível acessar áreas como o perfil, o solicitar jogo os jogos cadastrados no sistema, as publicações salvas e a página de Pesquisa, nesta tela há um *dropdown* que recebe o nome de *menu*, onde possibilita o usuário de sair do sistema ou acessar as configurações. As publicações presentes na *timeline* permitem que o usuário acesse o perfil da pessoa que realizou a publicação, acesse o *dropdown* nomeado como *menu*, também permite que o usuário acesse informações completas sobre o jogo que a publicação se refere através de um *modal* que abre após o clique no nome do jogo.

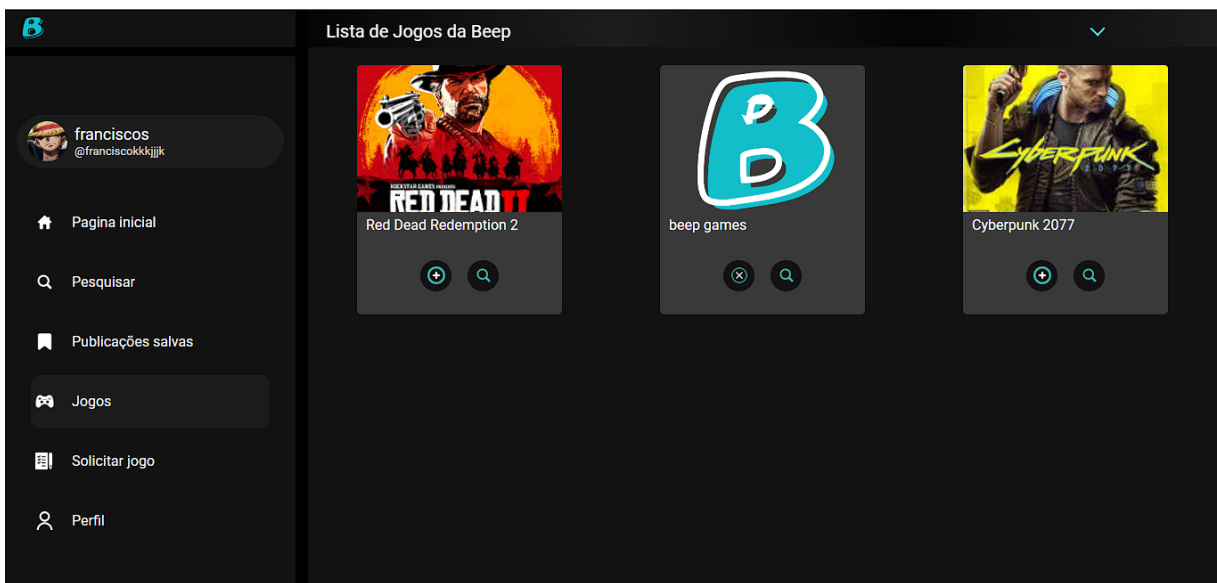
Figura 3: *Timeline* do usuário.



Fonte: Autoria própria

A Figura 4, apresenta a tela da lista de jogos cadastrados no sistema desenvolvido, nesta tela é possível adicionar/remover os jogos da conta do usuário, também é possível visualizar as informações completas dos jogos através de um *modal* que é chamado pelo botão “visualizar”, também é possível acessar um *dropdown* que possibilita o usuário realize *logout* do sistema, nessa tela também é possível acessar a área da Pagina inicial, Pesquisar, Publicações salvas, Solicitar jogo, Perfil.

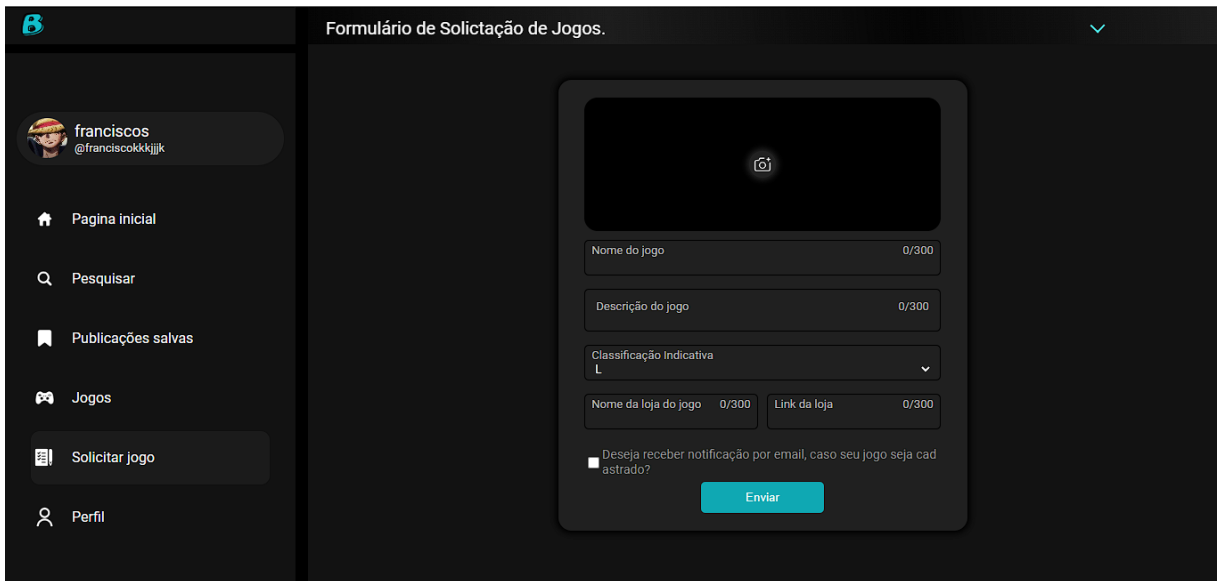
Figura 4: Tela da Lista de jogos cadastrados no sistema.



Fonte: Autoria própria

A Figura 5, apresenta a tela de solicitação de jogos, nesta tela é possível realizar a solicitação de jogos através do formulário presente na figura, assim como nas figuras anteriores é possível acessar o *dropdown* que permite o usuário realizar *logout*. Também é possível acessar a área da Página inicial, Pesquisa, Publicações salvas, jogos e o perfil do usuário.

Figura 5: Tela de solicitação de jogos.

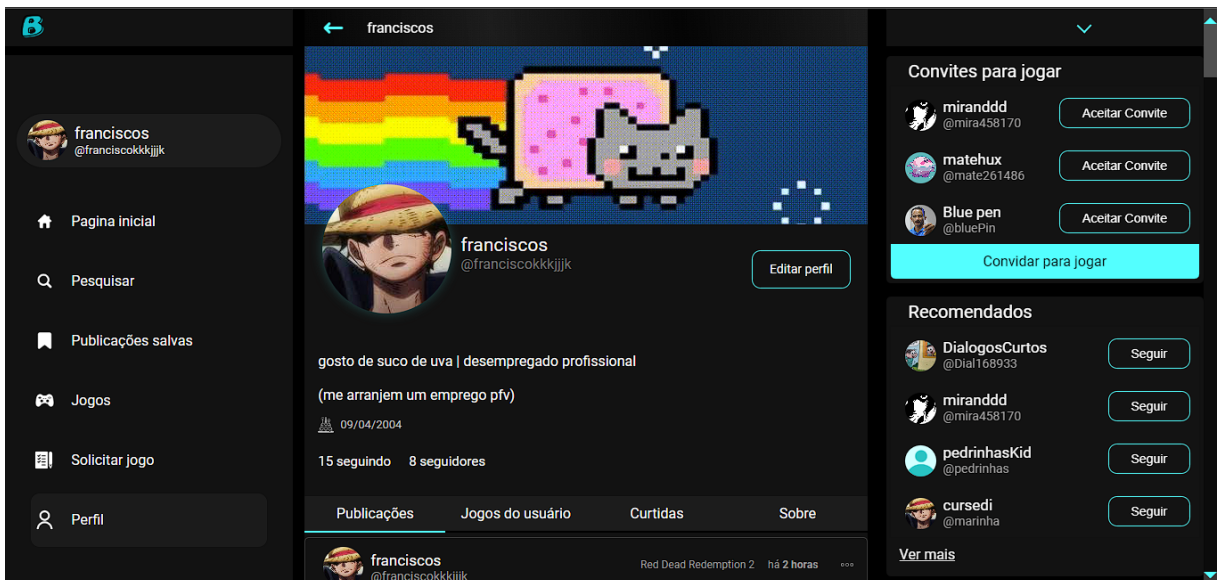


The screenshot shows a user interface for submitting a game. On the left is a navigation sidebar with the user's profile 'franciscos' and menu items: 'Pagina inicial', 'Pesquisar', 'Publicações salvas', 'Jogos', 'Solicitar jogo', and 'Perfil'. The main area is titled 'Formulário de Solicitação de Jogos.' and contains a form with the following fields: a text input for 'Nome do jogo' (0/300), a text input for 'Descrição do jogo' (0/300), a dropdown menu for 'Classificação Indicativa' (set to 'L'), two text inputs for 'Nome da loja do jogo' and 'Link da loja' (both 0/300), a checkbox for 'Deseja receber notificação por email, caso seu jogo seja cadastrado?', and a blue 'Enviar' button.

Fonte: Autoria própria

A Figura 6, apresenta a tela do perfil do usuário, onde é possível acessar o *modal* de editar o perfil do usuário, ela também dá acesso às postagens que o usuário curtiu, os jogos que ele possui, a área que possibilita visualizar sobre o usuário e as publicações deste usuário, também é possível ver informações como o nome, o *username*, a *bio* e a data de nascimento do usuário, nesta área é possível acessar o *dropdown* do botão *menu* que possibilita que o usuário denuncie a publicação, salve a publicação ou exclua a publicação, também é possível acessar informações completas através do *modal* que aparece depois de acessar o nome do jogo, também é possível acessar o perfil do usuário que realizou a publicação. Também é possível nesta área convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, visualizar com detalhes os usuários recomendados para seguir, e voltar para a página inicial através do botão nomeado como *voltar*.

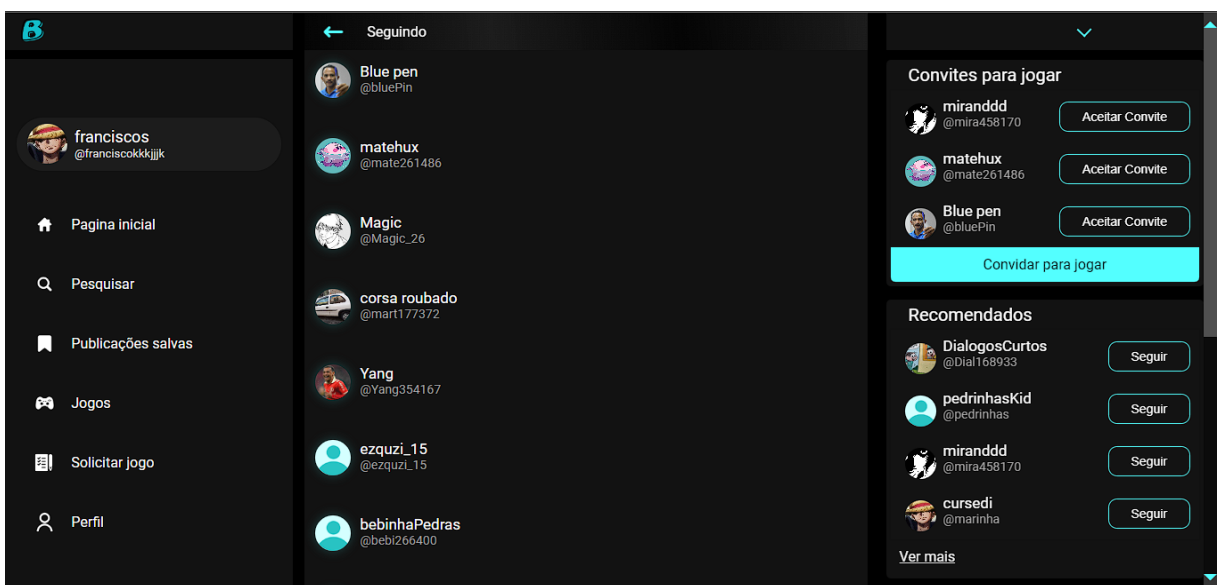
Figura 6: Tela do perfil do usuário.



Fonte: Autoria própria

A Figura 7, apresenta a tela de usuários que um usuário segue, essa tela possibilita visualizar quais usuários são seguidos por um usuário, e assim como nas figuras anteriores, possibilita acessar a área de Pagina inicial, Pesquisar, Publicações salvas, jogos, Solicitar jogo e perfil, também é possível convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, seguir usuários recomendados, visualizar com detalhes a lista de usuários recomendados, acessar o *dropdown menu* para realizar *logout*, nessa tela também é possível acessar o perfil dos usuários que o usuário segue, retornar para página inicial através do botão *voltar*.

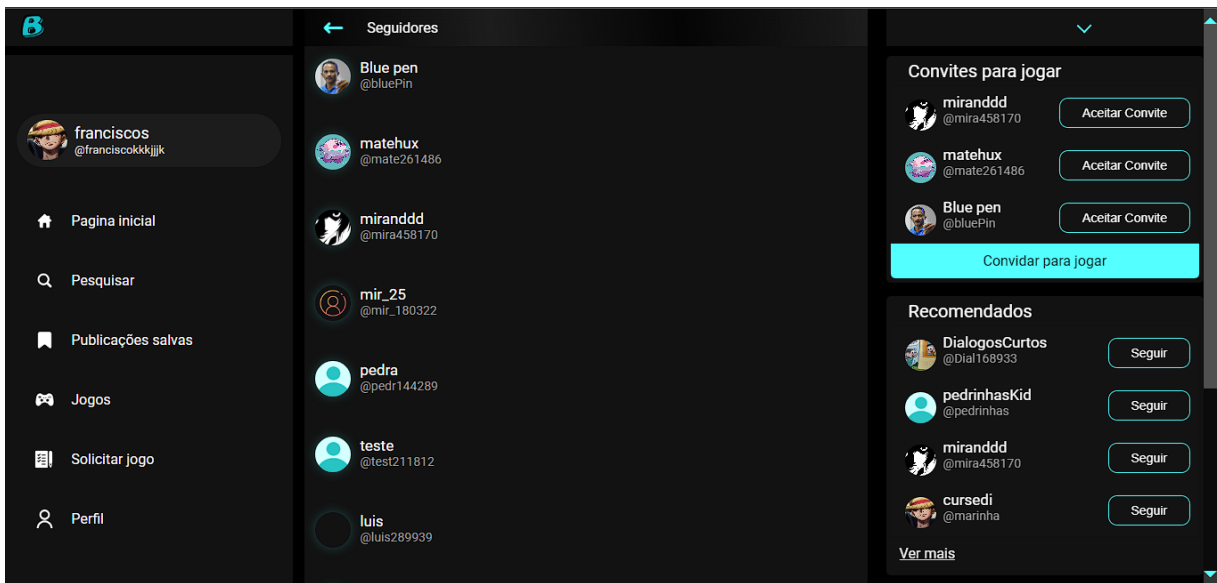
Figura 7: Tela de usuários que um usuário segue.



Fonte: Autoria própria

A Figura 8, apresenta a tela de usuários que seguem um usuário, essa tela possibilita visualizar quais usuários seguem um usuário, e assim como nas figuras anteriores, possibilita acessar a área de Pagina inicial, Pesquisar, Publicações salvas, jogos, Solicitar jogo e perfil, também é possível convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, seguir usuários recomendados, visualizar com detalhes a lista de usuários recomendados, acessar o *dropdown menu* para realizar *logout*, nessa tela também é possível acessar o perfil dos usuários que seguem um usuário, e retornar para página inicial através do botão *voltar*.

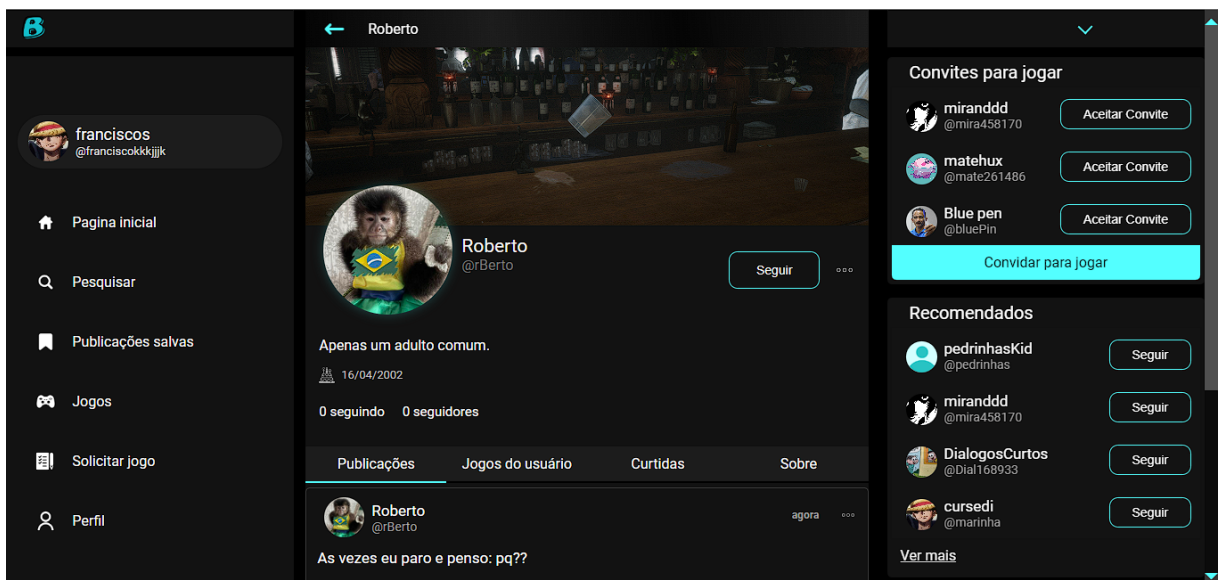
Figura 8: Tela de usuários que seguem um usuário.



Fonte: Autoria própria

A Figura 9, apresenta a tela do perfil de um usuário, onde é possível seguir/desseguir o usuário acessado, ela também dá acesso às postagens que o usuário curtiu, os jogos que ele possui, a área que possibilita visualizar sobre o usuário e as publicações deste usuário, também é possível ver informações como o nome, o *username*, a *bio* e a data de nascimento do usuário, nesta área é possível acessar o *dropdown* do botão *menu* que possibilita que o usuário denuncie a publicação, salve a publicação ou exclua a publicação, também é possível acessar informações completas através do *modal* que aparece depois de acessar o nome do jogo, também é possível acessar o perfil do usuário que realizou a publicação. Também é possível nesta área convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, visualizar com detalhes os usuários recomendados para seguir, e voltar para a página inicial através do botão nomeado como *voltar*.

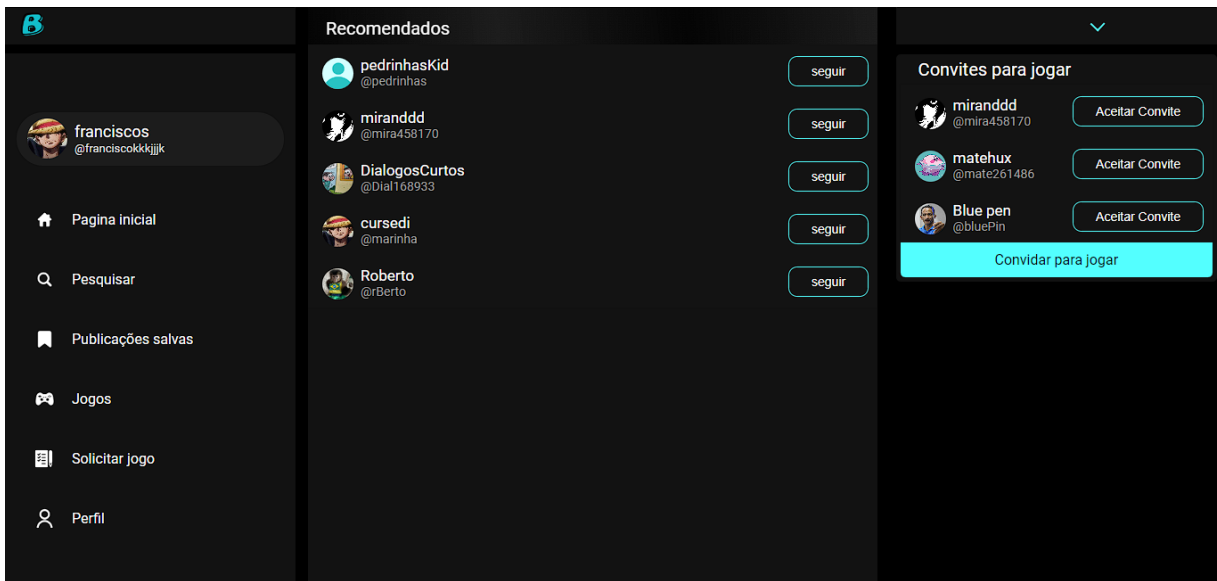
Figura 9: Tela do perfil de um usuário.



Fonte: Autoria própria

A Figura 10, apresenta a tela de recomendação para seguir completa, essa tela possibilita visualizar quais usuários o sistema recomenda para seguir, e assim como nas figuras anteriores, possibilita acessar a área de Pagina inicial, Pesquisar, Publicações salvas, jogos, Solicitar jogo e perfil, também é possível convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, acessar o *dropdown do botão menu* para realizar *logout*, nessa tela também é possível acessar o perfil dos usuários que foram recomendados, retornar para página inicial através do botão *voltar*, e seguir os usuários recomendados.

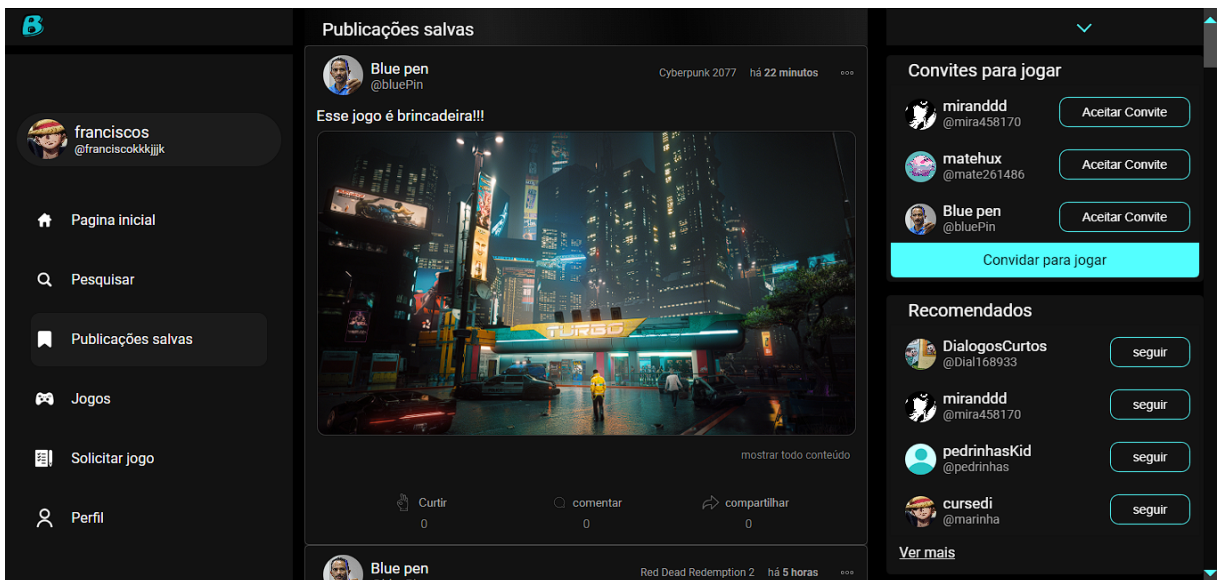
Figura 10: Tela de recomendação para seguir completa.



Fonte: Autoria própria

A Figura 11, apresenta a tela de publicações salvas que permite o usuário visualizar as publicações que foram salvas pelo mesmo, e assim como nas figuras anteriores, possibilita acessar a área de Pagina inicial, Pesquisar, jogos, Solicitar jogo e perfil, também é possível convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, acessar o *dropdown* nomeado como *menu* para realizar *logout*, essa tela também possibilita que o usuário realize interações com suas publicações salvas, acesse o *dropdown* do botão *menu* que permite o usuário denunciar a publicação salva e retirar essa publicação das publicações salvas caso o usuário for o publicador é possível ele deletar a sua publicação, é possível também acessar as informações completas do jogo da publicação através do nome do jogo, e ainda na publicação, é possível acessar ela com detalhes e o perfil do usuário que realizou a publicação.

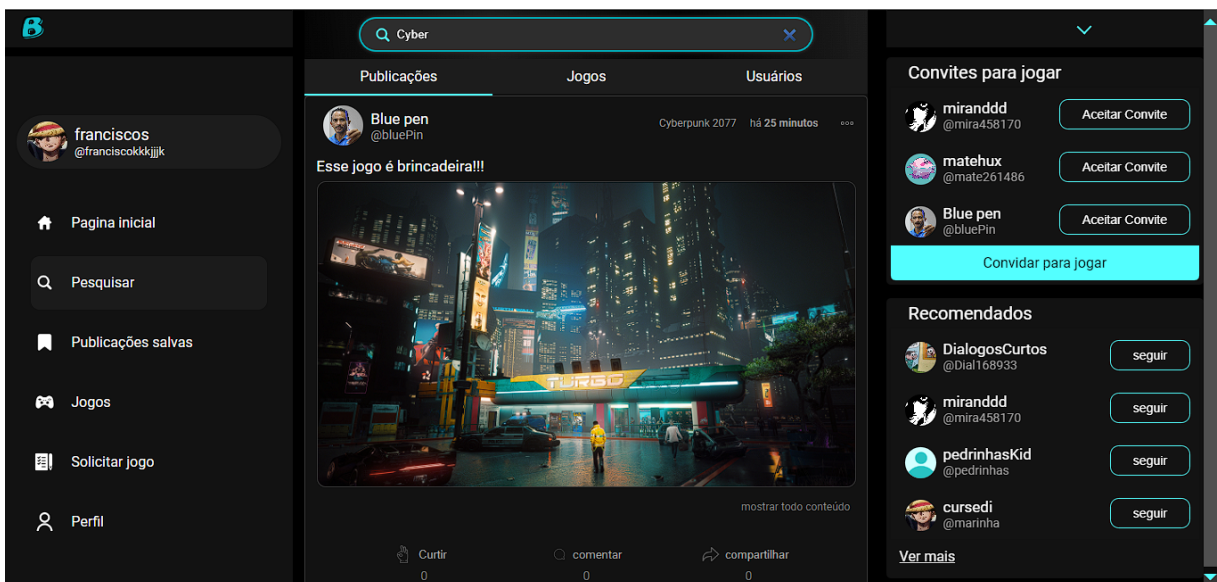
Figura 11: Tela de publicações salvas.



Fonte: Autoria própria

A Figura 12, apresenta a tela de pesquisa, onde é possível realizar pesquisa de publicações, jogos ou usuários, e assim como nas figuras anteriores, possibilita acessar a área de Pagina inicial, Pesquisar, jogos, Solicitar jogo e perfil, também é possível convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, acessar o *dropdown* nomeado como *menu* para realizar *logout*, essa tela também possibilita que o usuário realize interações com suas publicações salvas, acesse o *dropdown* do botão *menu* que permite o usuário denunciar a publicação salva e retirar essa publicação das publicações salvas caso o usuário for o publicador é possível ele deletar a sua publicação, é possível também acessar as informações completas do jogo da publicação através do nome do jogo, e ainda na publicação, é possível acessar ela com detalhes e o perfil do usuário que realizou a publicação.

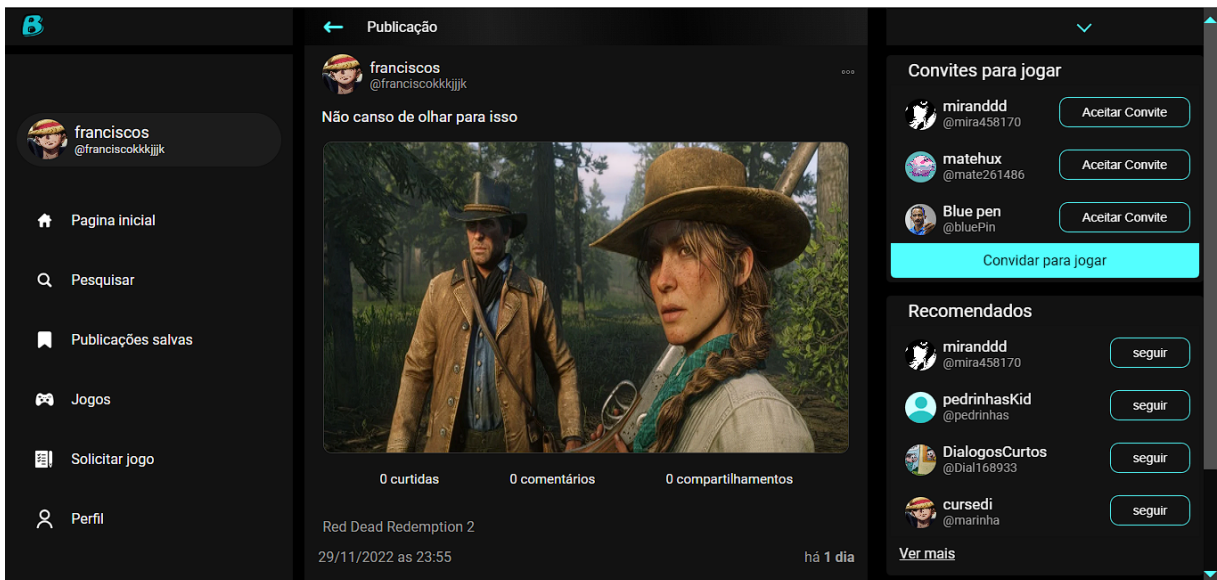
Figura 12: Tela de Pesquisa.



Fonte: Autoria própria

A Figura 13, apresenta a tela de publicações completas, que possibilita o usuário visualizar uma publicação de uma forma mais ampliada e visualizar os respectivos comentários, nesta tela também é possível interagir com a publicação aberta e interagir com seus comentários, é possível também acessar o *dropdown*, que possibilita denunciar a publicação ou salvá-la, por meio do botão *menu da publicação*, também é possível acessar o perfil do usuário que realizou a publicação e acessar o modal com informações completas dos jogos por meio do nome do jogo. Essa tela, assim como as figuras anteriores, possibilita acessar a área de Pagina inicial, Pesquisar, jogos, Publicações salvas, Solicitar jogo e perfil, também é possível convidar usuários para jogar, aceitar convites para jogar, acessar o *dropdown* nomeado como *menu* para realizar *logout*, também é possível seguir usuários recomendados ou acessar a página de recomendações completa.

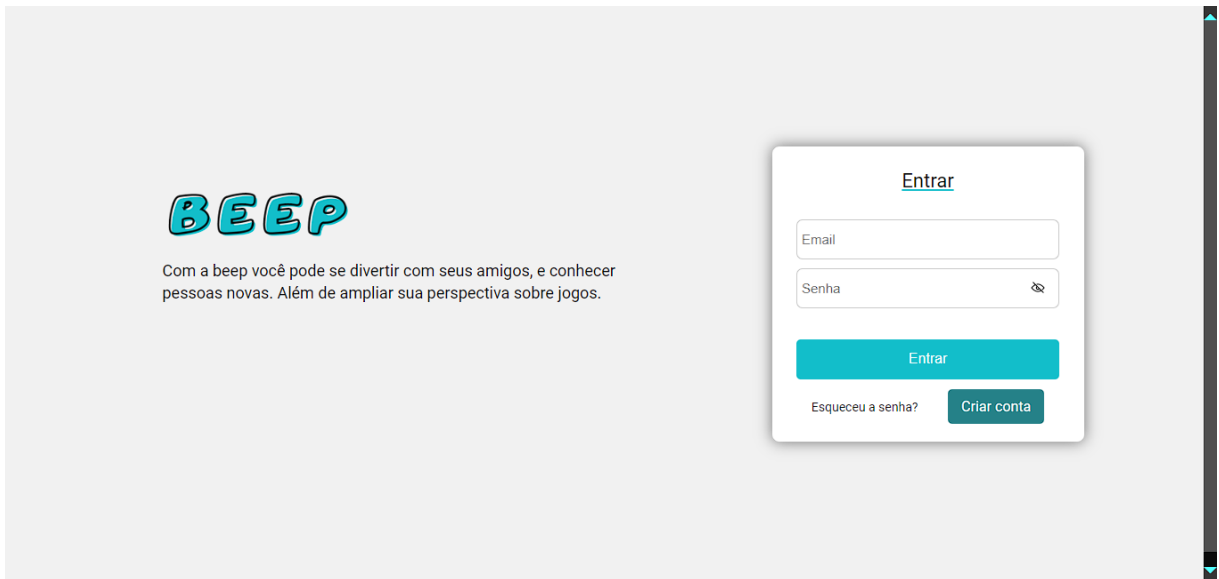
Figura 13: Tela de publicações completas.



Fonte: Autoria própria

A Figura 14, apresenta a tela de *login* do usuário, onde é possível acessar o formulário de cadastrar-se e acessar a funcionalidade *Esqueceu a senha* que utiliza o email do campo *email*, neste formulário o usuário pode preencher suas informações corretamente e realizar *login* no sistema, também é possível que o usuário visualize sua senha por meio do botão *visualizar senha*.

Figura 14: Tela do *login* do usuário.



The image shows a user login interface for a platform named BEEP. On the left, the BEEP logo is displayed in a stylized, bubbly font. Below the logo, a short paragraph describes the platform's purpose: "Com a beep você pode se divertir com seus amigos, e conhecer pessoas novas. Além de ampliar sua perspectiva sobre jogos." On the right side of the page, there is a white login form with a teal border. The form is titled "Entrar" and contains two input fields: "Email" and "Senha". The "Senha" field has a small eye icon to its right, indicating a toggle for password visibility. Below the input fields is a teal "Entrar" button. At the bottom of the form, there are two links: "Esqueceu a senha?" and "Criar conta".

Fonte: Autoria própria

A Figura 15, apresenta a tela de cadastrar-se do usuário, onde é possível retornar para formulário de *login*, neste formulário o usuário pode preencher suas informações corretamente e criar uma nova conta no sistema.

Figura 15: Tela de cadastrar-se do usuário.

BEEP

Com a beep você pode se divertir com seus amigos, e conhecer pessoas novas. Além de ampliar sua perspectiva sobre jogos.

Cadastrar-se

Nome

Email

Senha

Confirmar senha

data de nascimento

mês dia ano

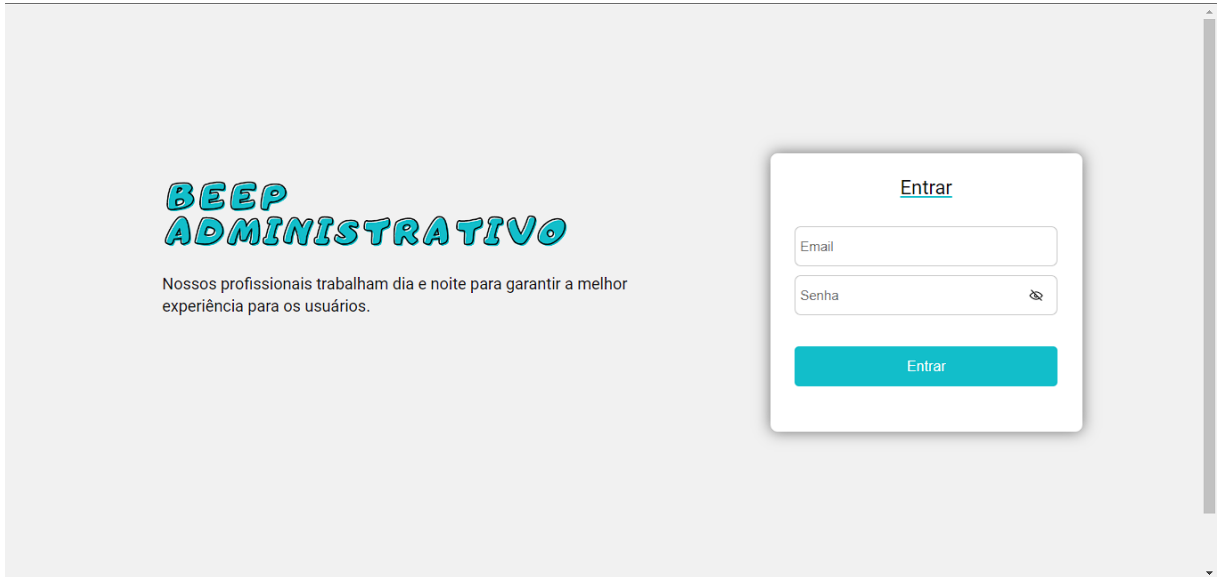
Cadastrar-se

Voltar

Fonte: Autoria própria

A Figura 16, apresenta a tela de *login* do administrador, onde é possível o administrador preencher seus dados corretamente e realizar *login* no sistema, além disso, o administrador pode visualizar sua senha através do botão presente no campo de senha.

Figura 16: Tela de login do administrador.

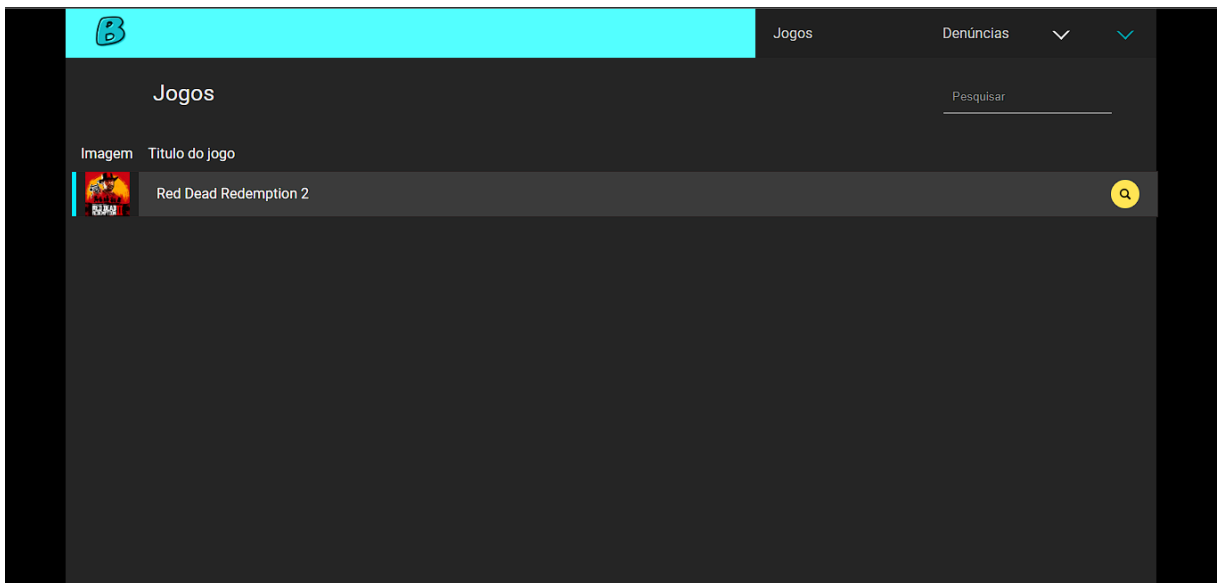


A imagem mostra a interface de login do administrador. No lado esquerdo, há o logotipo "BEEP ADMINISTRATIVO" em uma fonte estilizada e azul. Abaixo dele, um texto afirma: "Nossos profissionais trabalham dia e noite para garantir a melhor experiência para os usuários." No lado direito, há um formulário branco com o título "Entrar". O formulário contém dois campos de entrada: "Email" e "Senha". O campo "Senha" possui um ícone de olho para alternar a visibilidade da senha. Abaixo dos campos, há um botão azul com o texto "Entrar".

Fonte: Autoria própria

A Figura 17, apresenta a lista de jogos solicitados no sistema, que permite que o administrador visualize informações completa dos jogos solicitados, acesse o *dropdown*, que permite acessar a lista completa de denúncias referentes a usuários e a lista de completa de denúncias referentes a publicações, através do botão *Denúncias*, essa tela também possibilita que o administrador acesse o *dropdown*, que possibilita o administrador realizar *logout*, através do botão *menu*, também permite que o administrador acesse a lista de solicitações de jogos completas.

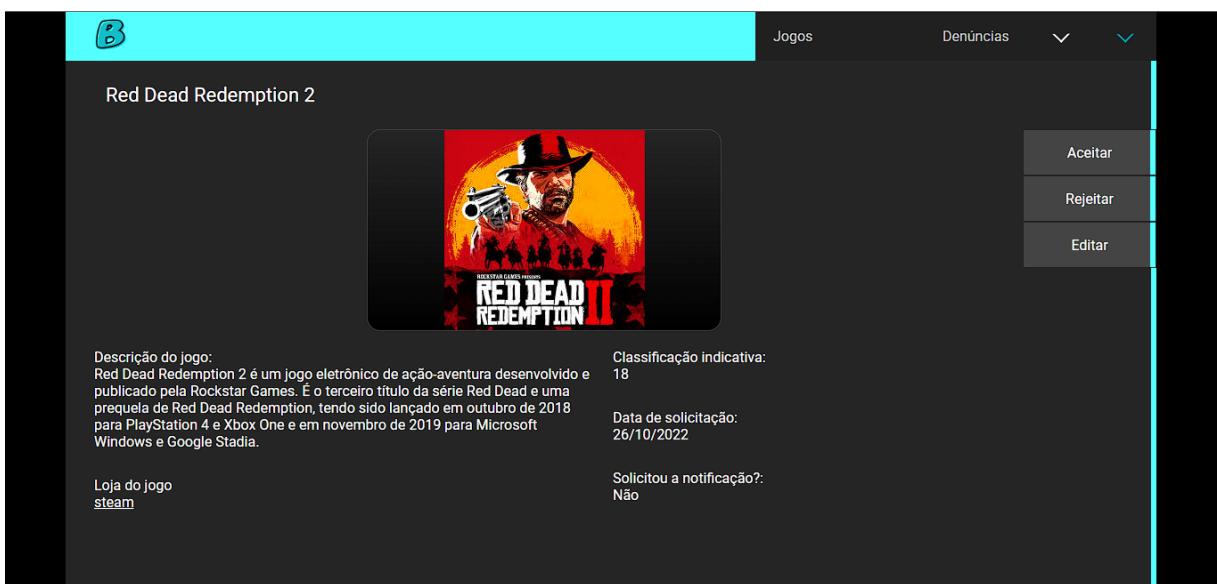
Figura 17: A lista de jogos solicitados no sistema.



Fonte: Autoria própria

A Figura 18, apresenta a Tela de visualizar com detalhe as solicitações de jogos do sistema, onde é possível o administrador aceitar a solicitação, rejeitá-la ou editá-la, e assim como na figura anterior, permite que o administrador acesse o *dropdown*, que permite acessar a lista completa de denúncias referentes a usuários e a lista de completa de denúncias referentes a publicações, através do botão *Denúncias*, essa tela também possibilita que o administrador acesse o *dropdown*, que possibilita o administrador realizar *logout*, através do botão *menu*, também permite que o administrador acesse a lista de solicitações de jogos completas.

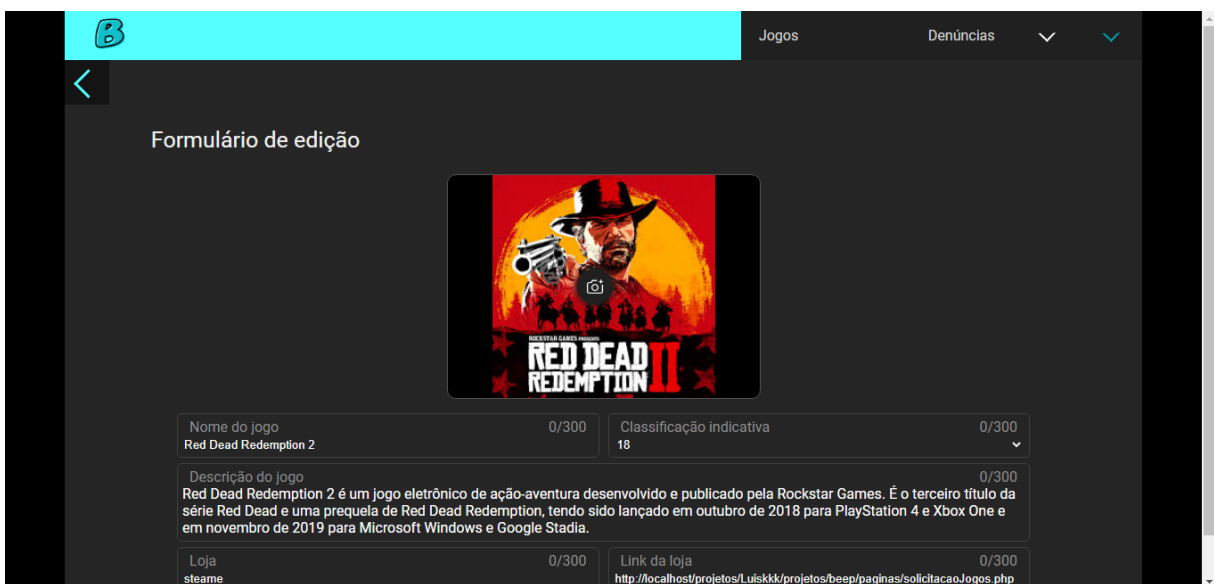
Figura 18: Tela de visualizar com detalhe as solicitações de jogos do sistema.



Fonte: Autoria própria

A Figura 19, apresenta a tela de editar solicitações de jogos do sistema, onde é possível o administrador editar as solicitações de jogos e retornar à página anterior por meio do botão *voltar à página anterior*, e assim como nas figuras anteriores, permite que o administrador acesse o *dropdown*, que permite acessar a lista completa de denúncias referentes a usuários e a lista de completa de denúncias referentes a publicações, através do botão *Denúncias*, essa tela também possibilita que o administrador acesse o *dropdown*, que possibilita o administrador realizar *logout*, através do botão *menu*, também permite que o administrador acesse a lista de solicitações de jogos completas.

Figura 19: Tela de editar solicitações de jogos do sistema.



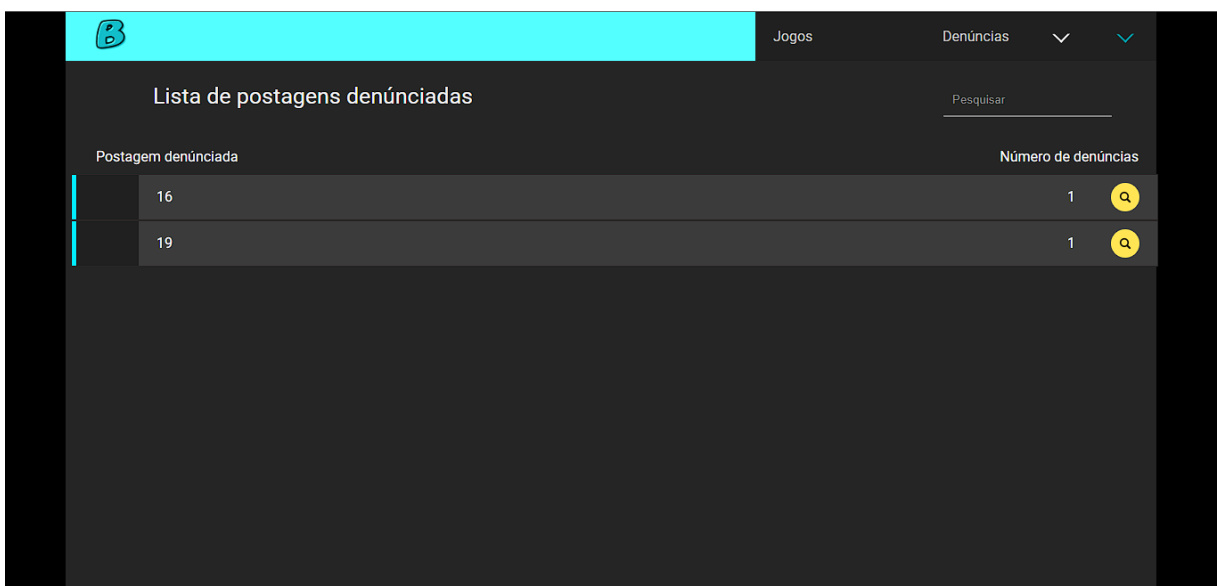
The screenshot shows a web interface for editing a game request. At the top, there is a navigation bar with a blue header containing a 'B' logo, and a dark sidebar with a back arrow. The main content area is titled 'Formulário de edição' and features a central image of the game 'Red Dead Redemption 2'. Below the image are several input fields:



Nome do jogo Red Dead Redemption 2	0/300	Classificação indicativa 18	0/300
Descrição do jogo Red Dead Redemption 2 é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido e publicado pela Rockstar Games. É o terceiro título da série Red Dead e uma prequela de Red Dead Redemption, tendo sido lançado em outubro de 2018 para PlayStation 4 e Xbox One e em novembro de 2019 para Microsoft Windows e Google Stadia.		0/300	
Loja steame	0/300	Link da loja http://localhost/projetos/Luiskkk/projetos/beep/paginas/solicitacaoJogos.php	0/300

Fonte: Autoria própria

A Figura 20, apresenta a tela da lista completa de denúncias referentes a publicações no sistema, onde é possível o administrador acessar a página para visualizar detalhadamente as postagens denunciadas, e assim como nas figuras anteriores, permite que o administrador acesse o *dropdown*, que permite acessar a lista completa de denúncias referentes a usuários e a lista de completa de denúncias referentes a publicações, através do botão *Denúncias*, essa tela também possibilita que o administrador acesse o *dropdown*, que possibilita o administrador realizar *logout*, através do botão *menu*, também permite que o administrador acesse a lista de solicitações de jogos completas.

Figura 20: tela da lista completa de denúncias referentes a publicações.

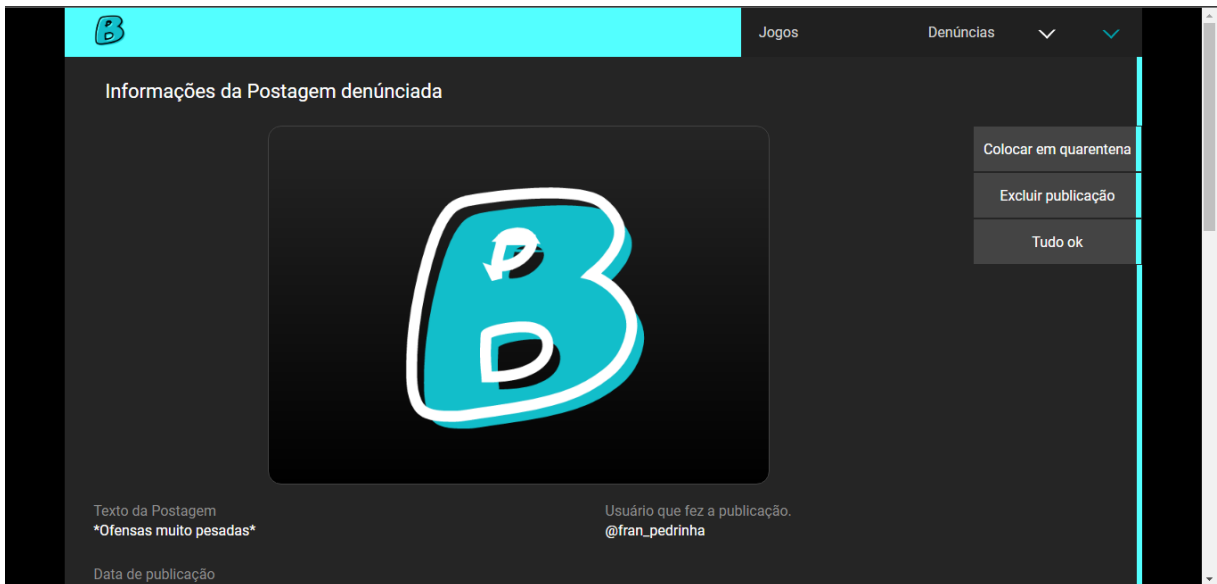


Postagem denunciada	Número de denúncias
16	1 
19	1 

Fonte: Autoria própria

A Figura 21, apresenta a tela de informações das postagens denunciadas no sistema, onde é possível o administrador visualizar detalhadamente as postagens denunciadas e seus respectivos motivos, além disso o administrador pode colocar a postagem em quarentena, excluir a postagem ou selecionar que está tudo ok com a postagem, e assim como nas figuras anteriores, permite que o administrador acesse o *dropdown*, que permite acessar a lista completa de denúncias referentes a usuários e a lista de completa de denúncias referentes a publicações, através do botão *Denúncias*, essa tela também possibilita que o administrador acesse o *dropdown*, que possibilita o administrador realizar *logout*, através do botão *menu*, também permite que o administrador acesse a lista de solicitações de jogos completas.

Figura 21: Tela informações da postagem denunciada.



Fonte: Autoria própria

A Figura 22, apresenta a tela da lista de usuários denunciados no sistema, onde é possível o administrador visualizar detalhadamente os usuários denunciados e seus respectivos motivos, e assim como nas figuras anteriores, permite que o administrador acesse o *dropdown*, que permite acessar a lista completa de denúncias referentes a usuários e a lista de completa de denúncias referentes a publicações, através do botão *Denúncias*, essa tela também possibilita que o administrador acesse o *dropdown*, que possibilita o administrador realizar *logout*, através do botão *menu*, também permite que o administrador acesse a lista de solicitações de jogos completas.

Figura 22: Lista de usuários denunciados.

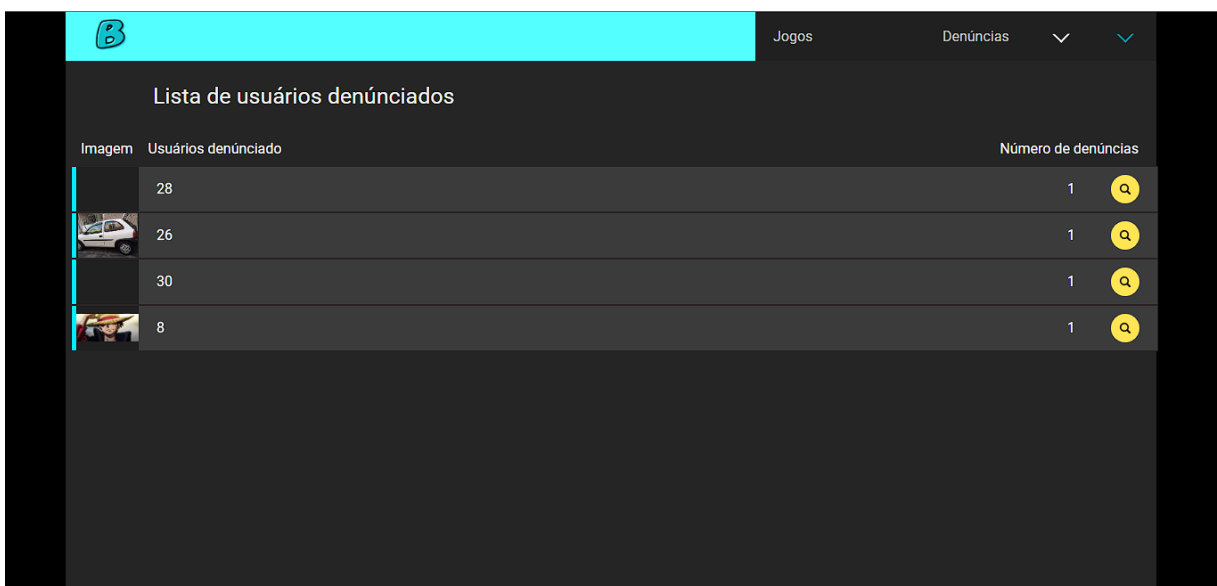



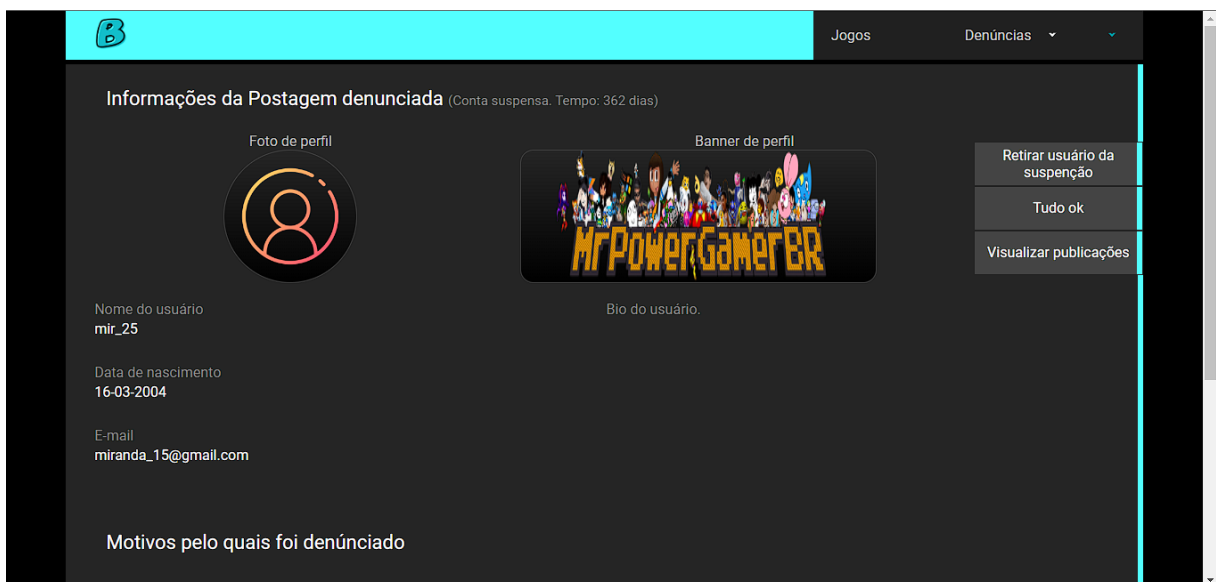


Imagem	Usuários denunciado	Número de denúncias
	28	1
	26	1
	30	1
	8	1

Fonte: Autoria própria

A Figura 23, apresenta a tela de informações detalhadas de usuários denunciados no sistema, onde é possível o administrador visualizar detalhadamente os usuários denunciados e seus respectivos motivos, além disso o administrador pode suspender ou retirar o usuário da suspensão, definir como *tudo ok* ou visualizar as publicações feitas por esse usuário, e assim como nas figuras anteriores, permite que o administrador acesse o *dropdown*, que permite acessar a lista completa de denúncias referentes a usuários e a lista de completa de denúncias referentes a publicações, através do botão *Denúncias*, essa tela também possibilita que o administrador acesse o *dropdown*, que possibilita o administrador realizar *logout*, através do botão *menu*, também permite que o administrador acesse a lista de solicitações de jogos completas.

Figura 23: Tela informações detalhadas de usuários denunciados.



Fonte: Autoria própria

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse relatório apresentou o Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado de Informática, o qual teve como objetivo desenvolver um sistema para pessoas da comunidade gamer, que possa contribuir na melhoria da interação dessa comunidade, através de publicações feitas pelos usuários do sistema. Tendo em vista que há espaço para a inserção desse sistema, e que os sistemas correlatos podem ser de difícil compreensão para usuários mais leigos.

Espera-se que o uso deste sistema possibilite a melhora da comunicação da comunidade *gamer* por meio de publicações feitas pelos usuários, com auxílio de uma interface mais agradável, menos poluída visualmente e mais facilitada para de um usuário leigo compreender.

Após a construção deste sistema, foi possível compreender melhor a complexidade lógica de uma rede social e sua alta demanda de conhecimento em *SQL*, o que trouxe consigo certas dificuldades, entretanto, também possibilitou uma maior compreensão da linguagem. Também foi possível o aprimoramento em outras linguagens de programação como *Javascript* e *PHP*, além disso a estruturação de páginas e estilização, feitas com *HTML* e *CSS* ficaram mais claras após a conclusão deste sistema.

Como trabalho futuro poderiam ser adicionadas funcionalidades que possibilitem que o usuário bloqueie outros usuários ou publicações, que permita notificações por *push*, que permita que o usuário defina quais informações que serão visualizadas em seu perfil, bate-papo que possibilite a troca de mensagens instantâneas para que a comunicação dos usuários do sistema possa ficar mais ampla e assim os usuários possam ter uma melhor experiência na utilização do sistema.

7 REFERÊNCIAS

ALVANISTA. [S. l.], 2022. Disponível em: [Sobre a Alvanista](#). Acesso em: 22 abr. 2022.

BRENNER, Wagner. Você conhece o gamer brasileiro? Pesquisa Game Brasil mostra quem são e o que andam consumindo. Update, [s. l.], 12 de maio de 2021. Disponível em: [Você conhece o gamer brasileiro? Pesquisa Game Brasil mostra quem são e o que andam consumindo](#). Acesso em: 19 abr. 2022.

DIGITAL 2022: ANOTHER YEAR OF BUMPER GROWTH. We Are Social, [s. l.], 26 jan. 2022. Disponível em: [DIGITAL 2022: ANOTHER YEAR OF BUMPER GROWTH - We Are Social UK](#). Acesso em: 20 abr. 2022.

KEMP, Simon. DIGITAL 2022: BRAZIL. DATAREPORTAL: Social media statistics for Brazil in 2022, [s. l.], 9 fev. 2022. Disponível em: [Digital 2022: Brazil — DataReportal – Global Digital Insights](#). Acesso em: 20 abr. 2022.