

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC PROF. MASSUYUKI KAWANO

**Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino
Médio**

Daniel Lopes Massari

Lucas Braga Santos

Matheus Betelli dos Santos

Thiago Rosa Baso

SPORT SOCIAL NETWORK: Rede Social para Praticantes de Esporte

Tupã

2023

Daniel Lopes Massari

Lucas Braga Santos

Matheus Betelli dos Santos

Thiago Rosa Baso

**SPORT SOCIAL NETWORK: Rede Social para Praticantes de
Esporte**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas integrado ao ensino médio da ETEC Prof. Massuyuki Kawano, orientado pelo Prof. Ewerton José da Silva como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

Tupã

2023

ETEC PROF. MASSUYUKI KAWANO

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino Médio

Daniel Lopes Massari

Lucas Braga Santos

Matheus Betelli dos Santos

Thiago Rosa Baso

SPORT SOCIAL NETWORK: Rede Social para Praticantes de Esporte

Apresentação para a Banca em caráter de validação do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Ms. Ewerton José da Silva

Orientador

Prof. Allan Carlos Oliveira Alves da Luz

Avaliador interno

Caroline Oliveira Ferraz

Avaliadora externa

Tupã, 05 de dezembro de 2023

Resumo

Este trabalho apresenta o projeto técnico "Sport Social Network", uma rede social dedicada ao meio esportivo desenvolvida por alunos do terceiro ano da ETEC Prof. Massuyuki Kawano de Tupã. O objetivo principal da plataforma é promover um estilo de vida saudável, conectando entusiastas do esporte e incentivando a prática regular de atividades físicas. A iniciativa destaca-se pela simplicidade e acessibilidade da interface, permitindo que pessoas de todas as idades adentrem o cenário esportivo. Além dos benefícios físicos, o projeto enfatiza a contribuição para a saúde mental, incluindo a redução do estresse e a promoção do bem-estar emocional. A proposta vai além, visando criar uma rede que una comunidades e pessoas, fortalecendo laços sociais e estabelecendo amizades. O desenvolvimento do projeto envolveu diversas etapas, desde a escolha do tema até a implementação prática, com destaque para ferramentas como Figma, DBDesign, MySQL e Firebase. Resultados obtidos por meio de um formulário Google Forms revelaram que 40% dos alunos desejam praticar esportes, indicando a necessidade de uma plataforma que os incentivasse nesse sentido. O projeto abordou design, banco de dados, API, Back End e Front End, demonstrando uma abordagem abrangente desde a concepção da ideia até a implementação prática. O foco na Experiência do Usuário (UX) é constante, buscando uma interface mais intuitiva e agradável, além da integração com dispositivos wearable e expansão da comunidade. O compromisso com o crescimento sustentável e o aprimoramento constante posiciona o "Sport Social Network" como uma solução inovadora para promover a prática esportiva como forma de lazer saudável e conveniente, contribuindo positivamente para a saúde da população.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Dados sobre a prática de esportes na nossa escola.....	10
Figura 2- Índice de Massa Corporal	13
Figura 3- Benefícios do esporte citados pelos profissionais do projeto Unileste Cidadã	13
Figura 4- Modelo Entidade Relacionamento	20
Figura 5- Diagrama de Fluxo de Dados	26
Figura 6- Tela Registro.....	27
Figura 7- Tela Login	28
Figura 8- Tela Home	29
Figura 9- Perfil.....	29
Figura 10- Adicionar Amigo	30
Figura 11- Alterar	30
Figura 12- Ranking.....	31
Figura 13- Criar Posts	32
Figura 14- Publicações.....	32
Figura 15- Contatos.....	33
Figura 16- Chats.....	34
Figura 17- Fóruns.....	34
Figura 18- Chat Fórum	35
Figura 19- Configuração.....	36
Figura 20- Sair.....	36

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Atividades do 1º semestre de 2023	14
Quadro 2 – Atividades do 2º semestre 2023	14

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- users	21
Tabela 2- posts.....	21
Tabela 3- comment	22
Tabela 4- chats.....	23
Tabela 5- friends	23
Tabela 6- interests.....	23
Tabela 7- user_interests.....	23
Tabela 8- forum_interactions.....	24
Tabela 9- forum	24

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ETEC: Escola Técnica Estadual

ETIM: Ensino Técnico Integrado ao Médio

API: Interface de Programação de Aplicações

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. DADOS DO PROJETO.....	12
3. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES/METAS.....	14
4. OBJETIVOS.....	15
5. MATERIAIS E MÉTODOS.....	16
6. ORÇAMENTO OU MEMORIAL DE CÁLCULO.....	19
7. MONITORAMENTO OU AVALIAÇÃO.....	20
7.1. Modelo Entidade Relacionamento (MER).....	20
7.2. Dicionário de dados (DD).....	21
7.3. Diagrama de Fluxo de Dados (DFD).....	26
7.4. Projeto desenvolvido.....	27
7.5. Política de Privacidade.....	37
7.6. Termos de Uso.....	39
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	43

1. INTRODUÇÃO

O tema do nosso projeto são os esportes, a finalidade é de conectar pessoas ligadas ao âmbito esportivo, a fim de contribuir para a saúde geral da população, principalmente dos jovens que nessa geração não tem o costume de realizar atividades físicas, mas com um incentivo praticaria mais.

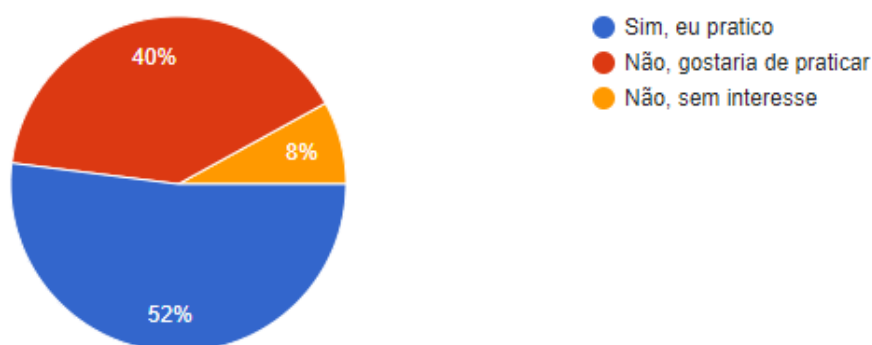
Sport Social Network, no geral os objetivos do trabalho de conclusão de curso são apresentar um aplicativo que criamos com o intuito de ser uma rede social que propõem uma vida saudável ao consumidor, com a facilidade de uso e simplicidade para o usuário, reunindo pessoas no mesmo âmbito esportivo

Abaixo está um gráfico baseado em um formulário que aplicamos na escola e que mostra a grande porcentagem de pessoas que não praticam esportes, mas gostariam de realizar atividades físicas.

Figura 1- Dados sobre a prática de esportes na nossa escola.

4-Voce pratica algum esporte? Se não, gostaria de praticar?

25 respostas



Fonte: Autoria Própria

Nosso projeto procura causar um impacto positivo na saúde da população, incentivando pessoas a se tornar mais ativas praticando mais atividades físicas, e pode ser utilizada por todas as faixas etárias interessadas em ingressar no mundo dos

esportes, com uma ferramenta que auxilie a pessoa a se conectar com outras pessoas que praticam o mesmo esporte.

Nosso projeto proporciona uma ferramenta conveniente e acessível para pessoas que querem ingressar no mundo dos esportes ou que já praticam se tornarem mais ativas e assim contribuindo para a saúde da população.

2. DADOS DO PROJETO

Tipo de trabalho: Projeto Técnico

Esse é um projeto técnico onde foi desenvolvido um site que abrange a área dos esportes, foi desenvolvido por nós, alunos do terceiro ano da ETEC Prof. Massuyuki Kawano, do curso ETIM Ensino Técnico Integrado ao Médio, que através do conhecimento disponibilizado no curso, produzimos uma plataforma para conectar indivíduos com interesses em comum ligados a esporte, a fim de contribuir positivamente para a saúde da população, incentivando a pratica de esportes variados, a seguir, estão alguns dados sobre a obesidade no Brasil.

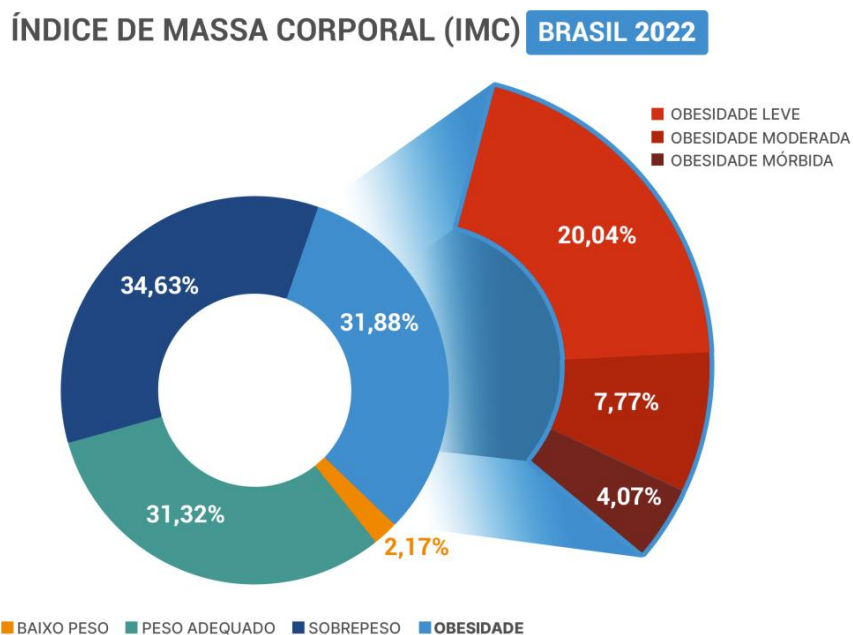
O tema saúde é um tema de extrema importância e estudos mostram claramente que tal tema exige nossa atenção, e pra isso, nosso objetivo é conectar pessoas do âmbito esportivo, incentivando as pessoas a praticarem mais atividades físicas, onde elas encontrem um meio de lazer onde possam além de se divertir com amigos, mantenha seu corpo ativo e saudável diante a prática contínua dos esportes.

A prática regular de esportes e atividades físicas não se resume apenas ao aprimoramento do corpo, mas também à saúde mental. Estudos incontestáveis mostram que a atividade física ajuda a reduzir o estresse, a ansiedade e a depressão, enquanto promove a liberação de endorfinas, o que contribui para a sensação de bem-estar. Nosso projeto visa proporcionar um espaço onde as pessoas possam experimentar esses benefícios e, conseqüentemente, melhorar sua qualidade de vida.

Além dos benefícios individuais, o esporte tem o poder de unir pessoas de diferentes origens, idades e experiências. O nosso projeto visa criar uma comunidade esportiva onde todos são bem-vindos. Através de uma plataforma onde as pessoas podem se conectar, criar amizades duradouras e fortalecer os laços sociais.

Abaixo está um gráfico sobre o Índice de Massa Corporal da população brasileira no ano de 2022, e um gráfico que representa os benefícios da prática de atividade física.

Figura 2- Índice de Massa Corporal

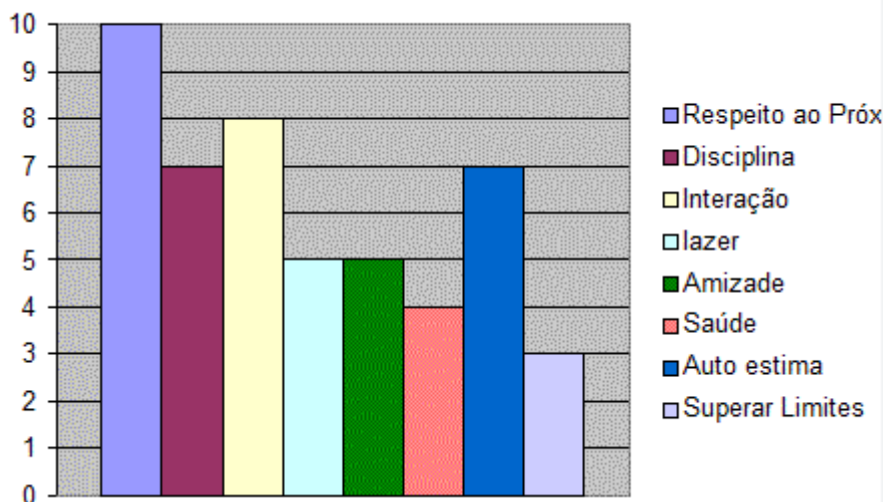


FONTE: SISTEMA DE VIGILÂNCIA ALIMENTAR E NUTRICIONAL - SISVAN | MINISTÉRIO DA SAÚDE



Fonte: SBCBM, 2022

Figura 3- Benefícios do esporte citados pelos profissionais do projeto Unileste Cidadã



Fonte: EFD Esportes, 2008

3. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES/METAS

Quadro 1 - Atividades do 1º semestre de 2023

ATIVIDADE	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL
Definição do Tema		X				
Problematização		X				
Identificação de fontes		X				
Análise do Sistema			X			
Modelagem de dados					X	
Criação do banco de dados						X

Fonte: Autoria própria

Quadro 2 – Atividades do 2º semestre 2023

ATIVIDADE	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Desenvolvimento do Leiaute	X					
Programação do software	X					
Documentação do Trabalho				X		
Preparo da apresentação do trabalho					X	
Apresentação do Trabalho						X
Teste e Validação de erros	X					

Fonte: Autoria própria

4. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Apresentar um aplicativo que criamos com o intuito de ser uma rede social que propõem uma vida saudável ao consumidor, com facilidade de uso e simplicidade, reunindo pessoas inseridas no mundo dos esportes disponibilizando um ambiente virtual organizado e conveniente onde essas pessoas tenham uma alternativa para facilitar suas relações sociais no âmbito esportivo.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver uma plataforma com máxima eficiência e customização para satisfazer todos seus usuários por meio de configurações de acessibilidade;
- Organizar métodos de comunicação virtual permitindo aos usuários comunicar-se entre si no que se refere a esportes variados;
- Conectar pessoas com interesses em comum por meio de fóruns e canais de conversa, onde os usuários possam interagir entre si;
- Proporcionar uma ferramenta que permite os usuários compartilharem acontecimentos ou eventos do ambiente esportivo, ficando visível para os seus amigos utilizadores da plataforma;
- Ajudar a comunidade esportiva a crescer com essa rede social, gerando novas amizades de pessoas com o mesmo foco;
- Fazer com que as pessoas que não estão acostumadas a fazer atividade física criarem esse hábito para se tornarem mais saudáveis.

5. MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho foi desenvolvido em várias etapas, começando pela definição do tema, seguido da coleta de informações pertinentes ao tema utilizando a plataforma Google Forms, foi pesquisado sobre softwares semelhantes ao nosso, como inspiração para uma melhor eficiência de nosso projeto, também, utilizando a ferramenta Figma, nós desenvolvemos toda a parte visual do nosso projeto, incluindo todas as telas, logo após desenvolvemos o Modelo de Entidade e Relacionamento, utilizando a ferramenta DBDesign, foi criado o banco de dados através do MySQL, depois com essa base do banco de dados foi utilizado o Insomnia para testar e manusear a API, por meio disso foi desenvolvido o Dicionário de Dados, e com a ferramenta Drawio, foi feito o Diagrama de Fluxo de Dados, usando o VSCode, foi desenvolvido o Back End e o Front End e então utilizou-se o GitHub para salvar os arquivos do projeto e compartilhar entre os integrantes. Além disso, o Firebase foi integrado ao projeto, para autenticação, armazenamento e banco de dados em tempo real, aprimorando a eficiência e expandindo as funcionalidades do projeto.

O Google Forms foi utilizado para coletar informações sobre a prática de esportes em nossa escola.

O Google Forms é um serviço gratuito para criar formulários online. Nele, o usuário pode produzir pesquisas de múltipla escolha, fazer questões discursivas, solicitar avaliações em escala numérica, entre outras opções. A ferramenta é ideal para quem precisa solicitar feedback sobre algo, organizar inscrições para eventos, convites ou pedir avaliações. (BIJORA, 2018)

O MySQL foi utilizado para gerenciar o banco de dados de nosso projeto.

O MySQL é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados. O serviço utiliza a linguagem SQL (Structure Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada), que é a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados. (PISA, 2012)

O Figma foi utilizado como uma ferramenta eficiente com o objetivo de criar telas com uma boa aparência visual que traga conforto para o usuário ao usar nosso site.

De acordo com seu próprio site, o Figma é uma ferramenta de design que combina a acessibilidade da web com as funcionalidades de um aplicativo nativo, isso significa que o Figma é disponibilizado via web, com acesso

através de qualquer navegador, sem a necessidade de download ou instalação de algum software. E traz todas as funcionalidades de um aplicativo desenvolvido de acordo com a base do sistema operacional em que irá operar, além disso, o Figma é uma ferramenta de design criada com o objetivo de tornar a prática do design mais acessível, para isso, uma versão gratuita está disponível para que mais pessoas possam conhecer a ferramenta e começar na área do design sem muitos investimentos. (LOPES, 2023)

O VSCode foi utilizado no desenvolvimento do código das telas com a linguagem JavaScript e a biblioteca React.

A Microsoft lançou em 2015 um editor de código destinado ao desenvolvimento de aplicações web chamado Visual Studio Code (daqui em diante, apenas VSCode). Trata-se de uma ferramenta leve e multiplataforma que está disponível para Windows, Mac OS e Linux, sendo executada nativamente em cada plataforma. O VSCode atende a uma quantidade enorme de projetos (ASP .NET, Node.js) e oferece suporte para mais de 30 linguagens de programação, como JavaScript, C#, C++, PHP, Java, HTML, R, CSS, SQL, Markdown, TypeScript, LESS, SASS, JSON, XML e Python, assim como muitos outros formatos de arquivos comuns. Ele é gratuito e *open source*, com seu código disponibilizado no GitHub, e isso permite que você contribua com seu desenvolvimento. (MACORATTI, 2016)

Draw.io foi uma ferramenta aplicada para a criação do Diagrama de Fluxo de Dados.

Draw.io é um software online e desktop com código-fonte aberto. É um software de fluxograma e diagrama construído para as obrigações e sensibilidades contemporâneas dos profissionais. Além disso, este programa pode dar uma boa impressão aos usuários devido à sua interface de aparência intuitiva que permite colocar seus dados de uma forma mais comestível. Isso porque sua interface contém opções e ferramentas fáceis de alcançar e compreensíveis para usuários de qualquer nível. Além disso, podemos esperar que este criador de fluxogramas possa ser um programa versátil. Porque além de fornecer aos usuários uma opção online e offline para sua utilização, o que significa tornar o Draw.io uma ferramenta gratuita, ele também vem com vários modelos e layouts para qualquer requisito de arte que um usuário possa precisar. (MORALES, 2022)

Através do GitHub salvamos arquivos e compartilhamos junto com os integrantes do grupo.

O GitHub é uma ferramenta essencial para os engenheiros de software que ajuda a melhorar o fluxo de trabalho e promove a colaboração. 94 milhões de desenvolvedores, 4 milhões de organizações e 330 milhões de repositórios formam parte da plataforma, e a comunidade do GitHub continua crescendo. Esta popularidade se deve à grande quantidade de opções disponíveis para controlar e gerir projetos de código em qualquer linguagem de programação ou sistema operacional. (LENCINA, 2023)

Através do Insomnia nos testamos e manuseamos a API.

O insomnia é um programa open source feito em javascript usando a biblioteca electron. O programa é um testador de rotas para APIs, como todos

os outros, você coloca a url da API e o caminho da rota, sua diferença é que, além de um layout limpo e fácil de usar, você pode usar variáveis e funções para facilitar na manutenção de url. (RIBEIRO, 2020)

O DB Designer foi utilizado para a criação do MER (Modelo Entidade Relacionamento).

O DBDesigner é um software de modelagem já conhecido dos usuários do MySQL e é uma das poucas opções livres de modelagem visual de banco de dados. (COUTINHO, 2014)

O Firebase foi utilizado para a autenticação dos usuários, armazenamento e banco de dados em tempo real.

O Firebase é uma plataforma digital de desenvolvimento de aplicativos lançada pelo Google. Com ela, é possível criar e expandir apps com muita simplicidade, agilidade e facilidade para Android, iOS e para a Web. O Firebase é considerado como um Backend as a Service (BaaS), isto é, um modelo de serviço que oferece toda a infraestrutura voltada para o funcionamento interno do software, como sistemas, banco de dados, envio e recebimento de informações, armazenamento, entre outros. (REMESSA ONLINE, 2021)

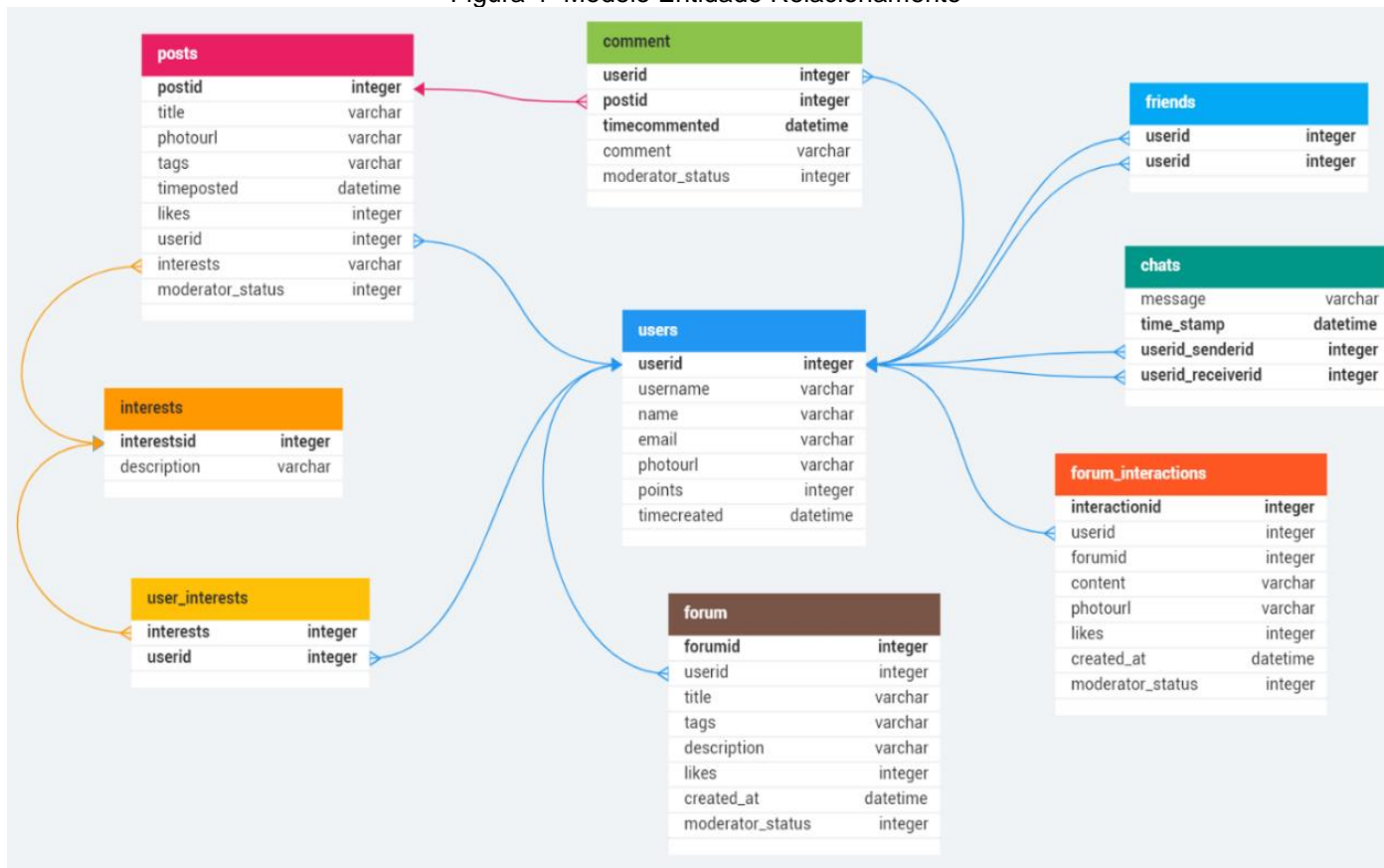
6. ORÇAMENTO OU MEMORIAL DE CÁLCULO

- GitHub - Gratuito
- Google Forms – Gratuito
- Draw.io – Gratuito
- DB Designer - Gratuito
- Figma - Gratuito
- Insomnia - Gratuito
- Visual Studio Code – Gratuito
- Firebase – Plano Spark / Sem custos financeiros R\$ 0/mês
- MySQL – Pago para uso comercial, R\$2140.00/ano
- sportsocialnetwork.net R\$110.00/ano para registro de domínio e hospedagem inclusas no site GoDaddy.

7. MONITORAMENTO OU AVALIAÇÃO

7.1. Modelo Entidade Relacionamento (MER)

Figura 4- Modelo Entidade Relacionamento



Fonte: Autoria Própria

7.2. Dicionário de dados (DD)

Tabela 1- users

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
ID do usuário	userid	int		x		Autoincremento
Apelido do usuário	username	varchar	32			
Nome do usuário	name	varchar	32			
Email do usuário	email	varchar	128			
URL da foto	photourl	varchar	512			
Pontos do usuário	points	int				
Data de castro	timecreated	datetime				

Fonte: Autoria própria

Tabela 2- posts

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
ID do post	postid	int		x		Autoincremento
Título do post	title	varchar	32			
URL da foto	photourl	varchar	512			
Tags do post	tags	varchar	32			
Tempo do post	timeposted	datetime				
Curtidas	likes	int				
ID do usuário	userid	int			x	
Status do moderador	moderator_status	tinyint				0: " Postado " - enviado e público para visualização".

						1: "Denunciado" - indica que o fórum ou post foi denunciado". 2: "Bloqueado" - bloqueado pelo moderador". 3: "Ok" - revisado e considerado aprovado pelo moderador".
--	--	--	--	--	--	--

Fonte: Autoria própria

Tabela 3- comment

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identificação comentário	commentid	Int		x		Autoincremento
ID do usuário	userid	int			x	
ID do Post	postid	int			x	
Data do comentário	timecommented	datetime		x		
Comentário	comment	varchar	512			
Status do Moderador	moderator_status	tinyint				0: " Postado" - enviado e público para visualização". 1: "Denunciado" - indica que o fórum ou post foi denunciado". 2: "Bloqueado" - bloqueado pelo moderador". 3: "Ok" - revisado e considerado aprovado pelo moderador".

Fonte: Autoria própria

Tabela 4- chats

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identificação do chat	chatid	int		x		Autoincremento
Mensagem	message	varchar	512			
Horário da mensagem	time_stamp	datetime				
ID do remetente	userid_senderid	int			x	
ID do destinatário	userid_receiverid	int			x	

Fonte: Autoria própria

Tabela 5- friends

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
ID do usuário	userid	int		x	x	
ID do usuário	userid	int		x	x	

Fonte: Autoria própria

Tabela 6- interests

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
ID dos interesses	interestsid	int		x		Autoincremento
Descrição	description	varchar	64			

Fonte: Autoria própria

Tabela 7- user_interests

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Interesses do usuário	interests	int		x	x	
ID do usuário	userid	int		x	x	

Fonte: Autoria própria

Tabela 8- forum_interactions

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
ID da interação	interactionsid	int		x		Autoincremento
ID do usuário	userid	int			x	
ID do fórum	forumid	int			x	
Conteúdo	content	varchar	512			
URL da foto	photourl	varchar	512			
Curtidas	likes	int				
Data de criação	created_at	datetime				
Status de moderador	moderator_status	tinyint				0: " Postado " - enviado e público para visualização". 1: " Denunciado " - indica que o fórum ou post foi denunciado". 2: " Bloqueado " - bloqueado pelo moderador". 3: " Ok " - revisado e considerado aprovado pelo moderador".

Fonte: Autoria própria

Tabela 9- forum

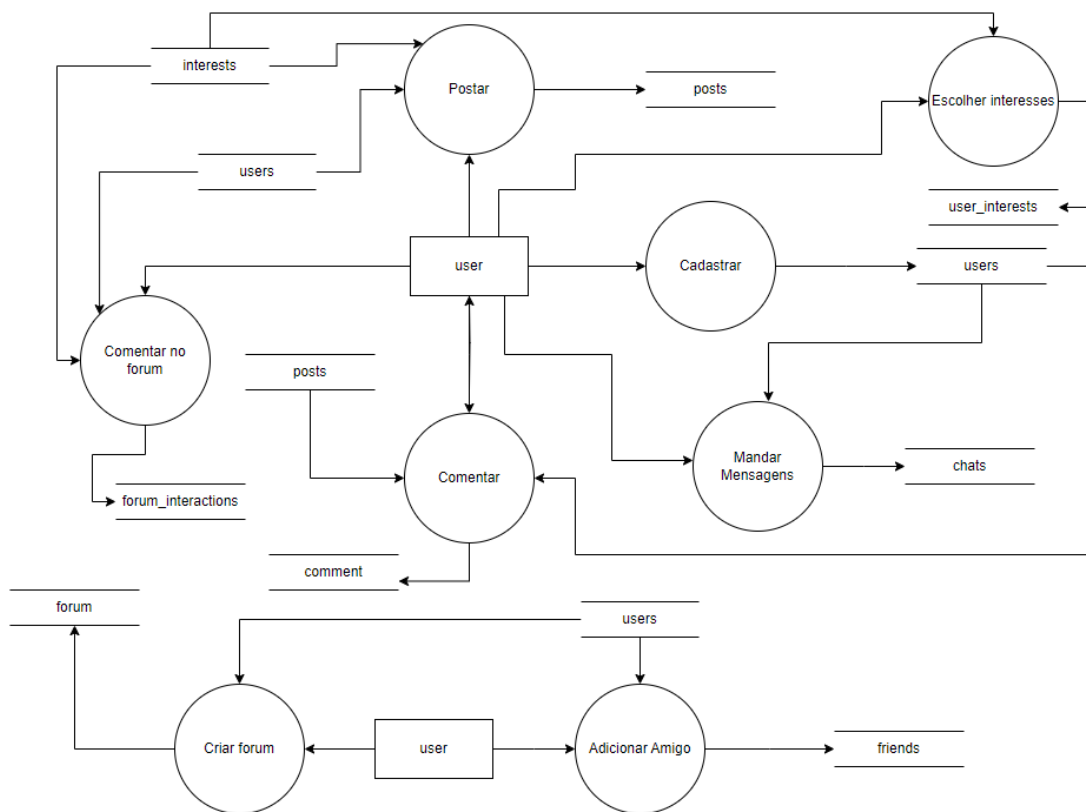
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
ID do Fórum	forumid	int		x		Autoincremento
ID do usuário	userid	int			x	
Título	title	varchar	32			

Tags do fórum	tags	varchar	32			
Descrição	description	varchar	64			
Curtidas	likes	int				
Data de criação	created_at	datetime				
Status do moderador	moderator_status	tinyint				<p>0: " Postado " - enviado e público para visualização".</p> <p>1: " Denunciado " - indica que o fórum ou post foi denunciado".</p> <p>2: " Bloqueado " - bloqueado pelo moderador".</p> <p>3: " Ok " - revisado e considerado aprovado pelo moderador".</p>

Fonte: Aatoria própria

7.3. Diagrama de Fluxo de Dados (DFD)

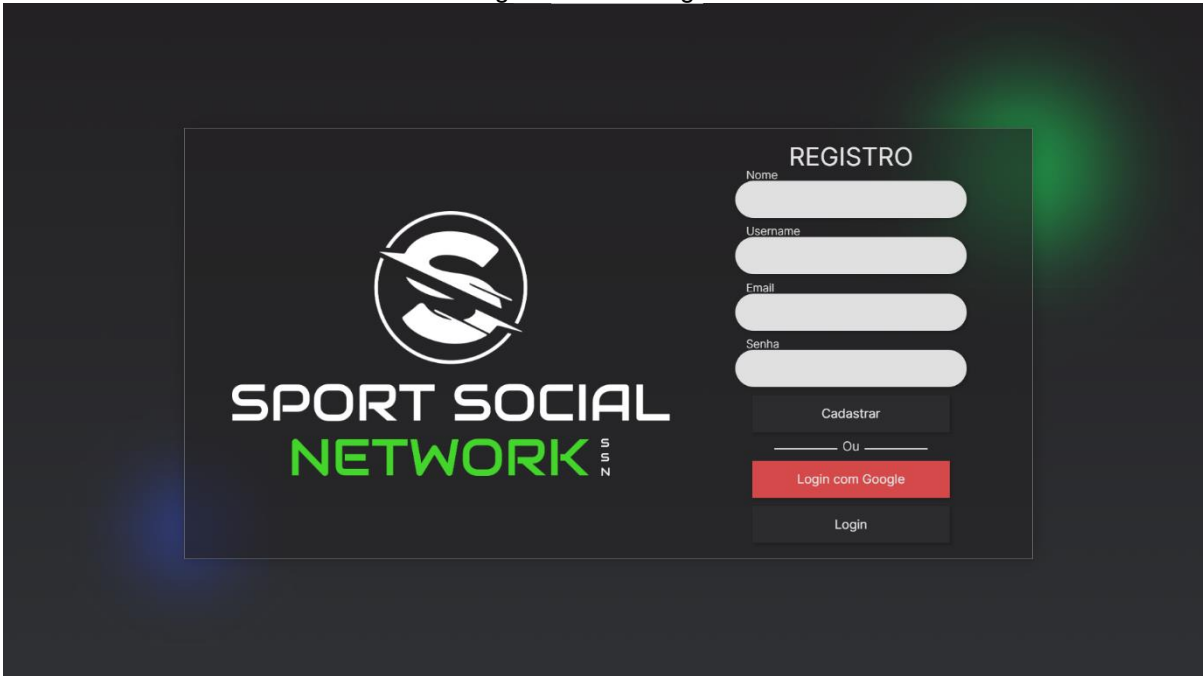
Figura 5- Diagrama de Fluxo de Dados



Fonte: Autoria Própria

7.4. Projeto desenvolvido

Figura 6- Tela Registro

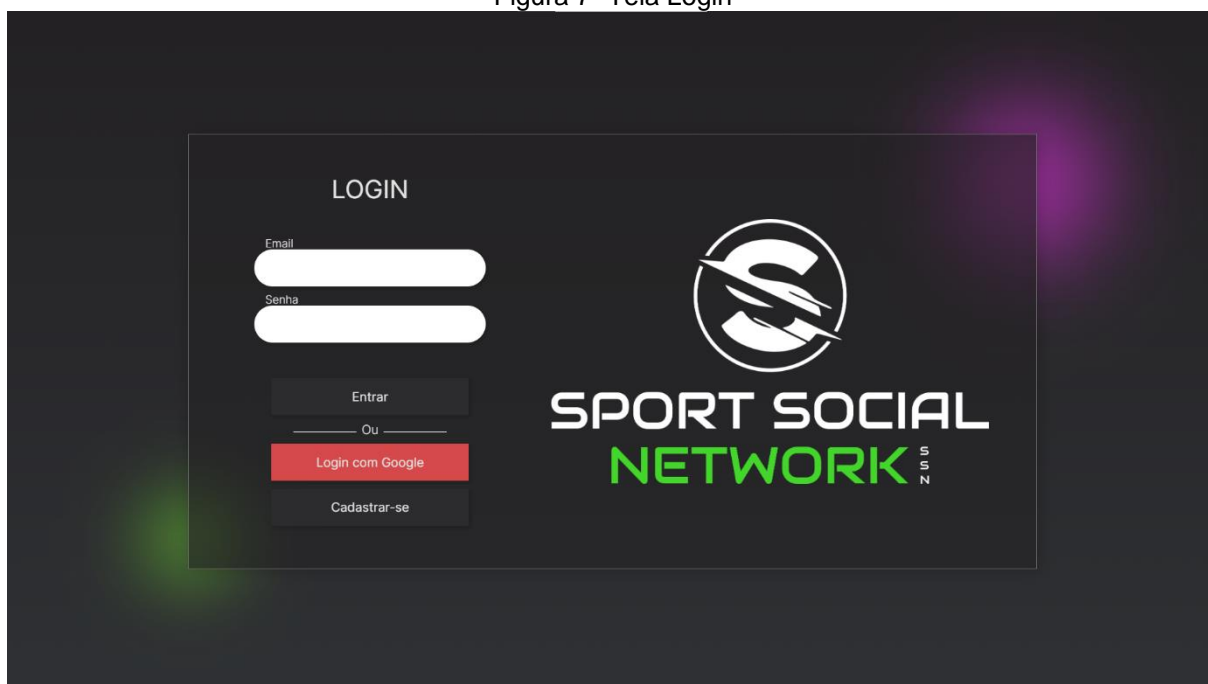


The image shows a registration screen for 'SPORT SOCIAL NETWORK'. On the left side, there is a logo consisting of a stylized 'S' inside a circle, with the text 'SPORT SOCIAL' in white and 'NETWORK' in green below it. On the right side, there is a registration form titled 'REGISTRO'. The form contains four input fields: 'Nome', 'Username', 'Email', and 'Senha'. Below these fields are three buttons: 'Cadastrar', 'Login com Google' (highlighted in red), and 'Login'. The background of the screen is dark with a green glow on the right side.

Fonte: Autoria Própria

Essa é a tela de registro, onde o usuário pode se cadastrar caso ainda não tenha uma conta;

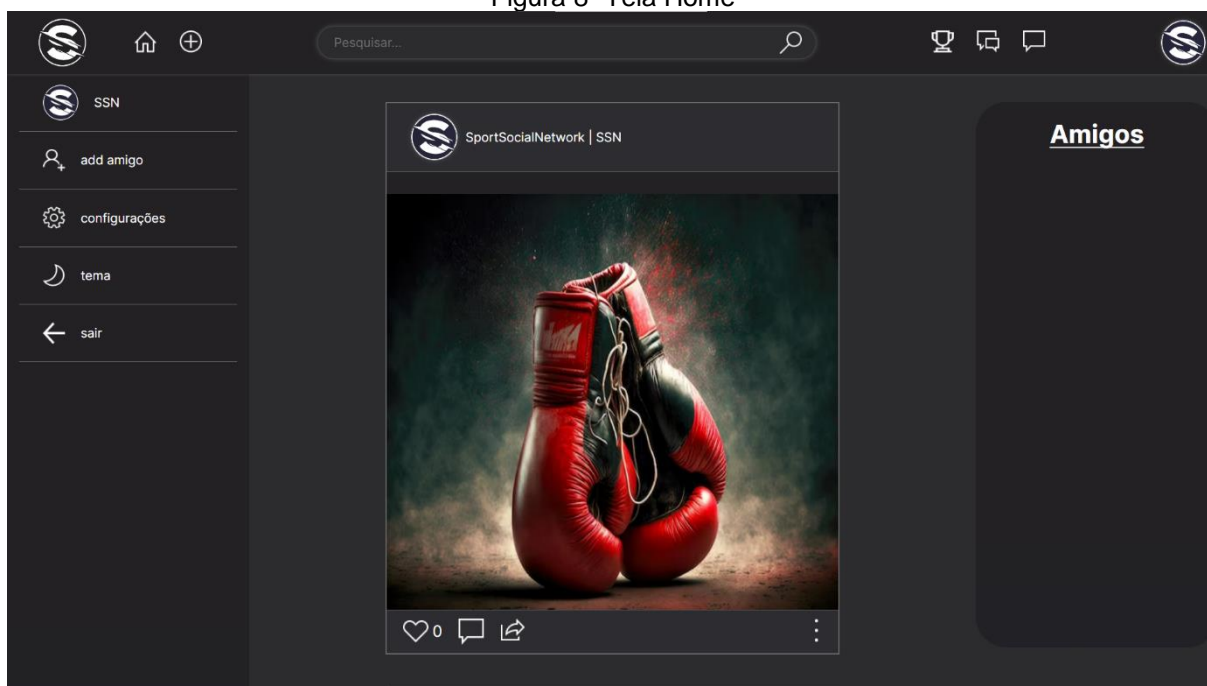
Figura 7- Tela Login



Fonte: Autoria Própria

Essa é a tela de login, onde o usuário pode iniciar sessão na sua conta caso já tenha criado uma previamente;

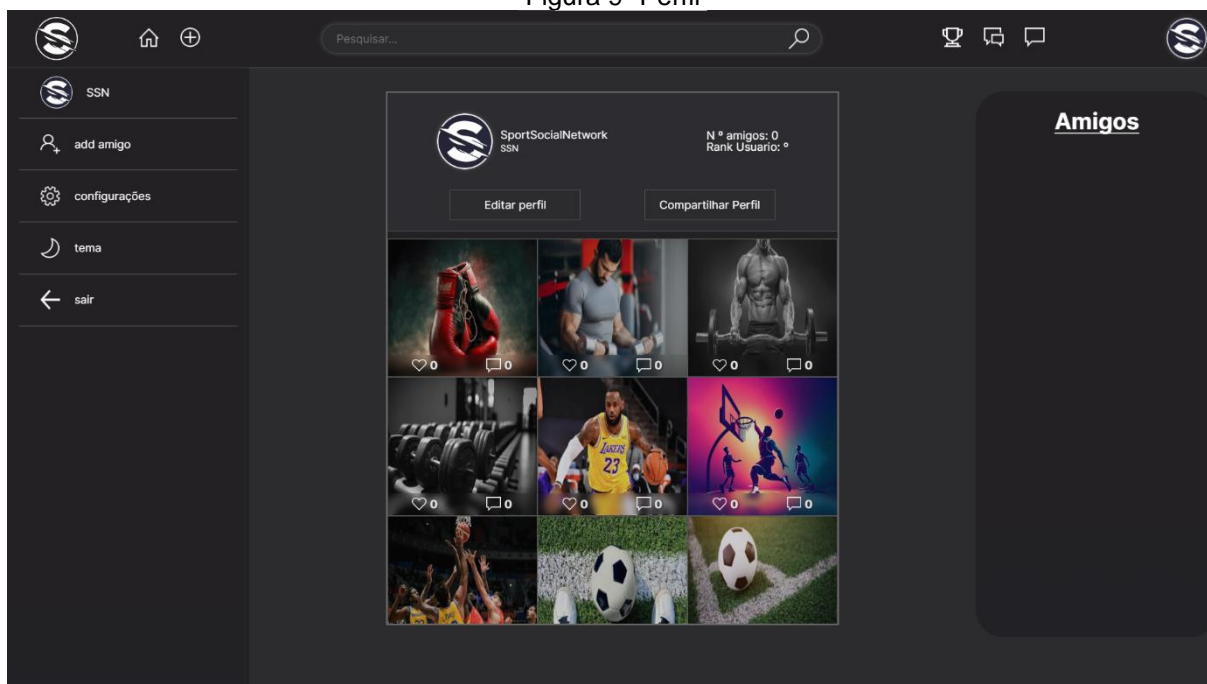
Figura 8- Tela Home



Fonte: Autoria Própria

A tela Home é onde o usuário pode explorar as postagens de outros usuários e nessa tela a pessoa tem acesso a outras telas;

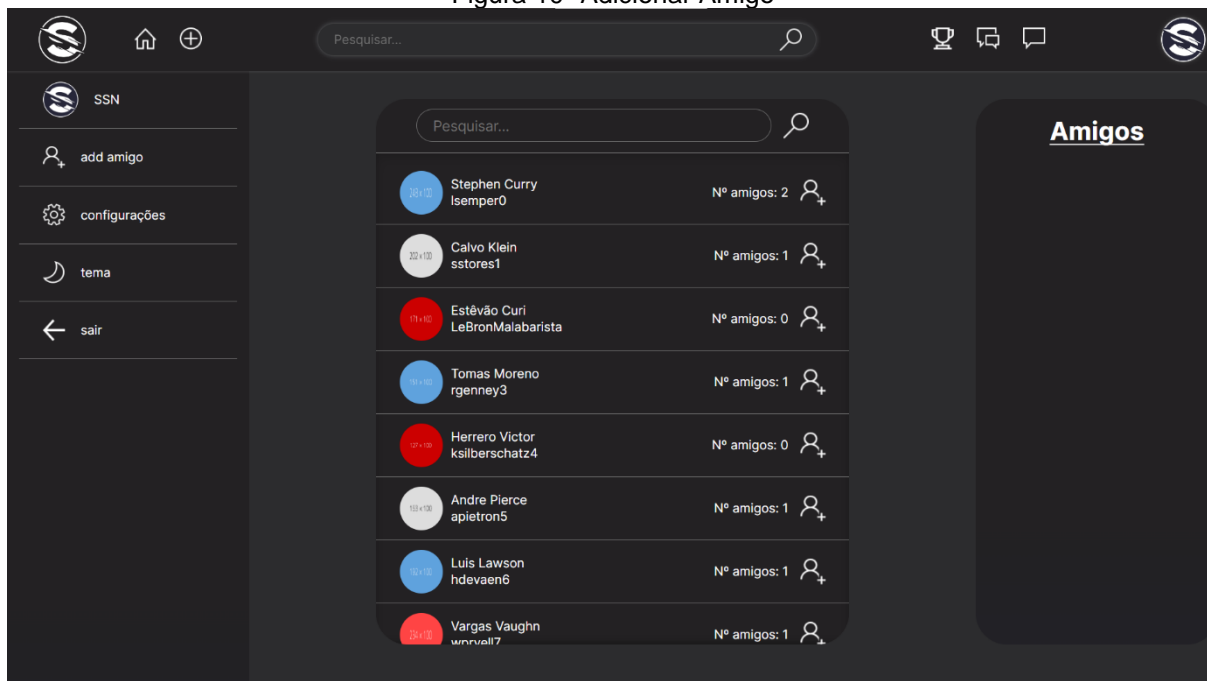
Figura 9- Perfil



Fonte: Autoria Própria

Essa tela tem a função de mostrar o perfil do usuário e suas informações publicas como o numero de seguidores e seu rank;

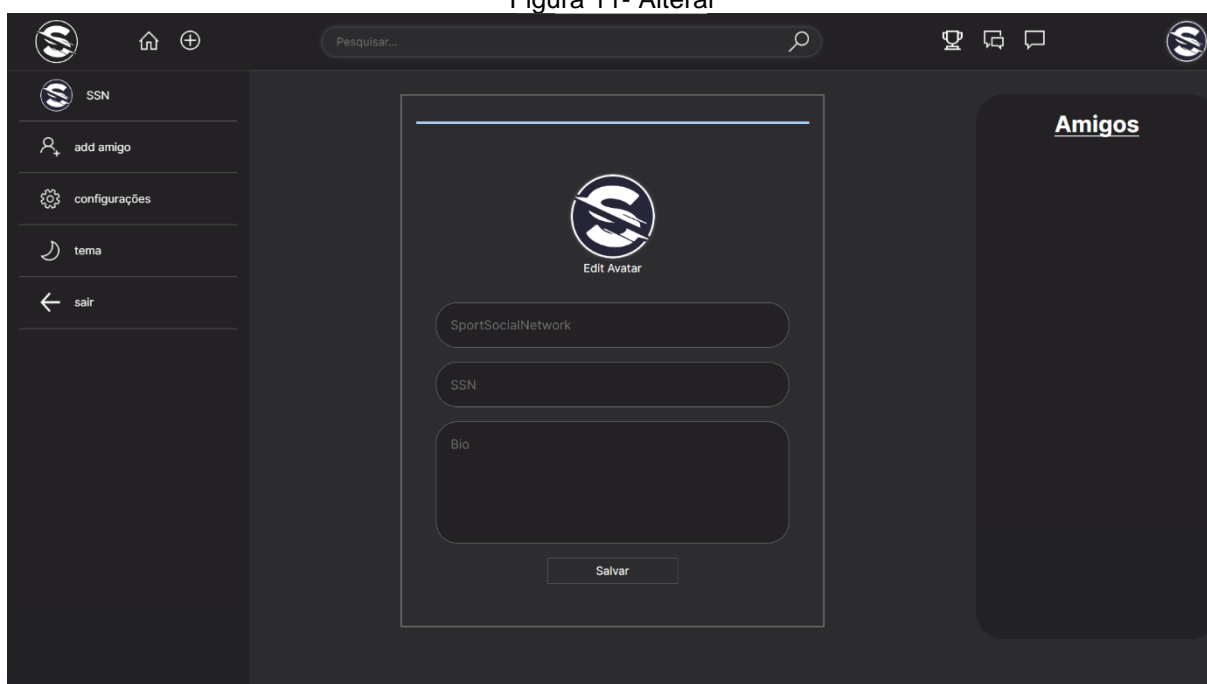
Figura 10- Adicionar Amigo



Fonte: Autoria Própria

Nessa tela você pode ver usuários e adicioná-los como amigos;

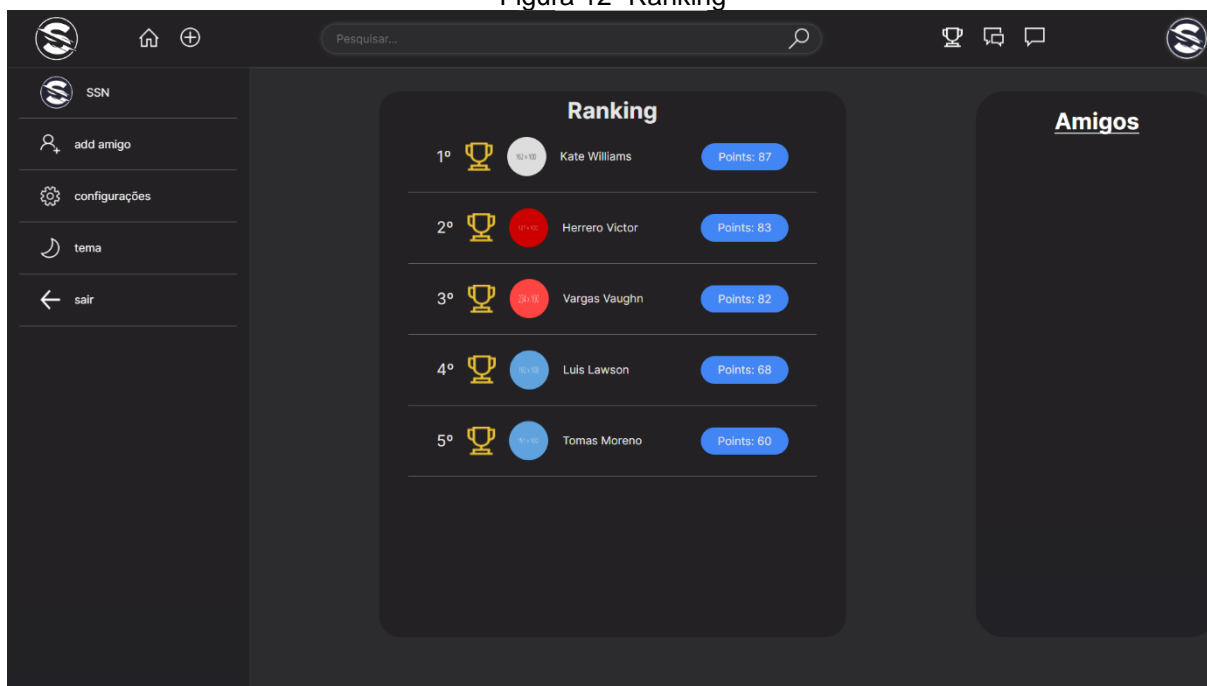
Figura 11- Alterar



Fonte: Autoria Própria

Nessa tela é possível alterar as informações pessoais e públicas da sua conta no site;

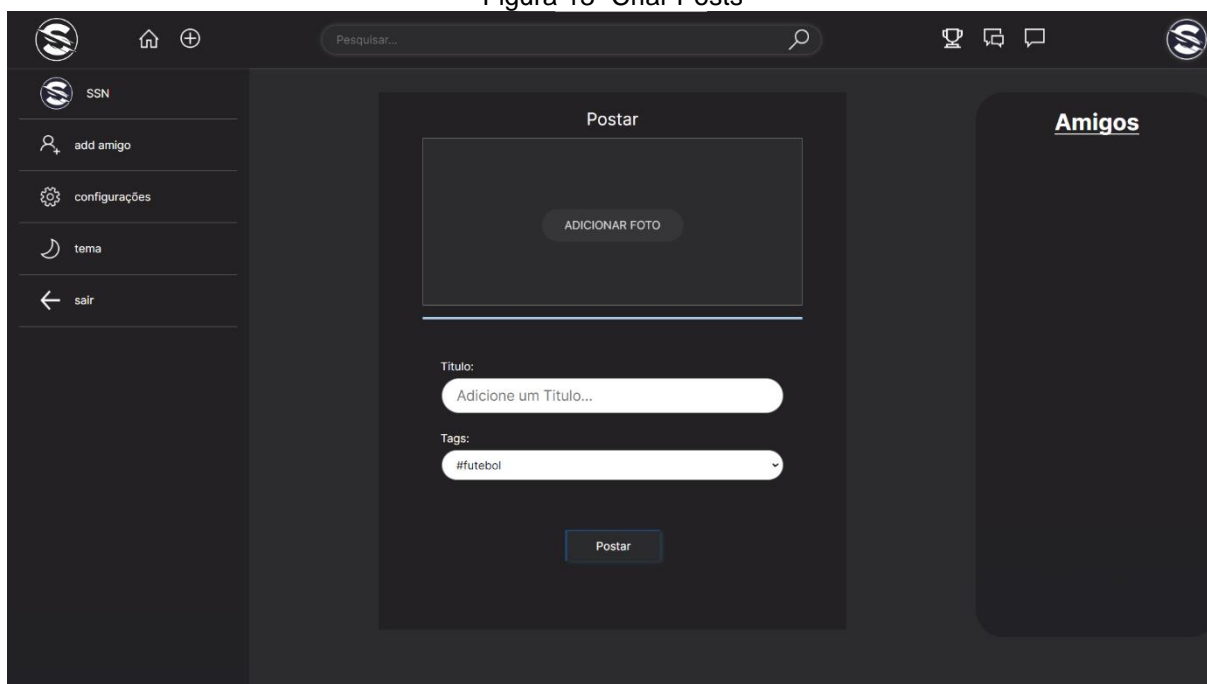
Figura 12- Ranking



Fonte: Autoria Própria

A tela tem como objetivo mostrar a posição de Ranking dos usuários e você pode entrar na conta dos usuários selecionados se clicar;

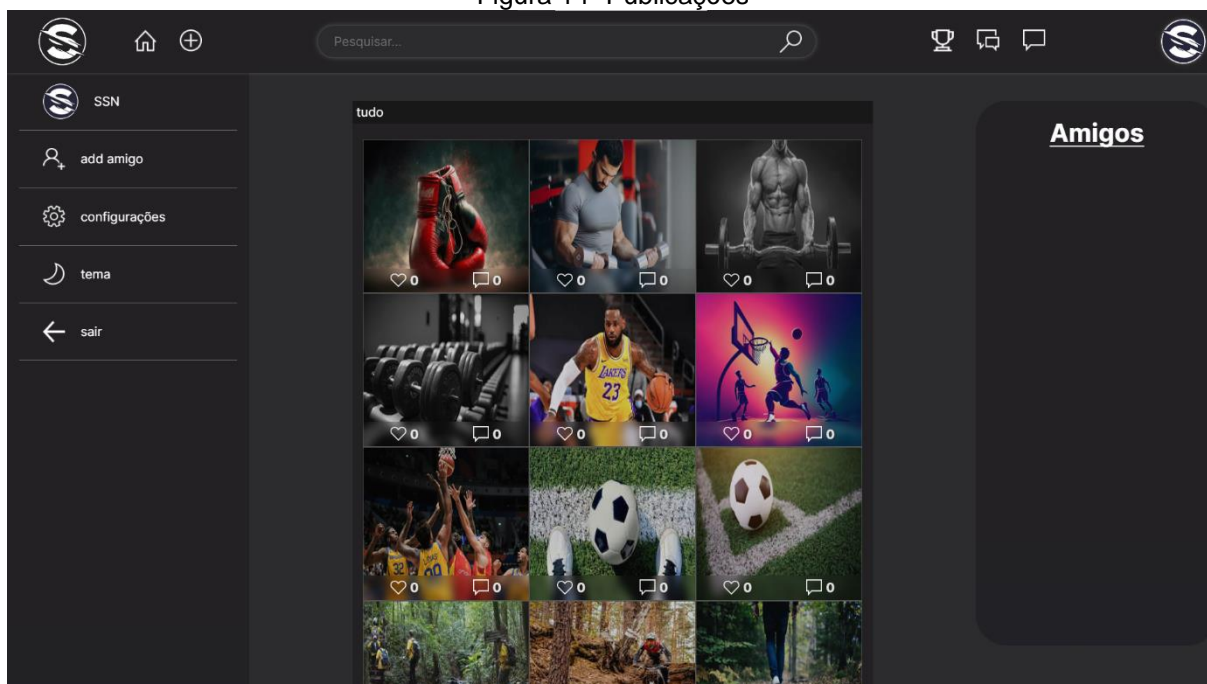
Figura 13- Criar Posts



Fonte: Autoria Própria

Nessa tela você poderá criar suas próprias postagens colocando título e tag;

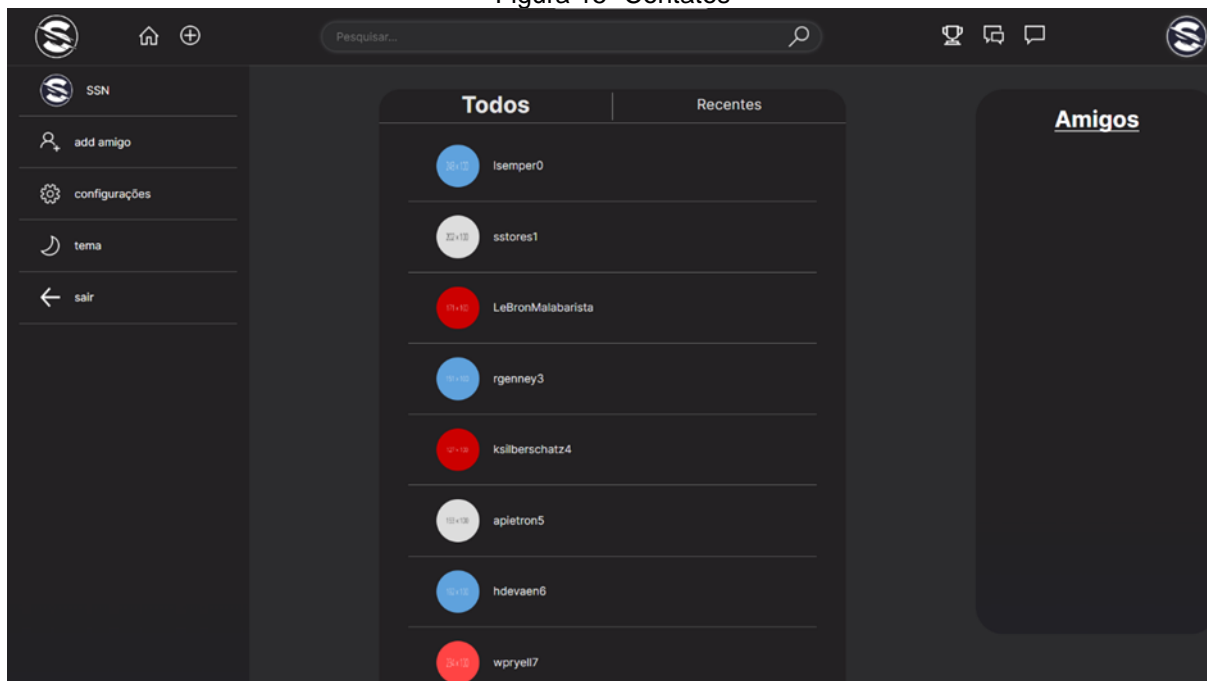
Figura 14- Publicações



Fonte: Autoria Própria

Nessa tela você consegue pesquisar sobre tags específicas de publicações, ao gosto do usuário;

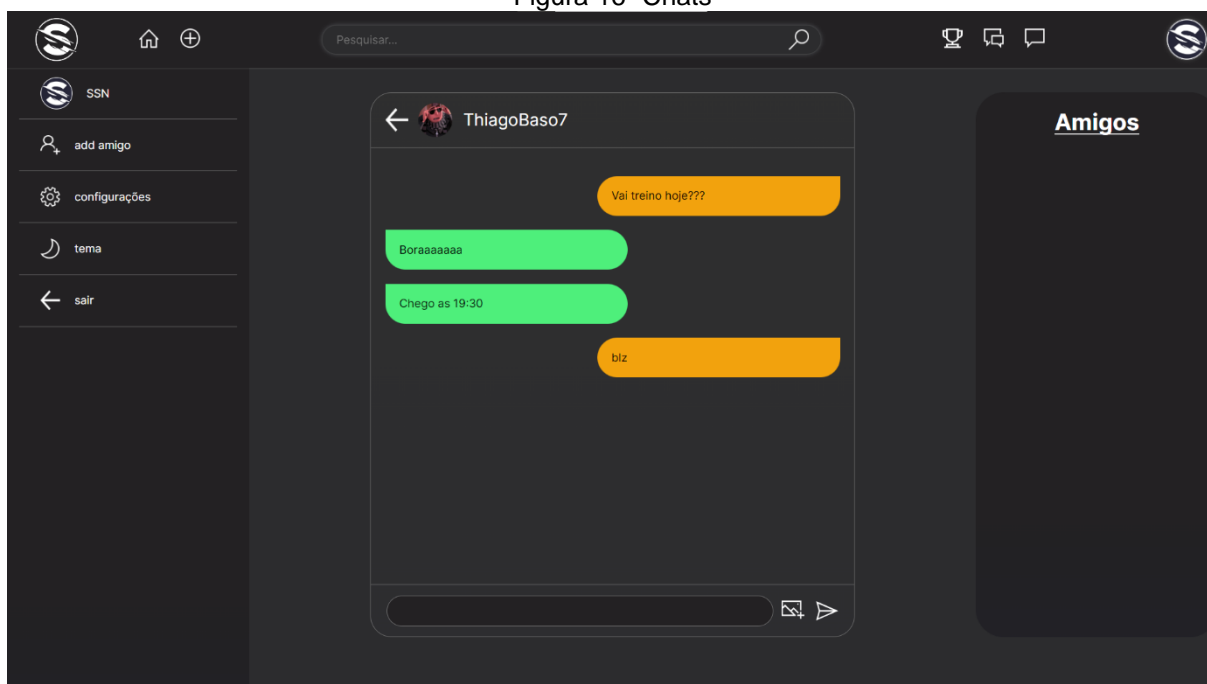
Figura 15- Contatos



Fonte: Autoria Própria

Nessa tela o usuário é capaz de ver suas conversas recentes e os contatos totais da sua conta;

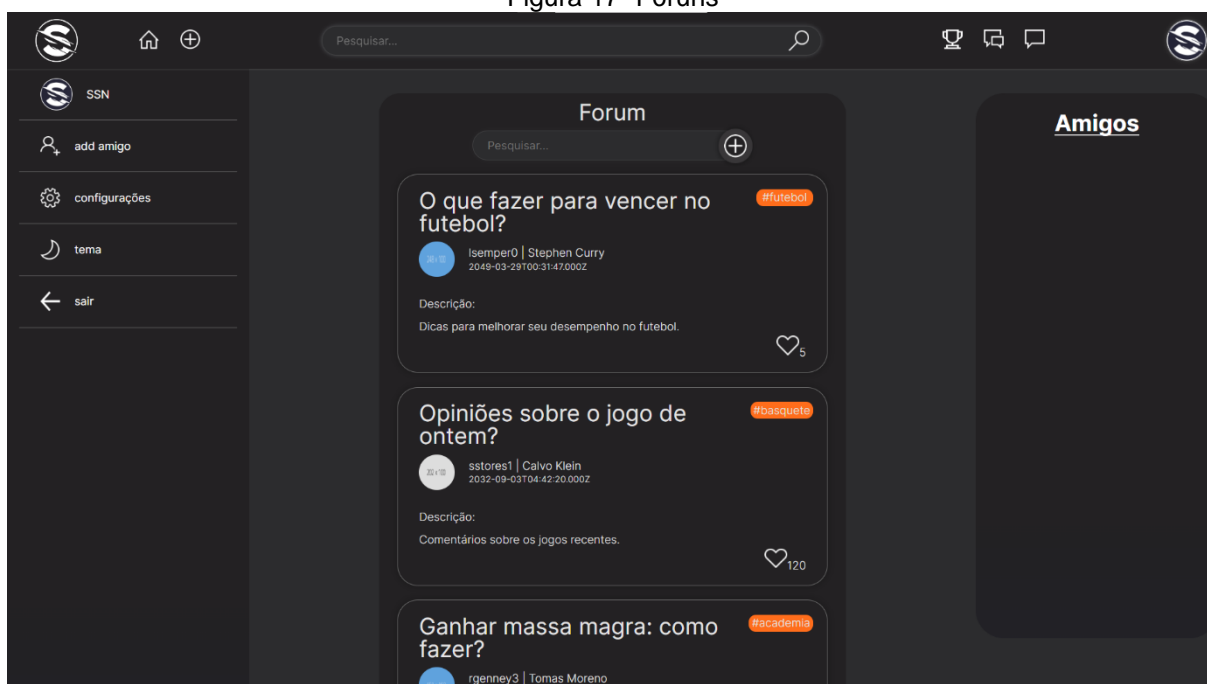
Figura 16- Chats



Fonte: Autoria Própria

Nessa tela o usuário pode se comunicar por texto com outros usuários;

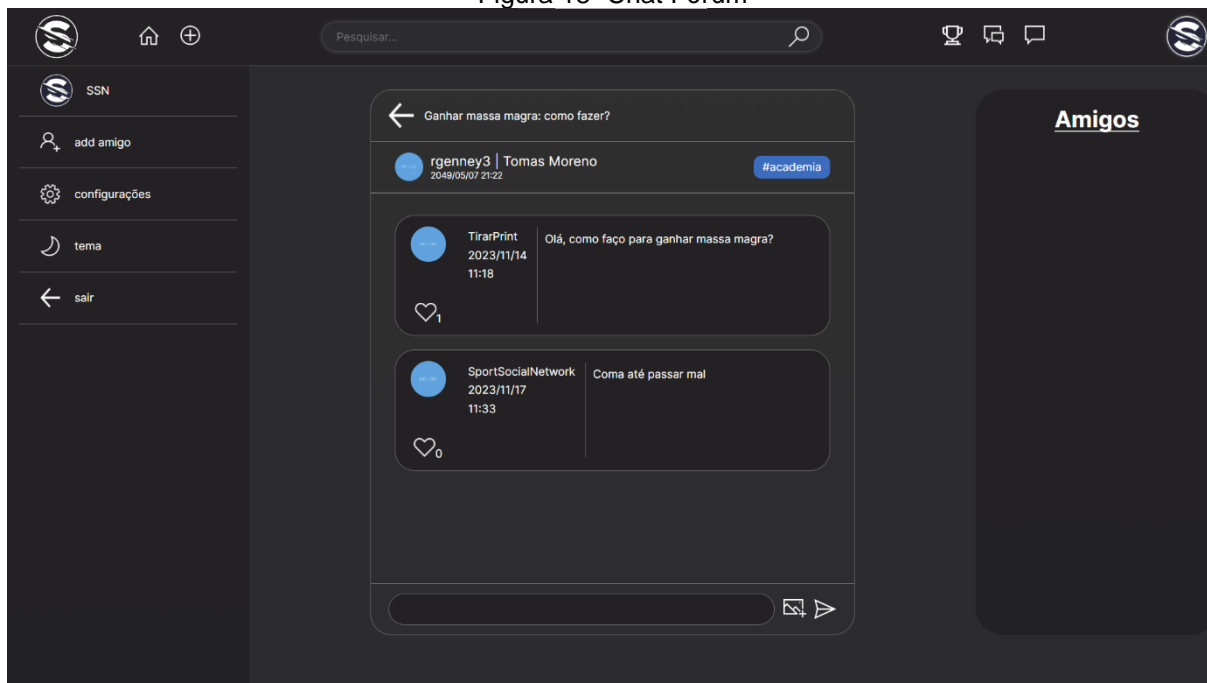
Figura 17- Fóruns



Fonte: Autoria Própria

Nessa tela o usuário pode visualizar os fóruns baseados nos seus interesses, e clicando ele pode abrir e ver seu conteúdo;

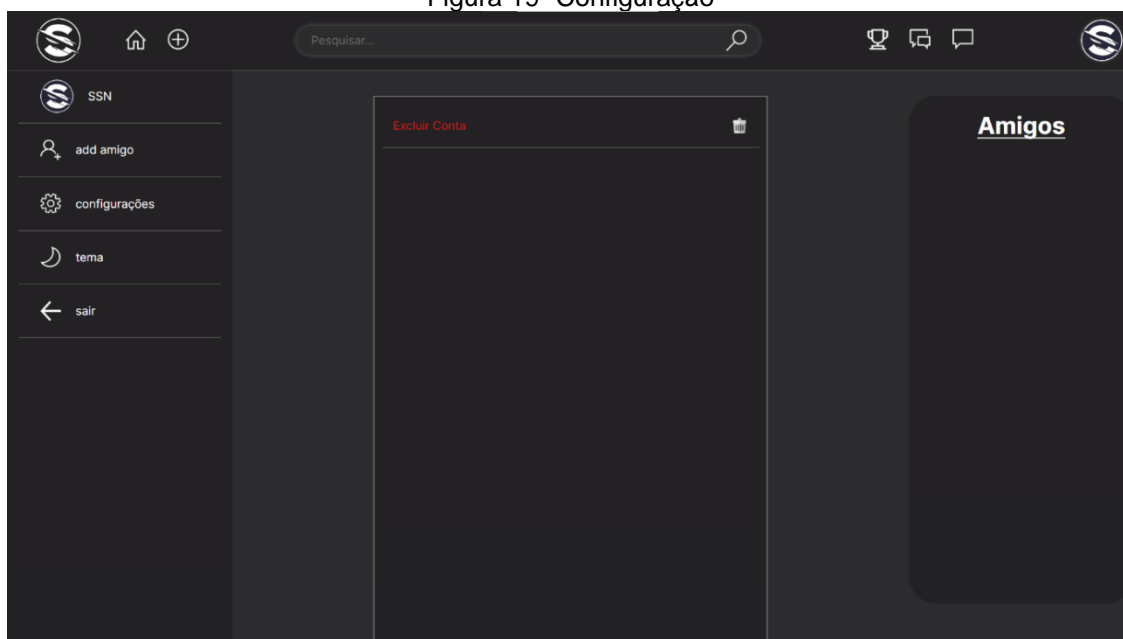
Figura 18- Chat Fórum



Fonte: Autoria Própria

Ao clicar nessa tela o usuário pode ver o conteúdo do fórum e os comentários de outros usuários dentro dele;

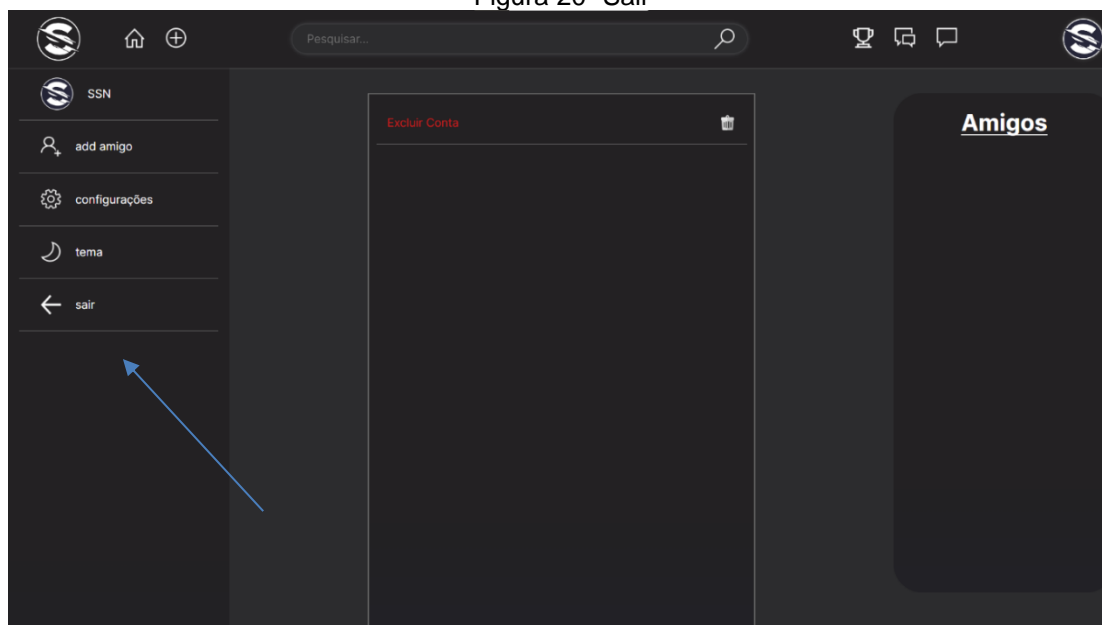
Figura 19- Configuração



Fonte: Autoria Própria

Ao clicar no botão configuração você tem acesso as configurações;

Figura 20- Sair



Fonte: Autoria Própria

Ao clicar no botão SAIR o usuário sai da sua conta.

7.5. Política de Privacidade

A sua privacidade é importante para nós. É política do Sport Social Network respeitar a sua privacidade em relação a qualquer informação sua que possamos coletar no site Sport Social Network, e outros sites que possuímos e operamos.

Solicitamos informações pessoais apenas quando realmente precisamos delas para lhe fornecer um serviço. Fazemo-lo por meios justos e legais, com o seu conhecimento e consentimento. Também informamos por que estamos coletando e como será usado.

Apenas retemos as informações coletadas pelo tempo necessário para fornecer o serviço solicitado. Quando armazenamos dados, protegemos dentro de meios comercialmente aceitáveis para evitar perdas e roubos, bem como acesso, divulgação, cópia, uso ou modificação não autorizados.

Não compartilhamos informações de identificação pessoal publicamente ou com terceiros, exceto quando exigido por lei.

O nosso site pode ter links para sites externos que não são operados por nós. Esteja ciente de que não temos controle sobre o conteúdo e práticas desses sites e não podemos aceitar responsabilidade por suas respectivas políticas de privacidade.

Você é livre para recusar a nossa solicitação de informações pessoais, entendendo que talvez não possamos fornecer alguns dos serviços desejados.

O uso continuado de nosso site será considerado como aceitação de nossas práticas em torno de privacidade e informações pessoais. Se você tiver alguma dúvida sobre como lidamos com dados do usuário e informações pessoais, entre em contato conosco.

O serviço Google AdSense que usamos para veicular publicidade usa um cookie DoubleClick para veicular anúncios mais relevantes em toda a Web e limitar o número de vezes que um determinado anúncio é exibido para você.

Para mais informações sobre o Google AdSense, consulte as FAQs oficiais sobre privacidade do Google AdSense.

Utilizamos anúncios para compensar os custos de funcionamento deste site e fornecer financiamento para futuros desenvolvimentos. Os cookies de publicidade comportamental usados por este site foram projetados para garantir que você forneça

os anúncios mais relevantes sempre que possível, rastreando anonimamente seus interesses e apresentando coisas semelhantes que possam ser do seu interesse.

Vários parceiros anunciam em nosso nome e os cookies de rastreamento de afiliados simplesmente nos permitem ver se nossos clientes acessaram o site através de um dos sites de nossos parceiros, para que possamos creditá-los adequadamente e, quando aplicável, permitir que nossos parceiros afiliados ofereçam qualquer promoção que pode fornecê-lo para fazer uma compra.

Compromisso do Usuário

O usuário se compromete a fazer uso adequado dos conteúdos e da informação que o Sport Social Network oferece no site e com caráter enunciativo, mas não limitativo:

A) Não se envolver em atividades que sejam ilegais ou contrárias à boa fé a à ordem pública;

B) Não difundir propaganda ou conteúdo de natureza racista, xenofóbica, Bet Nacional ou azar, qualquer tipo de pornografia ilegal, de apologia ao terrorismo ou contra os direitos humanos;

C) Não causar danos aos sistemas físicos (hardwares) e lógicos (softwares) do Sport Social Network, de seus fornecedores ou terceiros, para introduzir ou disseminar vírus informáticos ou quaisquer outros sistemas de hardware ou software que sejam capazes de causar danos anteriormente mencionados.

Mais informações

Esperemos que esteja esclarecido e, como mencionado anteriormente, se houver algo que você não tem certeza se precisa ou não, geralmente é mais seguro deixar os cookies ativados, caso interaja com um dos recursos que você usa em nosso site.

Esta política é efetiva a partir de 19 de outubro 2023 17:21

7.6. Termos de Uso

1. Termos

Ao acessar ao site Sport Social Network, concorda em cumprir estes termos de serviço, todas as leis e regulamentos aplicáveis e concorda que é responsável pelo cumprimento de todas as leis locais aplicáveis. Se você não concordar com algum desses termos, está proibido de usar ou acessar este site. Os materiais contidos neste site são protegidos pelas leis de direitos autorais e marcas comerciais aplicáveis.

2. Uso de Licença

É concedida permissão para baixar temporariamente uma cópia dos materiais (informações ou software) no site Sport Social Network, apenas para visualização transitória pessoal e não comercial. Esta é a concessão de uma licença, não uma transferência de título e, sob esta licença, você não pode:

modificar ou copiar os materiais;

usar os materiais para qualquer finalidade comercial ou para exibição pública (comercial ou não comercial);

tentar decompilar ou fazer engenharia reversa de qualquer software contido no site Sport Social Network;

remover quaisquer direitos autorais ou outras notações de propriedade dos materiais;
ou

transferir os materiais para outra pessoa ou 'espelhe' os materiais em qualquer outro servidor.

Esta licença será automaticamente rescindida se você violar alguma dessas restrições e poderá ser rescindida por Sport Social Network a qualquer momento. Ao encerrar a visualização desses materiais ou após o término desta licença, você deve apagar todos os materiais baixados em sua posse, seja em formato eletrônico ou impresso.

3. Isenção de responsabilidade

Os materiais no site da Sport Social Network são fornecidos 'como estão'. Sport Social Network não oferece garantias, expressas ou implícitas, e, por este meio, isenta e nega todas as outras garantias, incluindo, sem limitação, garantias implícitas ou condições de comercialização, adequação a um fim específico ou não violação de propriedade intelectual ou outra violação de direitos.

Além disso, o Sport Social Network não garante ou faz qualquer representação relativa à precisão, aos resultados prováveis ou à confiabilidade do uso dos materiais em seu site ou de outra forma relacionado a esses materiais ou em sites vinculados a este site.

4. Limitações

Em nenhum caso o Sport Social Network ou seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos (incluindo, sem limitação, danos por perda de dados ou lucro ou devido a interrupção dos negócios) decorrentes do uso ou da incapacidade de usar os materiais em Sport Social Network, mesmo que Sport Social Network ou um representante autorizado da Sport Social Network tenha sido notificado oralmente ou por escrito da possibilidade de tais danos. Como algumas jurisdições não permitem limitações em garantias implícitas, ou limitações de responsabilidade por danos consequentes ou incidentais, essas limitações podem não se aplicar a você.

5. Precisão dos materiais

Os materiais exibidos no site da Sport Social Network podem incluir erros técnicos, tipográficos ou fotográficos. Sport Social Network não garante que qualquer material em seu site seja preciso, completo ou atual. Sport Social Network pode fazer alterações nos materiais contidos em seu site a qualquer momento, sem aviso prévio. No entanto, Sport Social Network não se compromete a atualizar os materiais.

6. Links

O Sport Social Network não analisou todos os sites vinculados ao seu site e não é responsável pelo conteúdo de nenhum site vinculado. A inclusão de qualquer link não

implica endosso por Sport Social Network do site. O uso de qualquer site vinculado é por conta e risco do usuário.

Modificações

O Sport Social Network pode revisar estes termos de serviço do site a qualquer momento, sem aviso prévio. Ao usar este site, você concorda em ficar vinculado à versão atual desses termos de serviço.

Lei aplicável

Estes termos e condições são regidos e interpretados de acordo com as leis do Sport Social Network e você se submete irrevogavelmente à jurisdição exclusiva dos tribunais naquele estado ou localidade.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Sport Social Network" emerge como uma resposta inovadora para promover um estilo de vida saudável, especialmente entre os jovens menos engajados em atividades físicas. A criação de uma rede social dedicada ao universo esportivo, com facilidade de uso e simplicidade, destaca-se pela abordagem técnica e estruturada. O uso eficiente de ferramentas como Figma, DBDesign, MySQL, Insomnia, VSCode e Firebase demonstra a natureza tecnologicamente avançada do projeto.

O sucesso do projeto pode ser evidenciado pelas funcionalidades plenamente implementadas, abrangendo interações como postagens, comentários, likes, criação de fóruns, comunicação entre usuários, adição de amigos e um sistema de ranking. A capacidade de deletar contas e procurar usuários contribui para uma experiência completa do usuário.

Ao olhar para frente, percebemos a necessidade de contínuas melhorias na Experiência do Usuário (UX), buscando uma interface mais intuitiva e agradável. Além disso, as implementações futuras, como a incorporação de recursos adicionais, integração com dispositivos wearable e a expansão da comunidade, indicam o compromisso com o aprimoramento constante e o crescimento sustentável do projeto.

Link do projeto no github:

Frontend: <https://github.com/lucasbrasantos/ssn>

Backend: <https://github.com/lucasbrasantos/node>

REFERÊNCIAS

BIJORA, Hélio. Google Forms: o que é e como usar o app de formulários online, 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/google-forms-o-que-e-e-como-usar-o-app-de-formularios-online.ghtml>. Acesso em 26 out. 2023.

COUTINHO, Nabucodonosor. Modelagem de Base de Dados PostgreSQL com DBDesigner, 2014. Disponível em: https://www.inf.unioeste.br/~olguin/4458-files/pg_db_designer.pdf. Acesso em 8 out. 2023.

EFDEPORTES. Benefícios do esporte citados pelos profissionais do projeto Unileste Cidadã. 2008. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd120/esporte-como-fator-de-inclusao-social.htm>. Acesso em 31 out. 2023.

LENCINA, Walter. O que é GitHub: para que serve, como funciona e como utilizar, 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-github>. Acesso em 26 out. 2023.

LOPES, Michele. O que é Figma e como usar?, 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-figma-e-como-usar>. Acesso em 26 out. 2023.

MACORATTI, José Carlos. Visual Studio Code – Apresentando o editor multiplataforma da Microsoft, 2016. Disponível em: <https://imasters.com.br/desenvolvimento/visual-studio-code-apresentando-o-editor-multiplataforma-da-microsoft>. Acesso em 19 out. 2023.

MORALES, Jade. Uma revisão completa do Draw.io: recursos, preço, prós e contras com sua melhor alternativa, 2022. Disponível em: <https://www.mindonmap.com/pt/blog/drawio-review/>. Acesso em 26 out. 2023.

PISA, Pedro. O que é e como usar o MySQL?, 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.ghtml>. Acesso em 26 out. 2023.

REMESSAONLINE . Firebase: descubra para que serve, como funciona e como usar, 2021. Disponível em: <https://www.remissaonline.com.br/blog/firebase-descubra-para-que-serve-como-funciona-e-como-usar/>. Acesso em 02 nov. 2023.

RIBEIRO, Lucas. Insomnia, um poderoso testador de rotas, 2020. Disponível em: <https://lucassr.medium.com/insomnia-um-poderoso-testador-de-rotas-3d77d2cd8e89>. Acesso em 31 out. 2023.

SBCM. Índice de Massa Corporal. 2022. Disponível em: <https://www.sbcbm.org.br/obesidade-atinge-mais-de-67-milhoes-de-pessoas-no-brasil-em-2022/>. Acesso em 31 out. 2023.