



FUNDAÇÃO FACULDADES LUIZ MENEGHEL
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Michele Rezende Dias

SISTEMA WEB
ACADEMIA VIRTUAL

Bandeirantes - PR
2006

FUNDAÇÃO FACULDADES LUIZ MENEGHEL

Instituição de ensino superior vinculada à Universidade Estadual do Norte do Paraná, em acordo com a Lei Estadual nº 15.300, de 28 de setembro de 2006.

Michele Rezende Dias

SISTEMA WEB ACADEMIA VIRTUAL

Trabalho de conclusão de curso submetido à Fundação Faculdades Luiz Meneghel como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Daniela de Freitas
Guilhermino Trindade

Michele Rezende Dias

**SISTEMA WEB
ACADEMIA VIRTUAL**

COMISSÃO EXAMINADORA

Daniela de Freitas Guilhermino Trindade
Prof.(a) Orientador(a)

Cristiane Yanase Hirabara de Castro
Prof.(a) Membro da banca

Carlos Eduardo Ribeiro
Prof.(a) Membro da banca

Bandeirantes, 01 de Dezembro de 2006.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, Senhor da minha vida e a todos aqueles que de alguma maneira me ajudaram na confecção do mesmo.

AGRADECIMENTOS

Registro aqui, o meu agradecimento especial a Deus que me transmite confiança e força para realizar este trabalho.

A Professora e Orientadora Daniela que me orientou nas correções e imperfeições deste projeto e que em todas as etapas me incentivou e apoiou para que eu nunca desanimasse.

A minha família pelo apoio e motivação.

Ao meu noivo pela compreensão e paciência pelos momentos que não estive presente.

Aos amigos e colegas, pela força e pela vibração em relação a esta jornada.

Aos professores e colegas de Curso, pois juntos trilhamos uma etapa importante de nossas vidas.

E a todos da Coordenação do Curso de Sistemas de Informações, o meu muito obrigado.

RESUMO

A evolução da Internet tem facilitado extraordinariamente a vida de empresas e pessoas no mundo inteiro. Um *Web Site* é uma das tecnologias mais utilizadas no acesso a internet. Este trabalho consiste no desenvolvimento de um *Web Site* com objetivo de proporcionar aos internautas um conteúdo sobre saúde e qualidade de vida. A Academia Virtual disponibiliza também vídeo-aulas com exercícios específicos que o usuário pode acessar mediante seu cadastramento no *Site*. Para análise e projeto do software foi utilizada a metodologia UML com técnicas de análise orientada a objetos; na implementação foi utilizada a linguagem PHP que permite a criação de *Sites* dinâmicos e possibilita a integração com MySQL.

Palavras-chave: *Web, Site*, UML, PHP, MySQL, academia.

ABSTRACT

The evolution of Internet has facilitated extraordinarily the life of enterprises and people in all the world. Web Site is one of the most used technologies in the access of internet. This study consists of the development of a Web Site with the objective to proportion to the internet users content about health and life's quality. The Virtual Academy also disposes video-classes with specific exercises the user can access intermediary his cadastre in the Site. For analysis and project of the software it was used the UML methodology with analysis technical orientated to objects; in the implementation it was used the PHP language what permits the creation of dynamic Sites and possibilities the integration with MySQL.

Key-words: Web, Site, UML, PHP, MySQL, academy.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ASP – Active Server Pages

CSS - Cascading Style Sheets

FTP – File Transfer Protocol

HTML – HyperText Markup Language

HTTP – HyperText Transfer Protocol

IRC – Internet Relay Chat

IP – Internetworking Protocol

JSP – Java Server Pages

NCSA - National Center for Supercomputing Applications

PHP – Hypertext Preprocessor

SGBD – Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados

SQL – Structured Query Language

SO – Sistema Operacional

UML – Unified Modeling Language

WWW - World Wide *Web*

XML – Extended Markup Language

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Diagrama de Use Case do Sistemas	29
FIGURA 2 – Diagrama gerenciar módulos	30
FIGURA 3 – Diagrama gerenciar professor	30
FIGURA 4 – Diagrama solicitar inclusão	31
FIGURA 5 – Diagrama gerenciar cadastro	31
FIGURA 6 – Diagrama inserir comentários	32
FIGURA 7 – Diagrama gerenciar comentários	32
FIGURA 8 – Diagrama de colaboração gerenciar módulos	33
FIGURA 9 – Diagrama de colaboração gerenciar professo	33
FIGURA 10 – Diagrama de colaboração solicitar inclusão.....	34
FIGURA 11 – Diagrama de colaboração gerenciar cadastro	34
FIGURA 12 – Diagrama de colaboração inserir comentários.....	35
FIGURA 13 – Diagrama de colaboração gerenciar comentários.....	35
FIGURA 14 – Diagrama de classe de análise	36
FIGURA 15 – Diagrama de pacotes.....	37
FIGURA 16 – Diagrama arquitetural	38
FIGURA 17 – Diagrama de classes	39
FIGURA 18 – Modelo Conceitual	40
FIGURA 19 – Imagem da Página Inicial do Web site (index.htm)	41
FIGURA 20 – Página para cadastro de alunos (cadastro.htm)	42
FIGURA 21 – Aulas/Modalidades.....	43
FIGURA 22 – Artigos.....	44
FIGURA 23 – Dicas.....	45
FIGURA 24 – Vídeo-aulas.....	46
FIGURA 25 – Fórum – Visualização de tópicos	46
FIGURA 26 – Fórum – Inserir novo tópico	47
FIGURA 27 – Fórum – Inserir novo comentário	47
FIGURA 28 – Intranet.....	48
FIGURA 29 – Ambiente Intranet.....	49
FIGURA 30 – Página cadastrar novos professores (cadastro_prof.php)	50
FIGURA 31 – Gerenciar cadastro de professores (gerenciar_prof.php)	50
FIGURA 32 – Inclusão/exclusão de categorias e inclusão de itens	51
FIGURA 33 – Exclusão de Alunos (gerenciar_alunos.php).....	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 JUSTIFICATIVA	12
1.2 OBJETIVO GERAL	13
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
2 METODOLOGIAS E INSTRUMENTOS	14
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
3.1 A INTERNET	15
3.2 WORLD WIDE <i>WEB</i> (WWW).....	16
3.3 USABILIDADE NA <i>WEB</i>	17
3.4 FERRAMENTAS DE AUXILIO AO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS <i>WEB</i>	19
3.4.1 UML - UNIFIED MODELING LANGUAGE	19
3.4.2 UTILIZANDO O PHP (HYPERTEXT PREPROCESSOR).....	20
3.4.3 MODELO DE BANCO DE DADOS MYSQL.....	22
3.4.4 SERVIDOR APACHE.....	22
3.4.5 SOFTWARE DREAMWEAVER.....	23
4 DESENVOLVIMENTO	24
4.1 DESCRIÇÃO DO SISTEMA	24
4.2 CASOS DE USO	24
4.2.1 LISTA DE ATORES.....	24
4.2.2 LISTA DE CASOS DE USO	25
4.2.3 DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO	25
5 DIAGRAMAS – FASES: REQUISITOS E ANÁLISE.....	29
5.1 DIAGRAMA DE USE CASE	29
5.2 DIAGRAMAS DE REALIZAÇÃO PARA OS CASOS DE USO	30
5.2.1 CASO DE USO 1 – GERENCIAR MÓDULOS	30
5.2.2 CASO DE USO 2 – GERENCIAR PROFESSOR.....	30
5.2.3 CASO DE USO 3 – SOLICITAR INCLUSÃO	31
5.2.4 CASO DE USO 4 – GERENCIAR CADASTRO	31
5.2.5 CASO DE USO 5 – INSERIR COMENTÁRIOS	32
5.2.6 CASO DE USO 6 – GERENCIAR COMENTÁRIOS.....	32
5.3 DIAGRAMAS DE COLABORAÇÃO POR USE CASE	33
5.3.1 CASO DE USO 1 – GERENCIAR MÓDULOS	33
5.3.2 CASO DE USO 2 – GERENCIAR PROFESSOR.....	33

5.3.3 CASO DE USO 3 – SOLICITAR INCLUSÃO	34
5.3.4 CASO DE USO 4 – GERENCIAR CADASTRO	34
5.3.5 CASO DE USO 5 – INSERIR COMENTÁRIOS	35
5.3.6 CASO DE USO 6 – GERENCIAR COMENTÁRIOS.....	35
5.4 DIAGRAMA DE CLASSE DE ANÁLISE	36
5.5 DIAGRAMA DE PACOTES	37
6 DIAGRAMAS – FASE: PROJETO.....	38
6.1 DIAGRAMA ARQUITETURAL.....	38
6.2 DIAGRAMAS DE REALIZAÇÃO DE PROJETO	39
6.2.1 DIAGRAMA DE CLASSES.....	39
7 MODELO CONCEITUAL.....	40
8 APRESENTAÇÃO DO SISTEMA <i>WEB</i>	41
9 CONCLUSÕES	53
10 BIBLIOGRAFIA	54
11 GLOSSÁRIO	554

1 INTRODUÇÃO

A Internet abriu muitas possibilidades no mundo dos negócios e também na vida cotidiana, ligando milhares de redes em todo o mundo, trazendo benefícios e facilitando a vida das pessoas e organizações.

Atualmente, a Internet oferece um enorme grupo de serviços para usuários, como Correio Eletrônico, a *World Wide Web*, FTP, grupos de notícias *Usenet*, *Gopher*, IRC, *telnet* e outros. A Internet é como uma cidade eletrônica com bibliotecas, lojas, escritórios, galerias de artes virtuais e até mesmo academias virtuais.

Há também quem procure páginas atraentes, com projetos inovadores e múltiplas conexões. A educação presencial pode modificar-se significativamente com as redes eletrônicas. As paredes das escolas, universidades e empresas também se abrem, as pessoas se intercomunicam, trocam informações, dados e pesquisas. A educação continuada é otimizada pela possibilidade de integração de várias mídias, acessando-as tanto em tempo real como casualmente, isto é, no horário favorável a cada usuário.

Neste trabalho foi desenvolvido um sistema de informação – Academia Virtual – em ambiente *Web* contendo dicas de exercícios, saúde e vídeos didáticos para atividades físicas de várias modalidades, com intuito de trazer facilidade e comodidade aos usuários e também permitir um aperfeiçoamento sobre as ferramentas utilizadas.

1.1 JUSTIFICATIVA

A *Web* revolucionou a Internet por reunir interface gráfica, recursos de multimídia e hipertexto e possibilitou a construção de páginas gráficas, que podem conter fotos, animações, sons e vídeos.

Diante de tantos aspectos que favorecem o uso da internet surge o interesse em desenvolver uma proposta inovadora para este “mundo virtual”, e proporcionar aos internautas uma opção a mais e sem nenhum custo, para que o mesmo possa realizar suas atividades físicas sem sair do conforto de sua residência.

Percebe-se que muitas vezes o indivíduo tem vontade de freqüentar uma academia real, porém, não tem essa disponibilidade pelo fato de residir em local muito distante da mesma, ou não possuir horários definidos para freqüentá-la (geralmente as academias têm seus horários de aulas fixos). Sendo assim, através desse *Site* o usuário terá ao seu alcance a sua própria academia particular, onde poderá acessar a aula que desejar e principalmente no horário que lhe for mais conveniente.

1.2 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste projeto é a concepção de um sistema *Web* de acesso gratuito para usuários interessados em praticar exercícios físicos através da internet e também proporcionar conforto e praticidade aos internautas, mediante a facilidade de acesso ao conteúdo até então disponibilizados somente em academias reais.

A Academia Virtual contará com um sistema de cadastro para usuários efetuarem um login e usufruírem de todos os recursos oferecidos pela página on-line.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O presente trabalho apóia-se nos seguintes objetivos específicos:

1. Um estudo das ferramentas de auxílio ao desenvolvimento de sistemas *Web*.
2. Levantamento de requisitos junto aos usuários e profissionais da área de educação física, identificando o perfil, e as características esperadas para o *Web Site* temático.
3. Apresentar modelo conceitual das características do *Web Site* – Academia Virtual.
4. Implementação do Sistema *Web* contemplando as especificações definidas pelo modelo conceitual.

2 METODOLOGIAS E INSTRUMENTOS

Com o auxílio de um Profissional de Educação Física foram selecionados os exercícios e as informações que estão disponibilizadas no sistema.

Sequencialmente foi desenvolvido o projeto inicial, sendo descrito em UML (*Unified Modeling Language*) abordando o caráter estático e dinâmico do sistema e levando em consideração, já no período de modelagem, todas as características do sistema em relação à utilização de "*packages*" próprios da linguagem a ser utilizada, utilização do banco de dados bem como as diversas especificações do sistema.

As páginas do sistema foram editadas em código HTML (*Hyper Text Markup Language*) permitindo assim a diagramação entre texto e imagens, juntamente com a linguagem PHP (acrônimo de *Hypertext Preprocessor*) que é uma linguagem para programar *scripts* do lado do servidor. Esta linguagem é gratuita e de multiplataforma, rápida e com uma grande livreria de funções e muita documentação.

Como Servidor foi utilizado o Apache que é compatível com o protocolo HTTP e interpretador da linguagem PHP para linguagem HTML, servidor este gratuito e desenvolvido pela Apache Software Foundation.

Foi utilizado como Gerenciador de Banco de Dados o MySQL que segundo HEUSER (2004) é considerado o banco de dados mais rápido. Agilidade tem sido um ponto bastante relevante em matéria de sistemas, principalmente no quesito Internet.

Foi desenvolvido um Banco de Dados cliente/servidor com o objetivo principal de administrar os mecanismos de controles de acessos, que permite limitar o acesso de um usuário a apenas um banco, tabela ou coluna, além de poder controlar o acesso de acordo com o *host* a partir de onde está sendo feita a conexão com o servidor. Podendo ainda, conceder privilégios diferentes para cada *host* de onde o usuário possa estabelecer a conexão para que o Administrador do sistema faça seus acessos livremente.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 A INTERNET

A Internet é uma gigantesca rede mundial de computadores, que inclui desde grandes computadores até micros de pequeno porte. Esses equipamentos são interligados através de linhas comuns de telefone, linhas de comunicação privadas, cabos submarinos, canais de satélite e diversos outros meios de telecomunicação. Os computadores que compõem a Internet podem estar localizados, por exemplo, em universidades, empresas, cooperativas, prefeituras, e nas próprias residências.

Esta rede possui uma grande importância na realização de várias atividades. Muitas dos milhões de pessoas que fazem parte dessa conexão dependem dela para se comunicar com familiares, fazer consultas, trabalhar e até fazer compras.

O crescimento da internet tem sido muito discutido em todo o mundo pois ela tem proporcionado uma gama de opções nunca antes imagináveis.

Para MANDARINO,

O surgimento da Internet, sem dúvidas, quebrou os paradigmas vigentes por todos os lados. Sentiram os seus efeitos: os relacionamentos interpessoais que sofreram uma grande transformação com o "e-mail" e "chats"; os negócios do comércio com suas "Home Pages", explorando possibilidades de atingir clientes nunca antes imaginados; os processos industriais com as "Intranets" e "Extranets", permitindo integração entre Unidades e Fornecedores distantes, otimizando processos. Na educação, a pesquisa e a construção do conhecimento em todas as áreas e mais especificamente a sua transmissão, foram das aplicações pioneiras que mais frutos renderam até então. Esta lista poderia continuar por um longo tempo, como matemático busco sempre a concisão. Proponho, portanto o axioma reducionista de que: a Internet quebra os paradigmas existentes, reconstruindo o próprio modo de vida da humanidade (MANDARINO (1999)).

As operações e negócios realizados pela internet têm crescido exponencialmente nos últimos anos. Negócios eletrônicos têm se mostrado uma ferramenta essencial para o crescimento e competitividade no mercado de forma competente e dinâmica, a criação dessas inovações na internet tem aguçado cada vez mais nos usuários uma opinião rigorosa na busca de uma opção de qualidade.

A Internet não é controlada por ninguém, ou seja, por nenhum centro de controle. Sua organização deve-se aos usuários e aos administradores de rede que a compõe, o que a torna de fácil utilização, baixo custo entre outras vantagens.

Segundo LAUDON,

A Internet, intranets e extranets estão se tornando as principais plataformas para o comércio e negócios eletrônicos, pois essa tecnologia fornece muitos benefícios. A conectividade global da Internet, fácil de usar, de baixo custo, e os recursos de multimídia podem ser usados para criar aplicativos, serviços e produtos interativos. Usando a tecnologia da Internet, as organizações podem reduzir os custos de comunicação e de transações, melhorando a coordenação e a colaboração e acelerando a distribuição do conhecimento (LAUDON, 2001, p.211).

O uso da Internet vem crescendo cada vez mais. É um novo mundo que está se tornando parte de nossa realidade.

3.2 WORLD WIDE WEB (WWW)

Existem vários serviços que utilizam a internet, e um dos mais conhecidos é a *World Wide Web*, ou simplesmente *Web*. Ela é formada por milhões de páginas que são chamadas de *Sites*, que são localizados através de seus endereços.

Em 1991 foi criada a *World Wide Web*, que pode significar “teia de alcance mundial”, é uma aplicação da Internet que possibilita a manipulação multimídia da informação através de hipertextos. Esses hipertextos são sistemas em que texto, imagens, som e vídeo são acessados juntos de maneira arbitrária. Esses recursos multimídia são exibidos em “páginas”, chamadas de “páginas *Web*”.

Logo, a *Web* é uma coleção de páginas interligadas por hipertexto que possuem vários recursos multimídia.

Para LAUDON,

A WWW (a *Web*) está no cerne da explosão no uso empresarial da Rede. A *Web* é um sistema com padrões universalmente aceitos para armazenamento, recuperação, formatação e exibição de informação usando a arquitetura cliente/servidor. Ela foi desenvolvida para permitir que colaboradores em *Sites* remotos pudessem compartilhar suas idéias sob todos os aspectos de um projeto comum. A *Web* combina texto, hipermídia, imagens e som. Ela pode lidar com todo o tipo de comunicações digitais ao mesmo tempo em que facilita ligar recursos que estão meio mundo separados (LAUDON, 2001, p.206).

Os usuários estão livres para escolher onde desejam navegar dentro de tantas opções na *Web*, seguindo a sua própria lógica e interesse.

Para acessar a *Web* e suas páginas é necessário utilizar um software de comunicação e navegação chamado *browser*, que significa “folheador“. O nome foi dado ao compará-la a um livro, mas, no Brasil, o termo é conhecido por muitos como “navegador“. Ele pode mostrar textos, imagens, animações, sons, músicas e vídeos.

As páginas ficam armazenadas em computadores permanentemente conectados à Internet. Esses computadores são chamados de “servidores“, pois servem informação. Já os *browsers* são chamados de “clientes“, pois requisitam e recebem informações. Por isso, diz-se que a *Web* é uma aplicação do tipo cliente/servidor. Um conjunto de páginas armazenadas num servidor é chamado de *Web Site*, ou, *Site*, e para acessá-lo o usuário precisa especificar um endereço, que é único em toda a Internet. Esse endereço é chamado de URL (*Uniform Resource Locator*). É através dele que um *Site* é acessado pelo *browser*.

3.3 USABILIDADE NA WEB

Usabilidade significa maior flexibilidade, eficiência, integração é nada mais que tornar algo simples e objetivo e fazer com que um usuário alcance suas metas de interação com o sistema. Usabilidade na *Web* é quando um *Site* pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos com efetividade e satisfação.

NIELSEN (2000), considerado o “Pai” da Usabilidade *Web*, aponta sete entraves à usabilidade na rede.

1. **Irrelevância** no uso de termos como '*WebSite*', '*online*' e '*homepage*' no título da *homepage* quando o utilizador obviamente sabe que está em todos esses contextos. O mesmo se passa com títulos de página iniciados por artigo (exemplo: os nossos produtos, o carrinho de compras, as suas dúvidas em vez de produtos, carrinho de compras, dúvidas) o que não permite criar marcadores na ordem alfabética mais lógica para o utilizador.
2. **Redundância** em várias ocorrências de um mesmo elemento em áreas diferentes, principalmente opções de navegação e até *links* ativos para a *homepage* na própria *homepage*. As informações sobre assuntos similares devem estar todas juntas e os nomes nos *menus* não devem levar a mal entendidos.
3. **Ausência de conteúdos informativos** válidos e realmente importantes. A informação não se pode misturar com o marketing de uma forma pouco ortodoxa. Títulos e cabeçalhos demasiado vagos, pouco específicos devem ser evitados.
4. **Inadequação discursiva** que se pode verificar em cabeçalhos de notícia muito longos e difíceis de ler *online*; opções de menu com termos demasiado técnicos para o grande público, nomes fantasia que nada informam usados como itens de menu (exemplo "*grande casa*" em vez de "*homepage*"), abreviaturas usadas sem prévia apresentação do termo completo.
5. **Inconsistência** na falta de coesão como, por exemplo, o uso aleatório de letras maiúsculas e minúsculas entre as opções de um mesmo menu de navegação ou uso aleatório de sinais de pontuação. A posição, a ordem, o espaçamento deve ser consistente na interface de forma a ajudar o utilizador a dominar o processo.
6. **Mau posicionamento e má organização** de elementos-chave e com a categorização e sub-categorização de menus. É importantíssimo encontrar os hiperónimos e os hipónimos, de forma a sub categorizar consistentemente os assuntos.

7. **Violação de convenções da Web** tacitamente aceitos por todos como a alteração cor padrão dos *links* ou a ocultação do botão de retrocesso. Estes entraves fazem com que por vezes o usuário se sinta confuso com uma multiplicidade de opções de navegação e faz com que o mesmo perca-se dentro do próprio *Site*.

Neste contexto o ideal é o compromisso entre a simplicidade extrema proposta por NIELSEN e a originalidade e criatividade essenciais para compor um projeto de *Site* considerado bom. Certamente *Sites* mais simples possuem usabilidade superior, mas perdem no quesito visual, porém um visual carregado retira objetividade e afasta o utilizador.

3.4 FERRAMENTAS DE AUXILIO AO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS WEB

3.4.1 UML - UNIFIED MODELING LANGUAGE

A UML é uma linguagem padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software, ela pode ser empregada para a visualização, especificação, construção e documentação de sistemas de informação corporativos, aplicações baseadas em *Web* e até softwares mais complexos baseados em tempo real. Ela também não está restrita a modelagem apenas de software, a UML é suficientemente expressiva para modelar sistemas que não sejam de software como o fluxo de trabalho no sistema legal, a estrutura e o comportamento de sistemas de saúde e o projeto de hardware.

Esta linguagem não é uma linguagem visual de programação, mas seus modelos permitem representar tudo que possa ser mais bem expresso em modelos de gráficos enquanto que as linguagens de programação representam o que é mais bem expresso em termos textuais.

Segundo BOOCH. JACOBSON e RUMBAUGH,

A *Unified Modeling Language* (UML) foi rapidamente aceita pelo mercado de software como uma linguagem gráfica e padrão destinada à especificação, à construção, à visualização e à documentação de sistemas. A UML oferece a qualquer pessoa envolvida em produção, instalação e manutenção de software uma notação padronizada para expressar o projeto de um sistema. A recente padronização da UML 2.0 estendeu ainda mais a abrangência e a viabilidade dessa linguagem. Sua expressividade permite que os usuários modelem tudo, desde sistemas de informações corporativas e aplicativos *Web* até sistemas embutidos em tempo real (BOOCH. JACOBSON e RUMBAUGH, 2006, p.50).

Através desta linguagem foi possível visualizar, especificar, documentar e construir através de diagramas todas as especificações necessárias para o desenvolvimento do sistema *Web* aqui apresentado.

Para MELO (2002) uma das grandes principais vantagens da UML é o fato dela ser extensível e adaptável. Não é necessário adaptar a modelagem à UML e sim selecionar os elementos da UML que melhor expressarão a modelagem. E se para isto for necessário estender os modelos da UML, é possível fazer sem perder compreensão. Qualquer um que leia qualquer modelo entenderá suas características e arquitetura.

3.4.2 UTILIZANDO O PHP (HYPERTEXT PREPROCESSOR)

O PHP é uma linguagem de programação interpretada livre e muito utilizada para criar *Sites* dinâmicos na *Web*, possibilitando uma interação com o usuário através de formulários, parâmetros da URL e links.

A diferença de PHP com relação a linguagens semelhantes é que o código PHP é executado no servidor, sendo enviado para o cliente (*browser*) apenas HTML puro. Desta maneira é possível interagir com bancos de dados e aplicações existentes no servidor, com a vantagem de não expor o código fonte para o cliente. Isso pode ser útil quando o programa está lidando com senhas ou qualquer tipo de informação confidencial.

Segundo SOUZA (2005) as principais vantagens da utilização do PHP são:

1. Licença gratuita;
2. Plataforma gratuita para se rodar
3. Velocidade de processamento ótima;
4. Eficiência de processamento ótima;
5. Métodos de segurança ótimos;
6. Plataforma ótima;
7. Roda em qualquer tipo de plataforma (SO – Sistema Operacional);
8. Código fonte livre;
9. Orientação a objetos ótima;
10. É a linguagem *Web* mais popular e que mais cresce (em ritmo bem acelerado) no mercado;
11. Está sempre em atualização e tendo corrigidas falhas e adicionados novos recursos;
12. É mais estável e exige e consome menos recursos de hardware do servidor;
13. Flexibilidade ótima;
14. Componentes nativos, não dependendo de componentes externos para algumas funcionalidades básicas;
15. Documentação, controle e reportamento de erros ótimos;
16. Comunidade de desenvolvimento participativa e prestativa;
17. Planos de hospedagem *Web* (na grande maioria dos casos) mais baratos e sem nenhum custo extra para a utilização do MySQL em conjunto com o PHP;
18. A programação em PHP é mais eficiente do que em ASP, pois se consegue programar um mesmo sistema com menos código em PHP do que ASP;
19. O Apache (servidor *Web* utilizado para rodar o PHP) é bem seguro

Em face das inúmeras razões a favor da utilização dos recursos dessa linguagem e em busca de segurança, velocidade, praticidade, facilidade, estabilidade é que esta linguagem foi escolhida para ser utilizada no desenvolvimento deste sistema.

3.4.3 MODELO DE BANCO DE DADOS MYSQL

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD), que utiliza a linguagem SQL (*Structured Query Language* - Linguagem de Consulta Estruturada) como interface. É atualmente um dos bancos de dados mais populares, pois é um programa interativo que permite conectar com um servidor de MySQL, consultar e ver os resultados.

Segundo HEUSER,

Um modelo de Banco de Dados é uma descrição dos tipos de informações que estão armazenadas em um Banco de Dados. Para construir um modelo de Banco de Dados usa-se uma linguagem de modelagem de dados, que podem ser classificadas de acordo com a forma de apresentar modelos, em linguagens textuais ou linguagens gráficas. Existem linguagens de modelagem para descrever modelos de dados a diferentes níveis de abstração e com diferentes objetivos (HEUSER, 2004, p.39.)

Com seus diversos tipos de tabelas, característica do MySQL, é possível ter um banco de dados bastante seguro e estável contando com integridade referencial, backup, controle de usuários e acessos, e ainda, se necessário, verificação e correção de tabelas.

3.4.4 SERVIDOR APACHE

O *Apache* é um servidor *web* gratuito, de fonte aberta, robusto, altamente confiável, configurável e extensível. Normalmente associado ao universo do *Linux/Unix*, roda em vários outros sistemas operacionais, incluindo o *Windows*. É o servidor *web* mais utilizado na *Internet*, e segundo VEIGA (2006) é hospedando cerca de 60% dos websites ativos na grande rede.

É a principal tecnologia da Apache Software Foundation, responsável por mais de uma dezena de projetos envolvendo tecnologias de transmissão via *Web*, processamento de dados e execução de aplicativos distribuídos.

O servidor é compatível com o protocolo HTTP. Suas funcionalidades são mantidas através de uma estrutura de módulos, podendo inclusive o usuário escrever seus próprios módulos.

3.4.5 SOFTWARE DREAMWEAVER

O Dreamweaver é um editor profissional de HTML desenvolvido pela Macromedia, que projeta e gerencia *Sites* e aplicativos para a Internet. Além disso, ele permite a inserção do código HTML diretamente no código-fonte. Têm suporte as principais tecnologias utilizadas atualmente na Internet. Como por exemplo: PHP, ASP, JavaScript, ASP VBScript, ASP .NET C#, ASP .NET VB, JSP, XML e CSS.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O sistema visa disponibilizar via *Web* informações sobre saúde, vídeo-aulas com atividades físicas e também fórum de discussões.

Apresenta três tipos de usuários: administrador, professor e aluno.

O Administrador é responsável por gerenciar os cadastros de professores, alunos, conteúdos disponibilizados no *Site* e comentários do Fórum.

Os Professores serão cadastrados pelo administrador, a partir deste, poderá efetuar o *Login* e também ter acesso a todo o conteúdo do *Site*, inclusive ao Fórum para tirar dúvidas de alunos.

Os Alunos devem efetuar o seu próprio cadastramento na página e efetuar seu *Login* para acessar o conteúdo completo.

4.2 CASOS DE USO

4.2.1 LISTA DE ATORES

Ator	Papel
Administrador	Responsável pela administração do sistema: cadastrar os Professores, cadastrar os módulos, e demais informações disponibilizadas no <i>Site</i> .
Visitante	Poderá navegar em áreas restritas do <i>Site</i> acessando seu conteúdo parcial, e também solicitar seu cadastro no banco de dados.
Aluno	Responsável por efetuar seu cadastramento no <i>Site</i> e após o mesmo terá acesso ao conteúdo integral do <i>Site</i> inclusive inserir comentários no fórum.
Professor	Responsável por responder as dúvidas dos alunos através de comentários deixados no fórum.

Tabela 1 – Lista de Atores

4.2.2 LISTA DE CASOS DE USO

Num.	Descrição	Evento	Use case	Resposta
1	Administrador gerencia os módulos	dadosMódulo	Gerenciar módulos	Msg1
2	Administrador gerencia Professores	dadosProfessor	Gerenciar Professor	Msg2
3	Visitante solicita sua inclusão	dadosVisitante	Solicitar Inclusão	Msg3
4	Aluno gerencia seu cadastro	dadosAluno	Gerenciar cadastro	Msg4
5	Aluno insere comentários	dadosComentários	Inserir comentários	Msg5
6	Professor/Administrador gerencia comentários	dadosComentários	Gerenciar comentários	Msg5

Tabela 2 – Lista de Casos de Uso

4.2.3 DESCRIÇÃO DOS CASOS DE USO

1) gerenciarMódulos

Este Use Case é responsável pelo gerenciamento dos módulos.

Pré-condição: o Administrador deve estar cadastrado no sistema.

Pós-condição: os módulos são incluídos no sistema pelo administrador.

Curso Normal:

1. Administrador solicita inserção/exclusão de dados dos módulos.
2. Sistema verifica se administrador esta cadastrado.
3. Sistema atualiza os dados e emite a msg 1.

Quadro de Mensagens

Msg 1	Inclusão efetuada com sucesso.
Msg 1	Exclusão efetuada com sucesso.
Msg 1	Não foi possível efetuar inclusão.

2) gerenciarProfessor

Este Use Case é responsável pelo gerenciamento dos Professores.

Pós-condição: O professor é cadastrado no sistema.

Curso Normal

4. Administrador solicita inclusão de Professor
5. Sistema verifica se o Professor não está cadastrado.
6. O sistema cria uma instancia e emite uma msg 2.

Curso Alternativo:

Caso1:

1. O Professor já esta cadastrado e o Administrador deseja alterar dados.
2. O Administrador altera os dados.
3. O sistema atualiza os dados e emite uma msg 2.

Caso2:

1. O Professor já está cadastrado e o Administrador deseja excluí-lo.
2. O sistema exclui o Professor e emite a msg 2.

Quadro de mensagens

Msg 2	Cadastro efetuado com sucesso.
Msg 2	Usuário já cadastrado.
Msg 2	Alteração efetuada com sucesso.
Msg 2	Cadastro excluído com sucesso

3) solicitarInclusão

Esta Use Case é responsável pela inclusão do aluno no sistema.

Pré-condição: O visitante não deve estar cadastrado.

Pós-condição: O visitante será cadastrado como aluno no sistema.

Curso Normal:

7. O visitante insere os dados do cadastro.
8. O sistema verifica se o visitante já não está cadastrado.
9. O sistema cria uma instância aluno e emite uma msg 3.

Quadro de Mensagens

Msg3	Cadastro efetuado com sucesso.
Msg3	Os dados não foram inseridos, usuário já existente.

4) gerenciarCadastro

Esta Use Case é responsável pelas alterações dos alunos no cadastro.

Pré-condição: Aluno deve estar cadastrado.

Pós-condição: Informações dos alunos serão alteradas.

Curso normal:

10. O aluno já está cadastrado e deseja alterar dados.
11. O aluno altera os dados.
12. O sistema atualiza os dados e emite uma msg 4.

Quadro de Mensagens

Msg 4	Alteração efetuada com sucesso.
Msg 4	Não foi possível alterar, tente novamente.

5) inserirComentários

Esta Use Case é responsável pela inclusão de comentários

Pré-Condição: O aluno deve estar cadastrado no sistema para inserir os comentários.

Pós-Condição: O sistema efetua a inclusão dos comentários dos alunos.

Curso Normal:

13. Aluno solicita inclusão/exclusão de comentários.
14. Sistema verifica se o aluno está cadastrado.
15. Sistema efetua a inclusão/exclusão dos comentários do aluno solicitante.

Quadro de Mensagens

Msg 5	Comentário enviado com Sucesso
Msg 5	Não foi possível enviar, tente novamente.

6) gerenciarComentários

Esta Use Case é responsável pelo gerenciamento do Professor e Administrador sobre os comentários feitos pelos alunos.

Pré-condição: O professor e o administrador devem estar cadastrados no sistema.

Pós-condição: O sistema efetua a inclusão/exclusão dos comentários.

Curso Normal:

16. Professor solicita inclusão/exclusão de comentários.
17. Sistema verifica se o Professor/Administrador está cadastrado.
18. Sistema efetua a inclusão/exclusão dos comentários

Quadro de Mensagens

Msg 5	Comentário enviado com Sucesso
Msg 5	Não foi possível enviar, tente novamente.

5 DIAGRAMAS – FASES: REQUISITOS E ANÁLISE

5.1 DIAGRAMA DE USE CASE

Abaixo a Figura 1 apresenta o diagrama de Use Case do sistema.

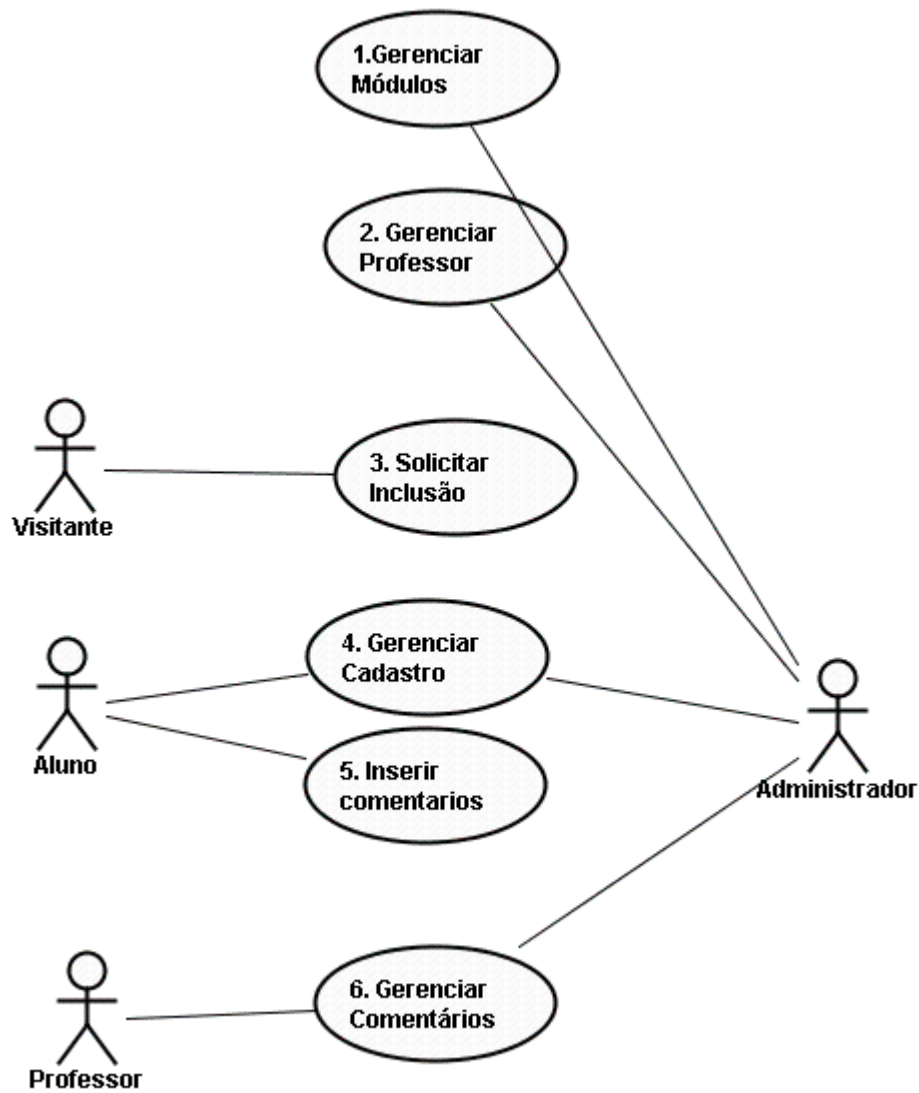


Figura 1 – Diagrama de Use Case do Sistema.

5.2 DIAGRAMAS DE REALIZAÇÃO PARA OS CASOS DE USO

5.2.1 CASO DE USO 1 – GERENCIAR MÓDULOS

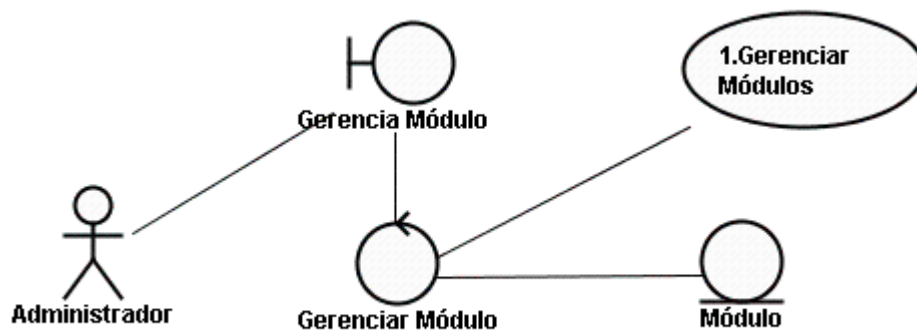


Figura 2 - Diagrama gerenciar módulos.

5.2.2 CASO DE USO 2 – GERENCIAR PROFESSOR

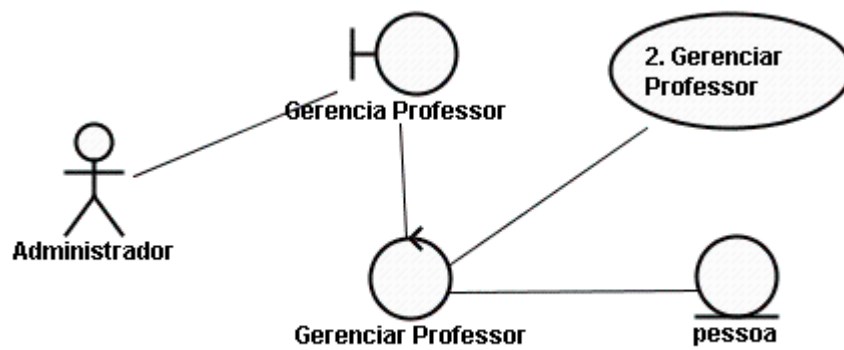


Figura 3 – Diagrama gerenciar professor.

5.2.3 CASO DE USO 3 – SOLICITAR INCLUSÃO

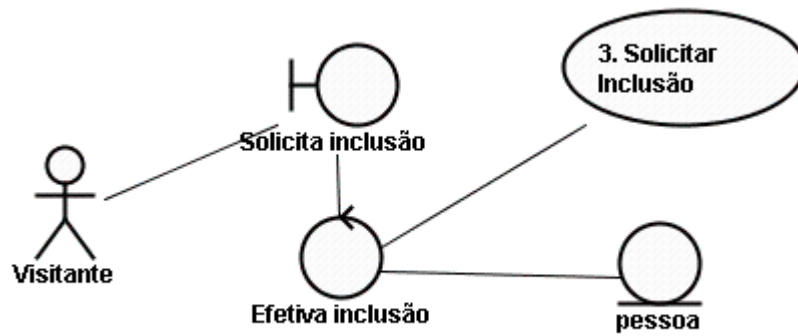


Figura 4 – Diagrama solicitar inclusão.

5.2.4 CASO DE USO 4 – GERENCIAR CADASTRO

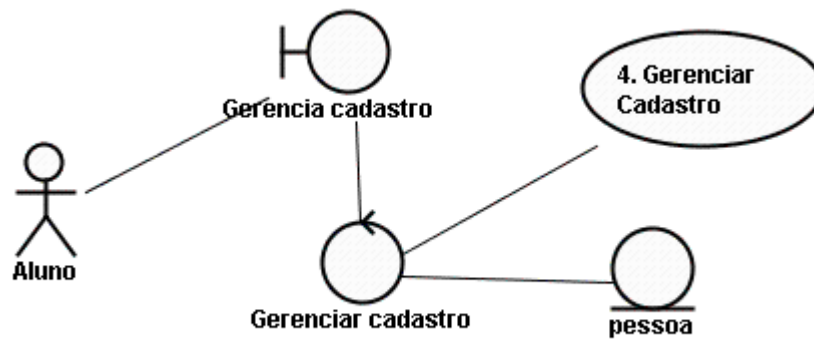


Figura 5 – Diagrama gerenciar cadastro.

5.2.5 CASO DE USO 5 – INSERIR COMENTÁRIOS

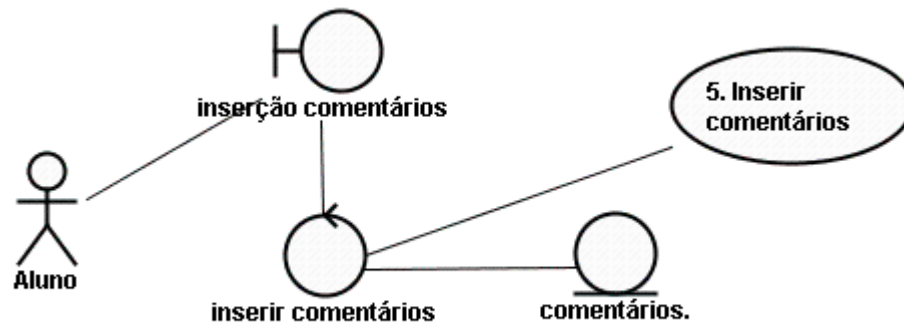


Figura 6 – Diagrama inserir comentários.

5.2.6 CASO DE USO 6 – GERENCIAR COMENTÁRIOS

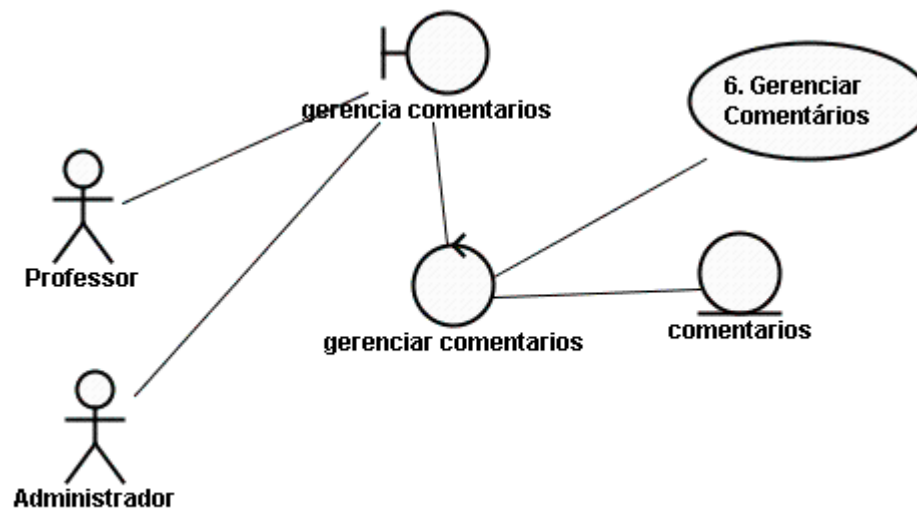


Figura 7 – Diagrama gerenciar comentários.

5.3 DIAGRAMAS DE COLABORAÇÃO POR USE CASE

5.3.1 CASO DE USO 1 – GERENCIAR MÓDULOS

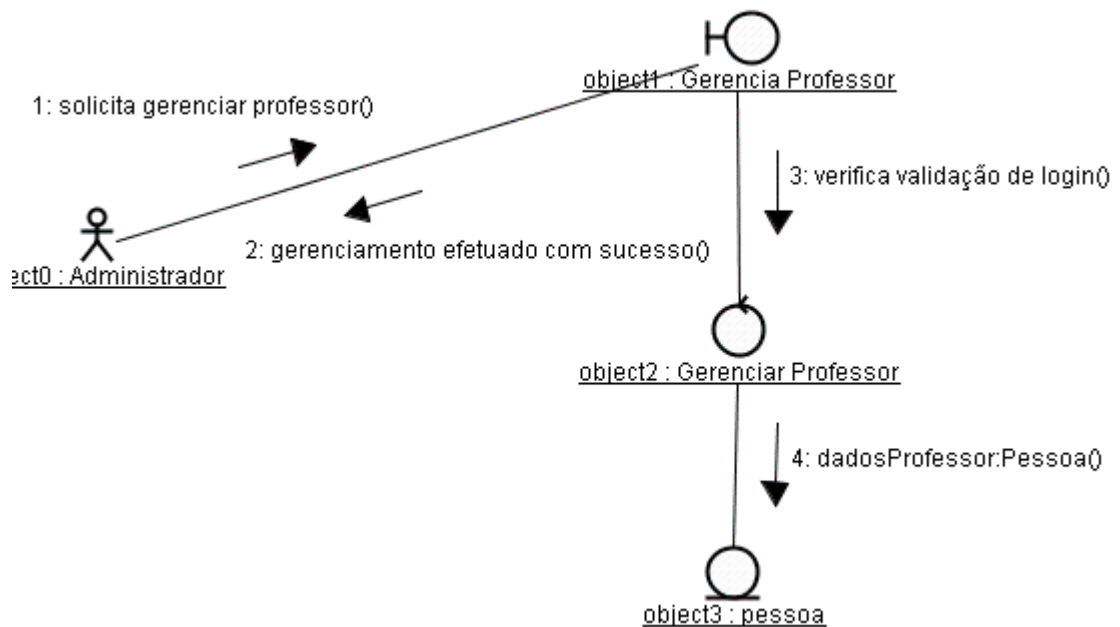


Figura 8 – Diagrama de colaboração gerenciar módulos.

5.3.2 CASO DE USO 2 – GERENCIAR PROFESSOR

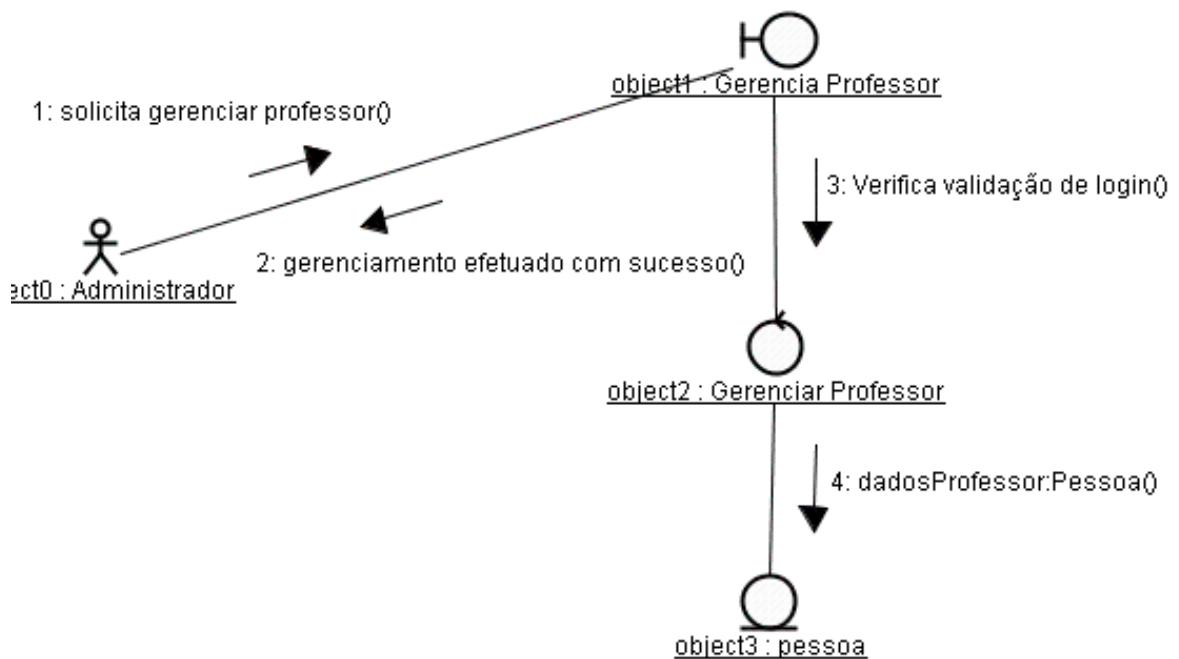


Figura 9 – Diagrama de colaboração gerenciar professor.

5.3.3 CASO DE USO 3 – SOLICITAR INCLUSÃO

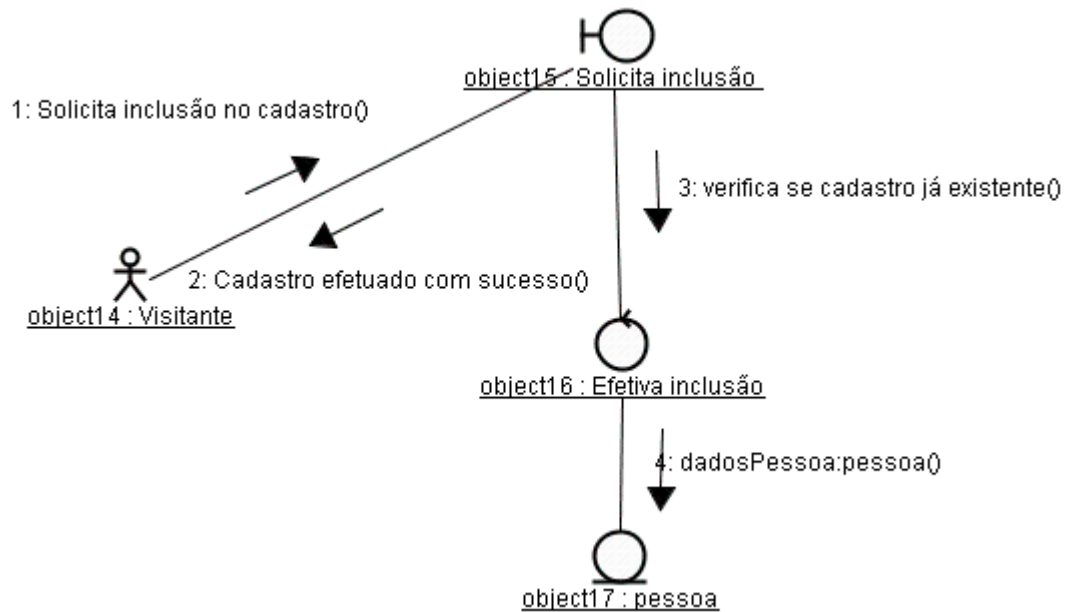


Figura 10 – Diagrama de colaboração solicitar inclusão.

5.3.4 CASO DE USO 4 – GERENCIAR CADASTRO

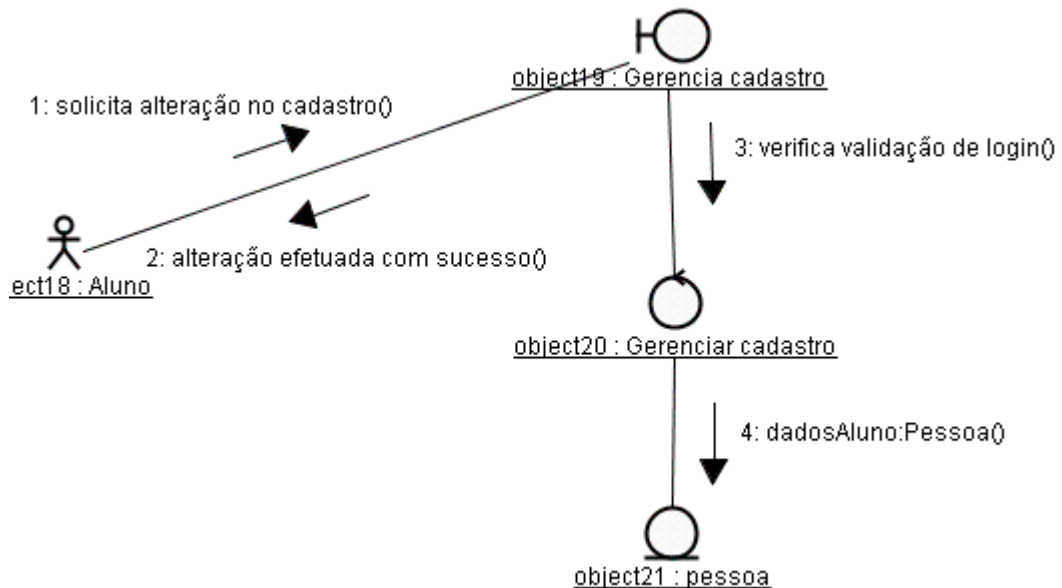


Figura 11 – Diagrama de colaboração gerenciar cadastro.

5.3.5 CASO DE USO 5 – INSERIR COMENTÁRIOS

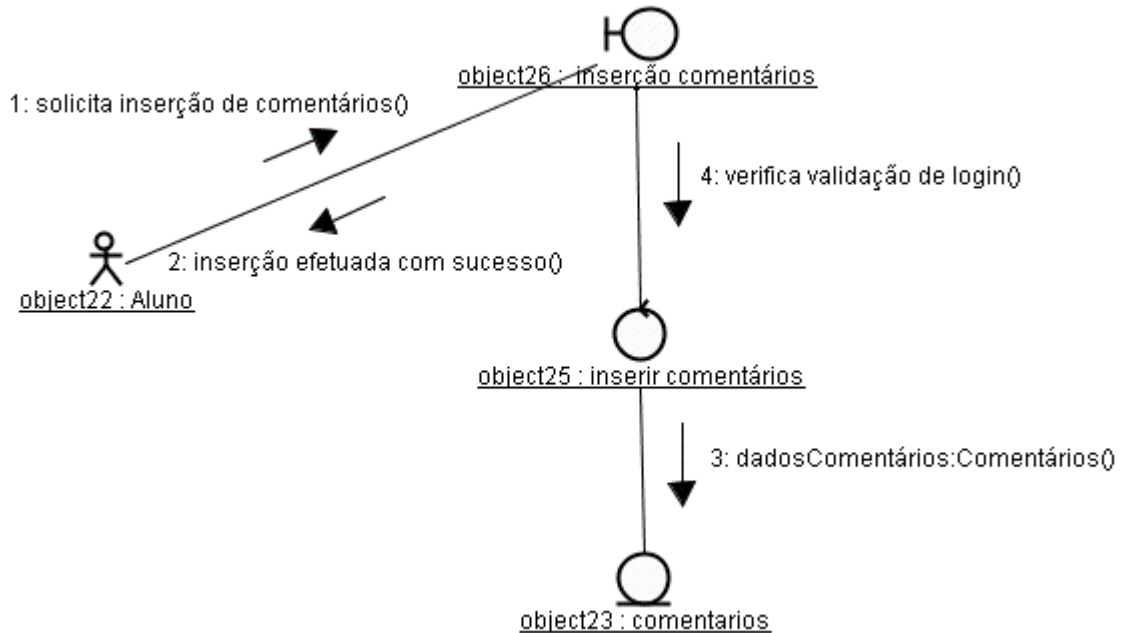


Figura 12 – Diagrama de colaboração inserir comentários.

5.3.6 CASO DE USO 6 – GERENCIAR COMENTÁRIOS

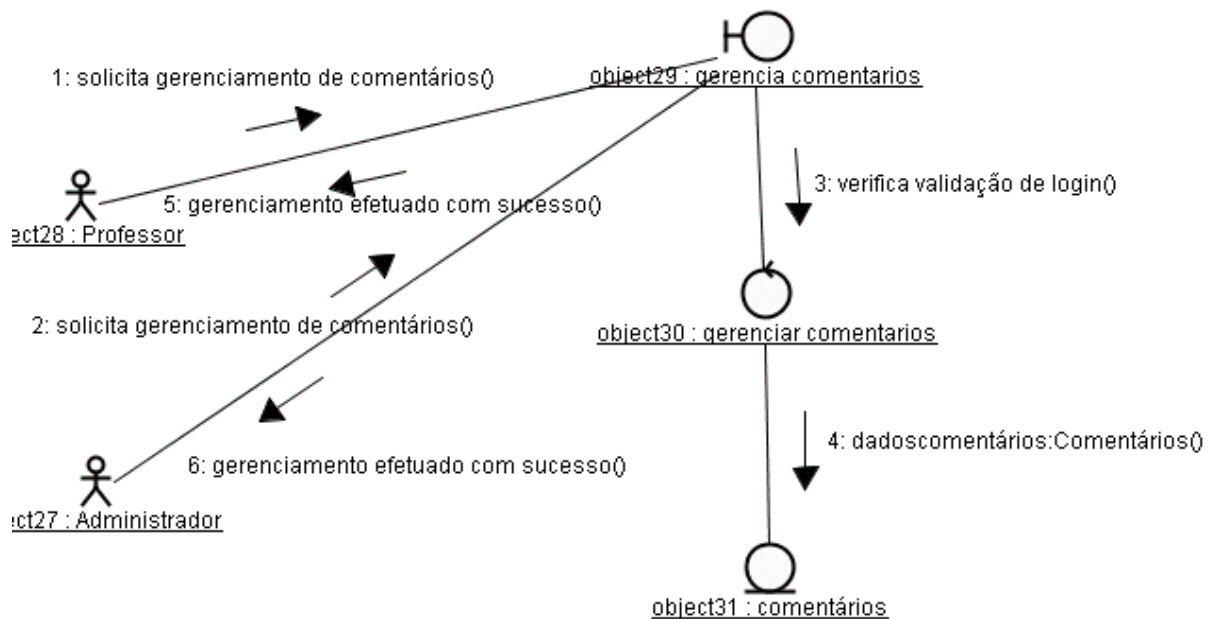


Figura 13 – Diagrama de colaboração gerenciar comentários.

5.4 DIAGRAMA DE CLASSE DE ANÁLISE

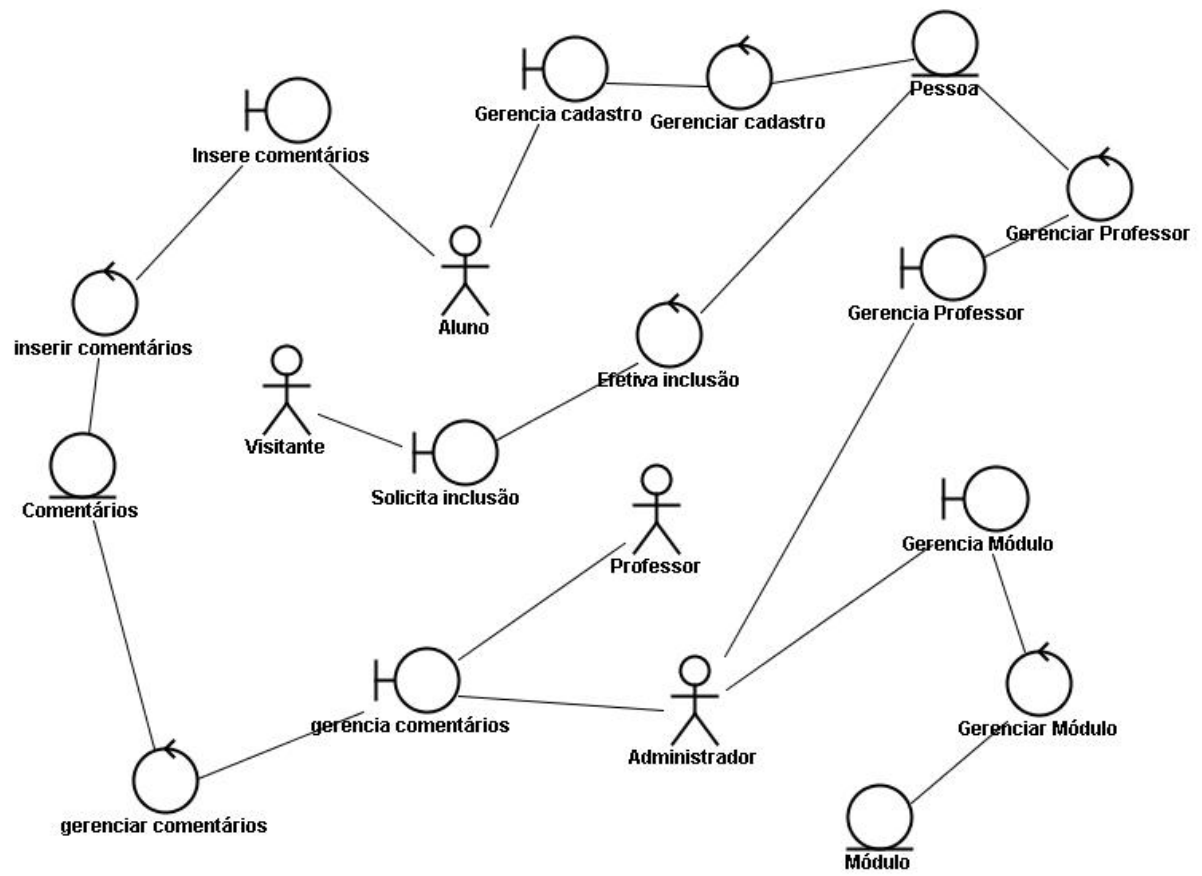


Figura 14 – Diagrama de classe de análise.

5.5 DIAGRAMA DE PACOTES

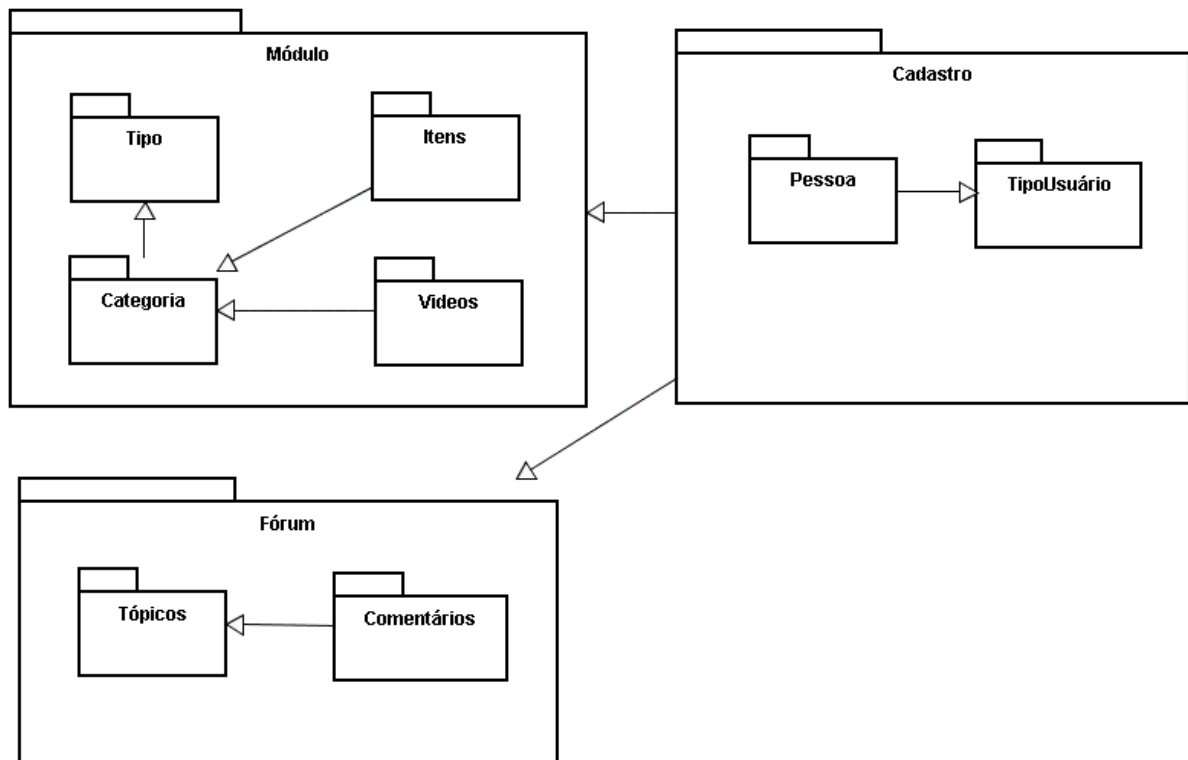


Figura 15 – Diagrama de pacotes.

6 DIAGRAMAS – FASE: PROJETO

6.1 DIAGRAMA ARQUITETURAL

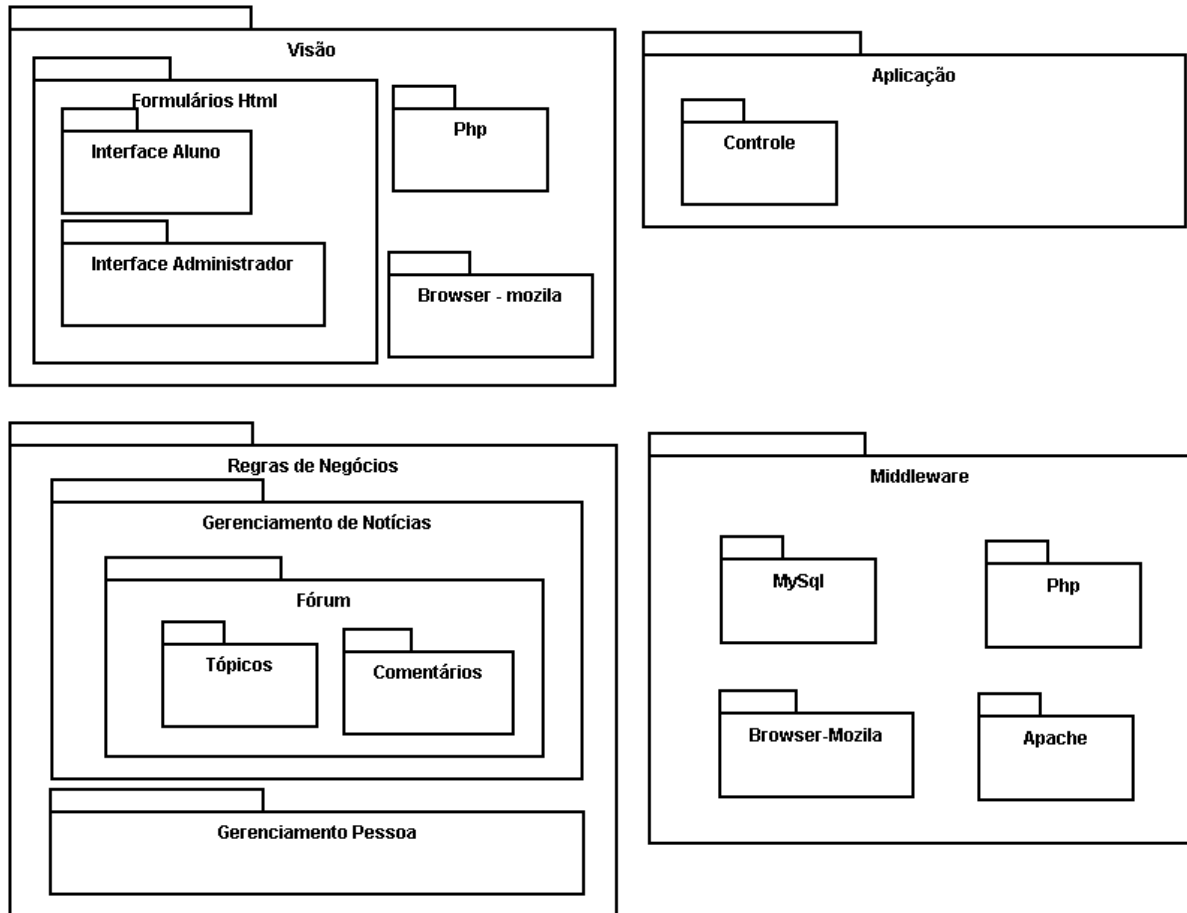


Figura 16 – Diagrama arquitetural.

6.2 DIAGRAMAS DE REALIZAÇÃO DE PROJETO

6.2.1 DIAGRAMA DE CLASSES

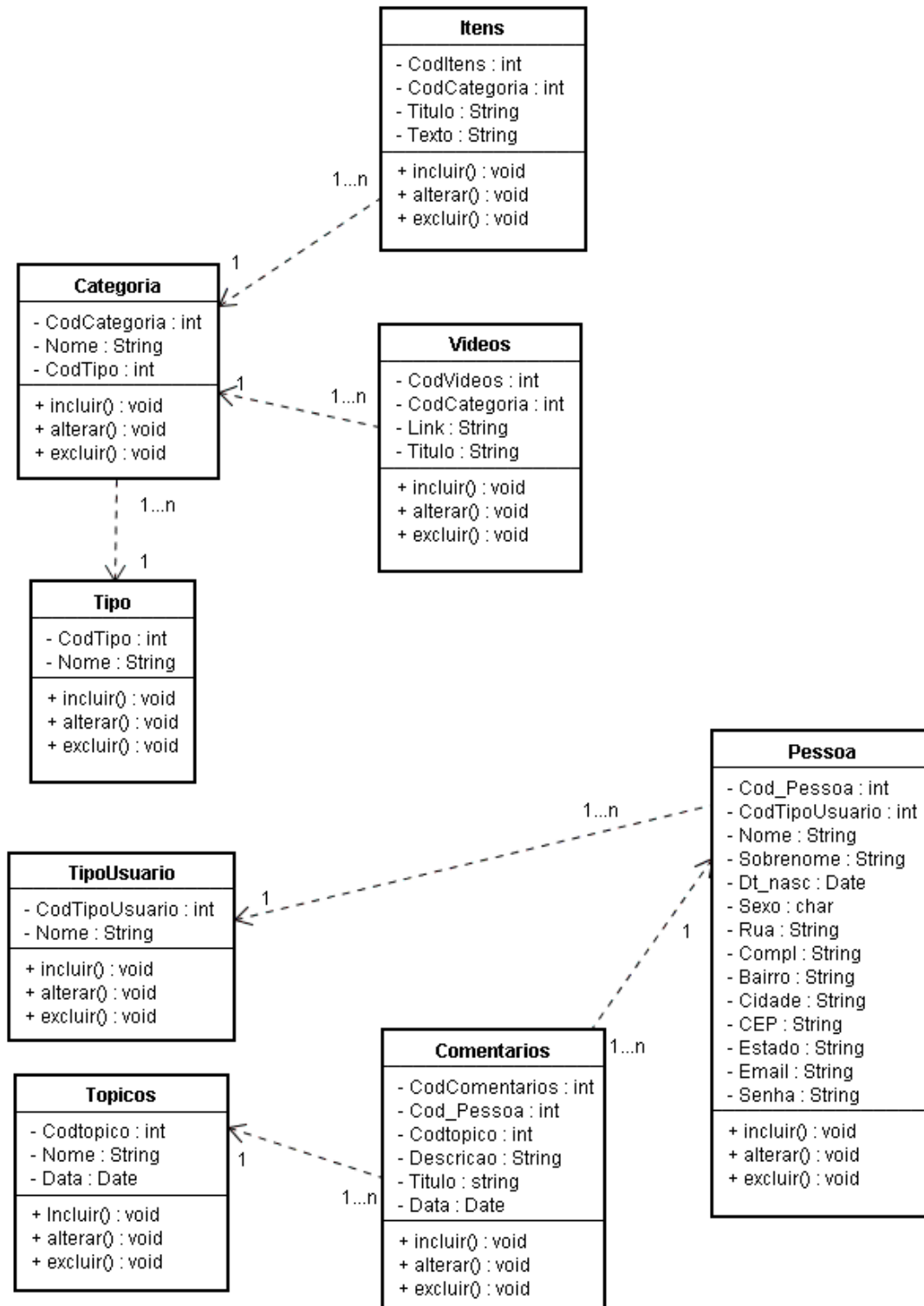


Figura 17 – Diagrama de classes.

7 MODELO CONCEITUAL

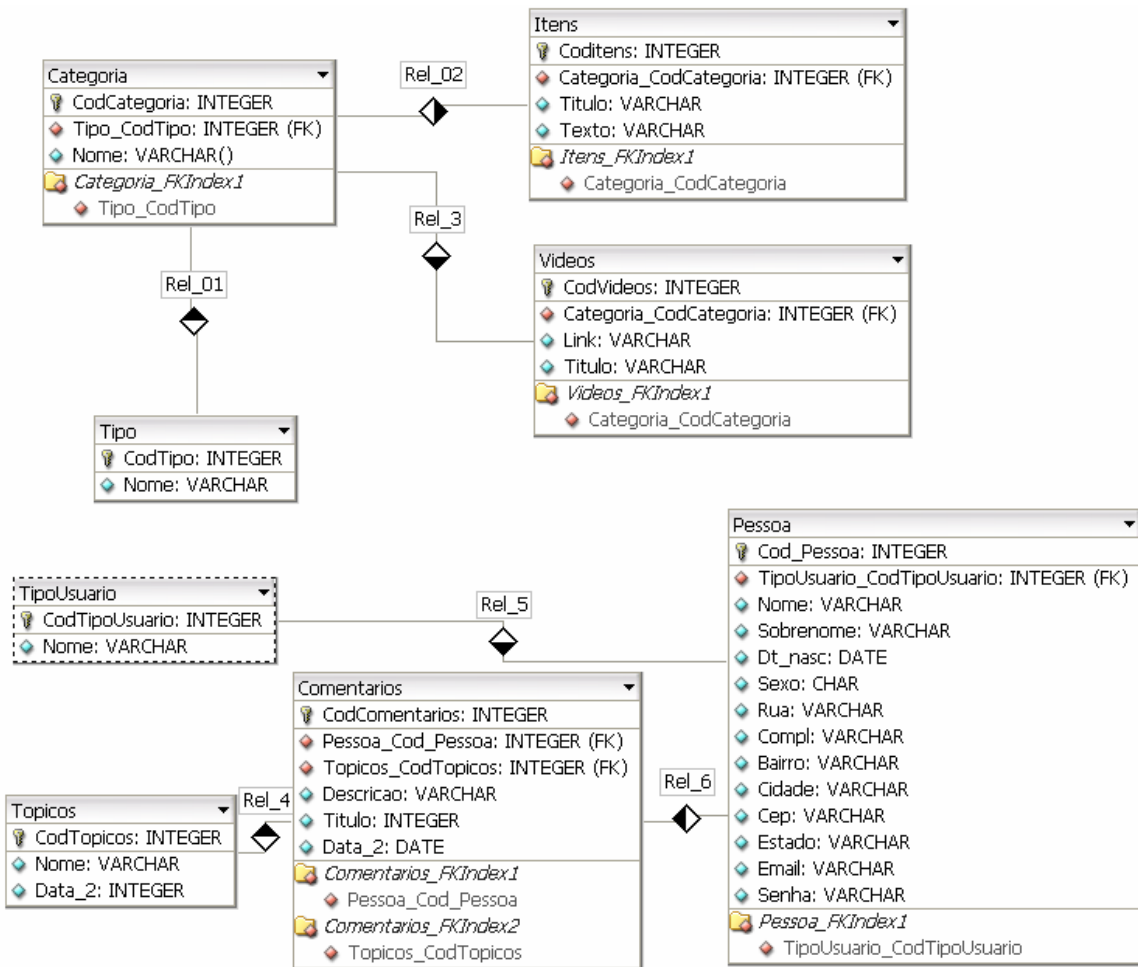


Figura 18 – Modelo Conceitual

8 APRESENTAÇÃO DO SISTEMA WEB

Para melhor visualização do sistema é necessário que a resolução de vídeo do computador esteja configurada com 1024x768 pixels.

A figura 19 mostra a página Inicial do *Web Site* index.htm, as opções de navegação estão explicadas detalhadamente logo abaixo.



Figura 19 – Imagem da Página Principal do *Web Site* (index.htm)

No menu superior existem as seguintes opções de navegação:

- **Home:** Apresentação da página inicial (index.htm)
- **Contato:** página para contatos através de e-mail.
- **Quem Somos?:** página com a apresentação do desenvolvedor do projeto, Administrador, e Professores responsáveis.

No menu localizado na parte esquerda da página apresenta-se:

- **Login/Senha:** Campos para digitação de login e senha de acesso para os alunos e professores já cadastrados no banco de dados.

Quando o usuário e aluno digitar os dados para efetuar clicar em “Login”, o código PHP verifica se está digitado corretamente e se os dados realmente estão cadastrados no banco, caso contrário, ele emite uma mensagem: “Usuário não cadastrado”.

- **Cadastre-se:** página para que os visitantes possam efetuar seu cadastramento para terem acesso total ao conteúdo do Site.

A página de cadastro apresentada ao usuário (cadastro.htm) conforme figura 20, recebe os dados digitados nos campos (não permitindo que nenhum de seus campos nulo, ou seja, todos devem ser preenchidos pelo usuário solicitante), e envia as informações do aluno para outra página (cadastro.php), faz conexão com o Banco de Dados e os envia com o parâmetro do tipo de Usuário.

The image shows a web page for 'Academia Virtu@l'. At the top, there is a navigation bar with links for 'Home', 'Contato', and 'Quem Somos?'. Below this is a 'Cadastro de Usuário' section. On the left side of this section, there is a login form with fields for 'Login' and 'Senha', and a 'Login' button. Below the login form is a 'Cadastre-se' button. The main part of the 'Cadastro de Usuário' section is a registration form with the following fields: 'Nome', 'Sobrenome', 'Data de Nascimento' (with an example 'dd/mm/aaaa'), 'Sexo' (radio buttons for 'Masculino' and 'Feminino'), 'Rua', 'Número', 'Complemento', 'Bairro', 'Cidade', 'Cep', 'Estado' (a dropdown menu with 'Escolher' selected), 'Email', 'Senha', and 'Confirmação Senha'. There are also 'Cadastrar' and 'Limpar' buttons at the bottom of the form.

Figura 20 – Página para cadastro de alunos (cadastro.htm)

Os itens do menu a esquerda da página são chamados de tipos, sendo armazenados dentro do banco de dados na tabela chamada **tipo**, portanto, tem-se os seguintes tipos cadastrados:

- Aulas/Modalidades
- Artigos
- Dicas
- Links
- Vídeo Aulas



Figura 21 - Aulas/Modalidades

A Figura 21 mostra a tela que é chamada quando o usuário clica no menu a esquerda “Aulas/Modalidades”. Esta página está dividida em duas categorias sendo “Aulas Disponíveis” e “Outras modalidades”, que são armazenados dentro do banco de dados na tabela chamada categoria.

Para cada Categoria existem itens que podem ser inseridos e alterados, estes estão armazenados na tabela chamada itens, contendo maiores informações sobre cada modalidade de aula, por exemplo, “Ginástica Localizada” é um item da

categoria “Aulas Disponíveis”, e assim sucessivamente para os demais tipos cadastrados.



The screenshot shows the website header with the logo "@Academia Virtu@" and navigation links: [Home](#), [Contato](#), and [Quem Somos?](#). On the left, there is a login section with fields for "Login" and "Senha", a "Login" button, and a "Cadastre-se" link. Below this is a vertical menu with links: [Aulas/Modalidades](#), [Artigos](#), [Dicas](#), [Links](#), [Video-aulas](#), [Fórum](#), and [Intranet](#). The main content area displays the category "Artigos - Qualidade de Vida" and lists four article titles as links: [Exercícios para sua qualidade de vida](#), [O tempo da qualidade de sua vida](#), [Atividade Física é um direito de todos..](#), and [O diferencial do executivo-atleta](#). Below this list, the category "Artigos - Atividade Física" is also visible.

Figura 22 - Artigos

A Figura 22 mostra a página com os artigos cadastrados em duas Categorias sendo “Artigos – Qualidade de Vida” e “Artigos – Atividade Física”, os itens aqui são os próprios nomes dos artigos que são links que abrirão novas telas com o conteúdo completo do Artigo.



Figura 23 - Dicas

Acima é apresentado mais um exemplo de itens cadastrados dentro das categorias, sendo o item “Dicas de Alimentação”, é um item dentro da Categoria “Dicas Nutricionais”, e o item “Dicas de Ginástica Localizada” está cadastrado na Categoria “Dicas Exercícios” que estão localizadas dentro do Tipo/menu “Dicas”.

O menu/tipo Link apresenta apenas uma categoria chamada de “Links Interessantes” contendo alguns Links que chamam outras páginas na *Web*.

O menu/tipo Vídeo-aulas, apresentam os links das vídeo aulas que também estão divididos em 3 Categorias conforme figura 24 demonstrada abaixo, sendo cada vídeo aula está armazenada no banco dentro tabela **Vídeos**.

@Academia Virtu@

[Home](#) [Contato](#) [Quem Somos?](#)

Login:

Senha:

Cadastre-se

Aulas/Modalidades

Artigos

Dicas

Links

Video-aulas

Fórum

Intranet

Alongamento



Aula 1 -Along.wmv
Winamp media file
5.870 KB



Aula 2 Along .wmv
Winamp media file
6.686 KB



Aula 3 Along.wmv
Winamp media file
6.194 KB

Ginástica Localizada



Aula 1 Local.wmv
Winamp media file
5.870 KB



Aula 2 Local .wmv
Winamp media file
6.686 KB



Aula 3 Local.wmv
Winamp media file
6.194 KB

Aeróbica



Aula 1 Aerobica.wmv
Winamp media file
5.870 KB



Aula 2 Aerobica.wmv
Winamp media file
6.686 KB



Aula 3 Aerobica.wmv
Winamp media file
6.194 KB

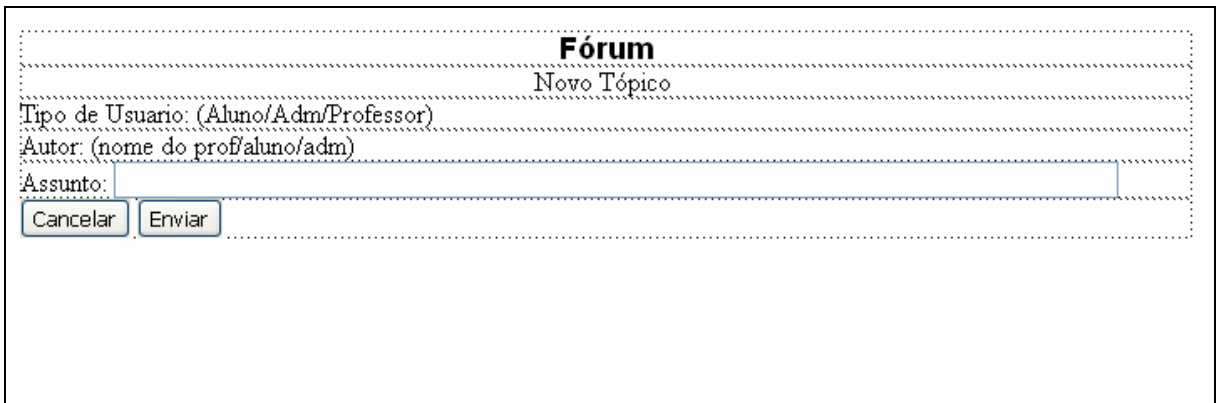
Figura 24 – Vídeo – aulas

O Fórum contará com a página inicial exibindo os tópicos já postados e também com um botão para a inclusão de novos tópicos.

Fórum		
Tópicos	Qtde	Data Inclusão topico
<input type="button" value="Novo tópico"/>		

Figura 25 - Fórum – Visualização de tópicos.

Quando o usuário clicar no botão “Novo tópico”, abrirá uma nova tela para inclusão do mesmo, conforme Figura 26.

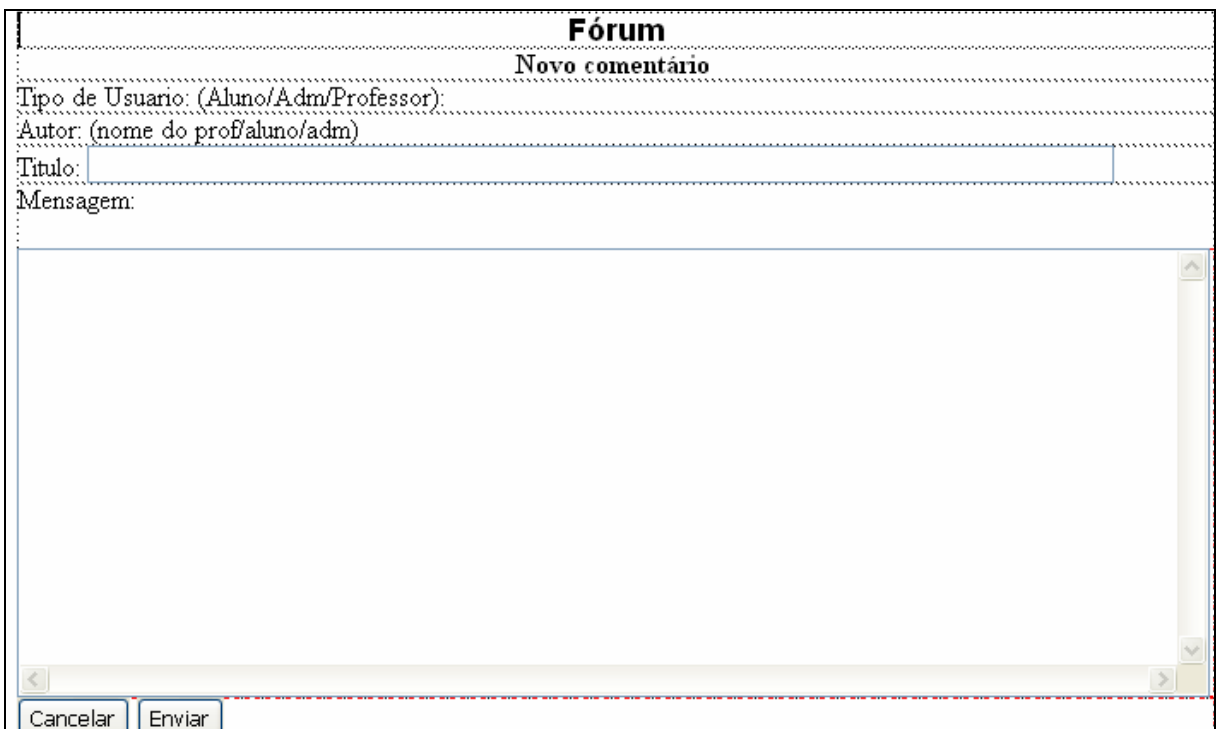


The screenshot shows a web form titled "Fórum" with the subtitle "Novo Tópico". The form contains the following fields and controls:

- Tipo de Usuario:** (Aluno/Adm/Professor)
- Autor:** (nome do prof/aluno/adm)
- Assunto:** A text input field.
- Buttons:** "Cancelar" and "Enviar".

Figura 26 – Fórum – Inserir novo tópico.

Cada tópico enviado poderá ser visualizado pelos outros usuários e poderá receber comentários a respeito do assunto inserido, conforme Figura 27.



The screenshot shows a web form titled "Fórum" with the subtitle "Novo comentário". The form contains the following fields and controls:

- Tipo de Usuario:** (Aluno/Adm/Professor):
- Autor:** (nome do prof/aluno/adm)
- Título:** A text input field.
- Mensagem:** A large text area with a vertical scrollbar on the right side.
- Buttons:** "Cancelar" and "Enviar".

Figura 27 - Fórum - Inserir novo comentário.



Figura 28 – Intranet

O menu/tipo Intranet conta com o Login do Administrador deste *Web Site* para que o mesmo possa gerenciá-lo, ou seja, efetuar inclusões, exclusões e alterações conforme sua necessidade.

O Administrador deverá estar previamente cadastrado no Banco de Dados, dentro da tabela pessoa, pelo desenvolvedor do sistema com um código de Tipo de Usuário Administrador.



Figura 29 – Ambiente Intranet

Quando o Administrador efetuar seu Login de acesso abrirá uma nova página (gerenciar.php), que contém os seguintes links:

- **Gerenciar Professor:** link que busca a página cadastro_prof.htm, mostrada na figura abaixo, que permite ao administrador efetuar o cadastramento de novos professores.

Cadastro de Professores

|

Nome:	<input type="text"/>		
Sobrenome:	<input type="text"/>		
Data de Nascimento:	<input type="text"/>	Ex: dd/mm/aaaa	
Sexo:	<input type="radio"/> Masculino <input type="radio"/> Feminino		
Rua:	<input type="text"/>		
Número:	<input type="text"/>		
Complemento:	<input type="text"/>		
Bairro:	<input type="text"/>		
Cidade:	<input type="text"/>	Cep: <input type="text"/>	(Ex.99999-999) Estado: <input type="text" value="Escolher"/>
Email:	<input type="text"/> (Seu e-mail será o Login de acesso)		
Senha:	<input type="text"/> (Senha de acesso com 8 dígitos)		
Confirmação Senha:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Cadastrar"/>		<input type="button" value="Limpar"/>	

[GERENCIAR CADASTROS](#)

Figura 30 - Página cadastrar novos professores (cadastro_prof.php)

Quando o administrador clicar no Link “GERENCIAR CADASTROS”, abrirá uma nova página mostrada na Figura 31, para exclusão de professores que porventura tenham se desligado da academia e também alterar dados dos que já estão cadastrados no banco, como por exemplo, um telefone ou endereço.

Ambiente Intranet

Gerenciar Professor

Nome do professor	Excluir professor	Alterar Cadastro
18 - Jose	Excluir	Alterar
17 - Marcio	Excluir	Alterar
15 - Mara	Excluir	Alterar

Figura 31 - Gerenciar cadastro de professores (gerenciar_prof.php)

- **Gerenciar Módulos:** link que busca a página mostrada na figura 32, onde o administrador inclui as categorias desejadas, e as visualiza dinamicamente na mesma página, tendo também a possibilidade de excluir as categorias já existentes.

Dentro de cada categoria também poderá incluir itens, como é mostrado na tabela da figura abaixo.

Ambiente Intranet

Cadastro de Categorias

Tipo:

1 - Aulas/Modalidades
2- Artigos
3- Dicas
4- Links
5- Video aulas

Categoria:

Tipo	Categoria	Excluir Categoria	Incluir Itens
1 - Aulas Modalidades	1 - Aulas Disponiveis	Excluir	Incluir
1 - Aulas Modalidades	2 - Outras Modalidades	Excluir	Incluir
2 - Artigos	3 - Artigos - Qualidade de Vida	Excluir	Incluir
2 - Artigos	12 - Artigos - Atividade Fisica	Excluir	Incluir
3 - DICAS	4 - Dicas Nutricionais	Excluir	Incluir
3 - DICAS	5 - Dicas Exercicios	Excluir	Incluir
4 - Links	6 - Links Interessantes	Excluir	Incluir
5 - Video Aulas	7 - Alongamento	Excluir	Incluir
5 - Video Aulas	8 - Ginástica Localizada	Excluir	Incluir
5 - Video Aulas	9 - Aeróbica	Excluir	Incluir

Figura 32 - Inclusão/exclusão de categorias e Inclusão de itens (cadastro_categorias.php)

- **Gerenciar Cadastro de Alunos:** link que busca a página apresentada abaixo na Figura 33, onde o administrador poderá efetuar a exclusão dos alunos já cadastrados no banco de dados.

Ambiente Intranet	
Gerenciar Alunos	
Nome do Aluno	Excluir Aluno
20 - Camila Ferreira	Excluir
16 - Luciana da Silva	Excluir
21 - João Pedro de Souza	Excluir
22 - Fabio Henrique Villar	Excluir
23 - Ana Carolina Ferreira	Excluir

Figura 33 - Exclusão de Alunos (gerenciar_alunos.php)

- **Gerenciar Comentários:** link que abrirá a página do Fórum para que o Administrador possa incluir/excluir comentários e tópicos.

9 CONCLUSÃO

Este trabalho permitiu o aprimoramento dos conteúdos aprendidos durante o curso de Sistemas de Informação e um maior aprendizado das ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do projeto.

Durante o levantamento de dados e requisitos do sistema foi possível compreender melhor suas funcionalidades e arquitetura, proporcionando maior facilidade no desenvolvimento do *Web Site*.

Para trabalhos futuros poderá ser realizado um estudo aprofundado das ferramentas utilizadas para a implantação de um sistema de pagamentos para os usuários cadastrados no site, sendo assim, este projeto poderá ser aprimorado e disponibilizado na internet por uma empresa ou academia interessada na prestação destes serviços.

10 BIBLIOGRAFIA

BOOCH Grady, JACOBSON Ivar, RUMBAUGH James – **Aprenda a padronizar e desenvolver softwares de forma profissional** – Editora Campus, Janeiro, 2006.

HEUSER, Carlos Alberto, - **Projeto de Banco de Dados** – Editora Atlas – 5ª Edição, p.39, 2004.

LAUDON, Kenneth C., Jane Price , **Gerenciamento de Sistemas de Informação**, 3º Edição, Editora LTC, 2001, p. 206-211.

MANDARINO, Raphael (1999) - **Dúvidas e Reflexões sobre a Internet.br** - Secretário Executivo do Comitê Gestor Internet Brasil e presidente da Sucesu-nacional – Disponível em: <http://www.cgi.br/infoteca/artigos/artigo14.htm> Consultado em Maio de 2006.

MELO, Ana Cristina - **Buscando novos caminhos por meio da UML** – Fenasoft 2002 – Congresso News, 2002.

NIELSEN, Jacob. **Projetando WebSites**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2000.

SOUZA, Sandro J. S. – **Vantagens do PHP 5 frente ao ASP.NET** — Info, São Paulo, v.234, p.77, set.2005.

VEIGA, Roberto G. A. - **Tenha em mãos todas as informações sobre o Apache sem ter de carregar um "Bíblia"!** – Editora Novatec, Ed.1 - 2006

11 GLOSSÁRIO

- ASP** Abreviação de *Active Server Page*. É uma especificação para páginas geradas automaticamente no servidor, de acordo com a requisição do navegador. Geralmente são criadas com código ActiveX, VB Script ou Jscript.
- BROWSER** Programa que permite a navegação pela internet, visualizando as páginas e movimentando-se de um *Site* para outro.
- CSS** *Cascading Style Sheets* ou CSS são estilos para páginas *Web* e envolvem um conceito inovador: possibilitam a mudança da aparência simultânea de todas as páginas relacionadas com o mesmo estilo.
- FTP** *File Transfer Protocol*. Nome genérico para o programa ou processo de transferência de arquivos entre o computador remoto e um sistema local.
- GOPHER** Um sistema hierárquico para localização e recuperação de informações da Internet/Intranet; amplamente superado pelo HTTP.
- HTML** A sigla HTML deriva da expressão *Hyper Text Markup Language*. Trata-se de uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Internet. Esses códigos podem ser interpretados pelos *browsers* para exibir as páginas da *World Wide Web*.
- HTTP** *Hypertext Transport Protocol*. É o protocolo que define como é que dois programas/servidores devem interagir, de maneira a transferirem entre si comandos ou informação relativos ao WWW.
- INTRANET** São redes corporativas que se utilizam da tecnologia e infraestrutura de comunicação de dados. São utilizadas na comunicação interna da própria empresa e comunicação com

outras empresas.

- IRC** Internet *Relay* Chat (IRC) é um protocolo de comunicação bastante utilizado na Internet. Ele é utilizado basicamente como bate-papo (*chat*) e troca de arquivos, permitindo a conversa em grupo ou privada, sendo o predecessor dos mensageiros instantâneos atuais.
- JAVA SCRIPT** Linguagem de criação de *scripts* ligeiramente relacionada à Java, desenvolvida pela Netscape. Não é totalmente orientada à objetos e não precisa ser compilada. Permite a construção de recursos avançados em páginas *Web* em conjunto com a linguagem HTML.
- JSP** A tecnologia Java para a criação de páginas *Web* com programação no servidor.
- PHP** PHP (um acrônimo recursivo para *Hypertext Preprocessor*) é uma linguagem de programação de computadores interpretada, livre e muito utilizada para gerar conteúdo dinâmico na *Web*.
- SQL** *Structured Query Language*, ou Linguagem de Questões Estruturadas ou SQL, é uma linguagem de pesquisa declarativa para banco de dados relacional (bases de dados relacionais). Muitas das características originais do SQL foram inspiradas em cálculo de tuplas.
- TELNET** Protocolo que permite a ligação de um computador a um outro, funcionando o primeiro como se fosse um terminal remoto do segundo. O computador que "trabalha" e' o segundo enquanto que o primeiro apenas visualiza os resultados e envia os caracteres digitados (comandos) no seu teclado.
- UML** *Unified Modeling Language*. Trata-se de uma notação padronizada usada para modelar objetos reais, como um primeiro passo da implementação de programas orientados a objetos. Foi

criada a partir de três outras notações de orientação a objetos criados por cientistas da área.

USENET *Unix User Network*, é um meio de comunicação onde usuários postam mensagens de texto (chamadas de "artigos") em fóruns que são agrupados por assunto (chamados de *newsgroups*). Ao contrário das mensagens de e-mail, que são transmitidas quase que diretamente do remetente para o destinatário, os artigos postados nos *newsgroups* são retransmitidos através de uma extensa rede de servidores interligados.

URL Um *Universal Resource Locator* (URL) é o endereço de um recurso ou ficheiro disponível na Internet. Um URL tem a seguinte estrutura: protocolo://máquina/caminho/ficheiro. O protocolo poderá ser FTP, entre outros. A máquina designa o servidor que disponibiliza o documento ou recurso designado. O caminho e o ficheiro especificam o local (geralmente numa estrutura de ficheiros) onde se encontra o recurso dentro do servidor.

XML Sigla de *eXtended Markup Language*. Linguagem de descrição de páginas extensível e personalizável, que pretende colocar um fim nos problemas de dialetos incompatíveis de HTML; uma espécie de HTML estendido que está sendo desenvolvida pela W3C.