



**Fundação Educacional do Município de Assis**  
**Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis - IMESA**

**VALCIR DE OLIVEIRA SANTOS FILHO**

**SISTEMA AGREGADOR DE SERVIÇOS PARA WEB**

**ASSIS/SP**  
**2013**



**Fundação Educacional do Município de Assis**  
**Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis - IMESA**

## **SISTEMA AGREGADOR DE SERVIÇOS PARA WEB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, como requisito do Curso de Graduação.

Orientando: Valcir de Oliveira Santos Filho

Orientador: Luiz Carlos Begosso

**ASSIS/SP**  
**2013**

## FICHA CATALOGRÁFICA

SANTOS FILHO, Valcir de Oliveira

Sistema Web para agregar e divulgar serviços / Valcir de Oliveira Santos Filho. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA – Assis, 2013.

páginas

Orientador: Prof. Dr. Luiz Carlos Begosso

Trabalho de Conclusão de Curso – Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA.

1.Obvius. 2.Web 3. Php. 4. Internet 5. Uml. 6.Logo

CDD: 001.61

Biblioteca da Fema

## DEDICATÓRIA

*Dedico este trabalho a toda a minha família mãe, pai, irmão e noiva por acreditar que sou capaz de me formar em um curso que foi por toda a minha vida o sonho de formação profissional.*

## **AGRADECIMENTOS**

No decorrer do curso nos deparamos com muitas dificuldades, e o apoio da família amigos e professores é fundamental, em especial a ajuda do Prof.º Dr.º Luiz Carlos Begosso que me orientou e sempre me ajudou nesses 3 anos de curso.

## **RESUMO**

A necessidade de se acessar a internet tem sido cada vez mais frequente. Existem pessoas que especulam sobre o fim do software desktop, com o surgimento da computação em nuvens. A verdade é que tanto para entretenimento, quanto para negócios a internet se tornou indispensável. O sistema proposto tem como objetivo levar a informática, mais precisamente a internet, para todo tipo de prestador de serviço que queira anunciar seu negócio, de maneira rápida e objetiva. A vantagem é tanto para o profissional que gera o serviço, quanto para o cliente que procura pelo anúncio. O papel de apresentá-lo fica por conta do sistema web.

## **ABSTRACT**

The need to access the internet has been increasingly frequent. There are people who speculate until the end of desktop software, with the emergence of cloud computing. The truth is that both for entertainment and for business Internet has become indispensable. The proposed system aims to bring computer technology, specifically the internet, for every type of service provider you want to advertise your business, quickly and objectively. The benefit is for both the professional who generates the service, and for the customer looking for the ad. The role of presenting them is for the web system.

**Keywords:** Desktop 1; software 2; business 3; internet 4; technology 5; web 6.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Figura exemplo código XHTML .....	5
Figura 2 - Figura exemplo código CSS .....	5
Figura 3 - Resultado de XHTML com CSS .....	5
Figura 4 - Ranking das linguagens mais usadas no mundo em 2013 .....	7
Figura 5 - PHP e MYSQL .....	8
Figura 6 - Modelo MVC .....	10
Figura 7 - Caso de Uso Geral .....	11
Figura 8 - Caso de Uso Visitante .....	11
Figura 9 - Caso de uso buscar anúncio .....	12
Figura 10 - Caso de uso acessar anúncio . .....	13
Figura 11 - Caso de uso Contato .....	14
Figura 12 - Caso de uso efetuar login .....	14
Figura 13 - Caso de uso manter cadastro .....	15
Figura 14 - Caso de uso manter anuncio .....	16
Figura 15 - Caso de uso manter usuário .....	16
Figura 16 - Caso de uso manter anuncio postado .....	17
Figura 17 - Caso de uso login .....	18
Figura 18 - Caso de uso manter categorias.....	18
Figura 19 - Caso de uso manter estado .....	19
Figura 20 - Caso de uso manter cidade .....	19
Figura 21 - Caso de manter contato .....	20
Figura 22 - Diagrama de Classes .....	21
Figura 23 - Diagrama Entidade Relacionamento .....	22
Figura 24 - Tela Inicial do Obvius .....	23
Figura 25 - Tela de Cadastro do Obvius .....	23

## SUMÁRIO

<b>1 - INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
1.1 - OBJETIVO DO TRABALHO .....	1
1.2 - PÚBLICO ALVO .....	2
1.3 - JUSTIFICATIVA .....	2
1.4 – MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO.....	2
<b>2 - DESENVOLVIMENTO DO PROJETO OBVIUS.....</b>	<b>4</b>
2.1 - XHTML .....	4
2.2 - CSS .....	4
2.3 - JAVASRIPT .....	5
2.4 - JQUERY.....	6
2.5 - PHP.....	6
2.6 - MYSQL .....	7
<b>3 – TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO PROJETO OBVIUS .....</b>	<b>9</b>
3.1 - MVC .....	9
3.2 - CODEIGNITER FRAMEWORK .....	10
3.3 - APTANA STUDIO 3 .....	10
<b>4 – ANÁLISE E PROJETO DO SISTEMA OBVIUS .....</b>	<b>11</b>
4.1 - NARRATIVAS DE CASO DE USO .....	11
4.2 - DIAGRAMA DE CLASSES .....	21
4.3 - DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO .....	22
4.4 - SISTEMA EM EXECUÇÃO .....	23
<b>5 - CONCLUSÃO .....</b>	<b>24</b>
<b>6 - REFERÊNCIAS .....</b>	<b>25</b>

# **1. INTRODUÇÃO**

O sistema proposto tem como objetivo levar a informática, mais precisamente a internet, para todo tipo de prestador de serviço que queira anunciar seu negócio, de maneira rápida e objetiva. A vantagem é tanto para o profissional que gera o serviço, quanto para o cliente que procura pelo anúncio. O papel de apresentá-los fica por conta do sistema web.

O sistema será denominado de “Obvius”. Obvius em latim significa acesso ou acessar, esse nome foi escolhido na época em que decidi que o site/sistema teria o nome de acesso, levando em consideração a forma de acesso entre serviço e usuário.

Seria impossível imaginar os dias de hoje sem a internet. No início, por volta dos anos 60, a internet tinha por finalidade a defesa militar onde Estados Unidos e União Soviética simplesmente disputavam uma corrida tecnológica. A necessidade foi a criação de uma rede onde a troca de informações fossem praticamente instantâneas, e os centros tecnológicos e militares pudessem estar espalhados pelo país tirando a centralização de dados.

Depois de muitas transformações e padronizações como o TCP/IP, a internet passou a ser algo indispensável, tanto para sua finalidade inicial, "a troca de informações militares", quanto para comércio, entretenimento entre outros.

O consumo da internet no Brasil é muito elevado sendo o 7º país que mais acessa a internet no mundo. (G1 2013)

## **1.1 OBJETIVO DO TRABALHO**

Esse trabalho tem por objetivo construir um sistema “agregador de serviços” independentemente de qual área é o serviço ou segmento da atividade. O sistema é denominado Obvius, e tem por finalidade exibir as características do serviço prestado pelo anunciante.

O sistema foi implementado de forma que fosse didático, fácil tanto para quem procura o anúncio quanto para quem quer anunciar, uma forma limpa de exibição e agradável ao navegar.

## **1.2 PÚBLICO ALVO**

Todo trabalhador ou empresa que queira ser encontrado no site deve anunciar, sendo assim, qualquer pessoa que precise de um determinado serviço pode pesquisar no Obvius e encontrar o serviço desejado. O sistema pode receber recomendações dos usuários, gerando uma rede de serviços onde pode se encontrar tudo o que precisa sem sair de casa.

Existem muitos trabalhadores autônomos que não possuem acesso às mídias tradicionais e, conseqüentemente, não têm espaço para anunciar seus serviços. Com o Obvius, a busca por esses profissionais será abreviada, e seus serviços poderão ser visualizados de qualquer lugar.

As pessoas das mais variadas habilidades como autônomos, artesãos, pequenos médios ou grandes empresários, instituições com ou sem fins lucrativos, outros sites que queiram divulgar seu serviço, enfim o sistema tem o objetivo de agregar todos.

## **1.3 JUSTIFICATIVA**

Hoje em dia comenta-se muito sobre a “era da tecnologia, ou da informação”, mas dificilmente o pequeno/médio empreendedor tem espaço para anunciar seu empreendimento. Um dos fatores é a falta de informação e o receio de anunciar na rede. Outro fator é o alto custo financeiro para se divulgar na internet, fato este que acaba dificultando entender o porquê de se pagar por clique ou, como um anúncio digital pode chegar até meu cliente? Considerando todos esses fatores o Obvius foi desenvolvido para facilitar esse contato entre aqueles que oferecem o serviço e aqueles que o procuram, literalmente um facilitador, não exigindo nenhum tipo de formação na área de TI para vincular ou divulgar as páginas.

## **1.4 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO**

Para documentação apresentada em forma de análise, será utilizada a metodologia de análise Orientada a Objetos, utilizando a linguagem de modelagem UML (Unified Modeling Language), (BOOCH, 2005).

Para a implementação da aplicação será utilizada a linguagem PHP, pertencente à categoria de softwares livres e amplamente utilizada para o desenvolvimento de programas que serão executados na internet (DALL'OGGIO, 2007).

Os demais recursos necessários ao desenvolvimento desse trabalho são:

- 01 computador.
- Astah profissional;
- Windows 7 Ultimate.
- Servidor local Apache 2.2.22.
- Php 5.3.13.
- Mysql 5.5.24.
- Aptana Studio 3
- Dbdesigner.
- Adobe Photoshop CS5.

## 2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO OBVIUS

Para o desenvolvimento do sistema bem como sua implementação foi utilizada à orientação a objetos. Programar com programação orientada a objetos(OOP), significa organizar o mundo real como uma coleção de objetos que incorporam estruturas de dados e um conjunto de operações que manipulam estes dados. A OOP é a técnica mais amplamente empregada para desenvolvimento softwares robustos e reutilizáveis.

O nascimento da programação orientada a objetos representou uma importante mudança no desenvolvimento de sistemas. O resultado é uma aplicação que se parece com o mundo ao nosso redor (GILMORE, 2009, p.131-132).

### 2.1 XHTML

O XHTML(*Extensible Hypertext Markup Language*) é uma evolução do HTML(Hypertext Markup Language). Essa evolução foi baseada na linguagem XML(*Extensible Markup Language*) para melhor interpretação de browsers e exibição em vários dispositivos como *tablet*, celulares, televisão, computadores e muitas outras plataformas. Uma linguagem interpretada pelo browser pode tomar diferentes aspectos dependendo do navegador e dimensões de conteúdo, esse é o caso da linguagem de marcação XHTML.

Todas as páginas do site terão a codificação de caracteres padrão 8bit utf-8 e XHTML de acordo com a W3C.

"XHTML é uma linguagem de marcação semelhante á HTML, mas com sintaxe bem mais estrita, baseada nas requisições de XML."(DAVIS;PHILLIPS, 2008,p.255)

### 2.2 CSS

Para a estruturação do site como organização visual foi utilizado o CSS(Cascading Style Sheets). As "Folhas de Estilos em Cascatas" são designadas para a organização e apresentação das páginas HTML e XHTML. Todo visual do site como cores, bordas, espaçamentos, utiliza essa linguagem armazenada em um arquivo separado melhorando a manutenção caso haja necessidade de uma

reestilização do site. Assim como o XHTML o CSS é uma linguagem de marcação interpretada pelo browser no *client-side* ou lado cliente assim que requisitada.

A Figura 1 ilustra um exemplo de código-fonte em XHTML.

```
1 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" >
2 <head>
3   <title></title>
4   <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css" />
5 </head>
6 <body>
7   <div id="bg_menu">
8     <div id="menu">
9       Exemplo de arquivo CSS
10    </div>
11  </div>
12 </body>
13 </html>
```

**Figura 1 - Exemplo de código XHTML**

A Figura 2, apresenta exemplo de código CSS.

```
1  /* ARQUIVO CSS */
2  body{
3    background-color: GREEN;
4    font-family: "verdana", arial, tahoma;
5    color: RED;
6  }
7  #menu{
8    width: 400px;
9    height: 80px;
10   background-color: YELLOW;
11 }
```

**Figura 2 - Exemplo de código CSS**

A Figura 3, apresenta a execução do código XHTML com o CSS.



**Figura 3 - Resultado de XHTML com CSS**

Para a elaboração do design e da estruturação do sistema foram utilizados *tableless*, janelas fluídas e efeitos de transição.

## 2.3 JAVASCRIPT

Um método comum encontrado no desenvolvimento web são as linguagens interpretadas pelo browser. O JavaScript é uma dessas linguagens que tem por

finalidade uma interação com usuário no *client-side* ou lado cliente, não necessitando do servidor para processos da página como validação de formulários e cálculos instantâneos se necessário.

Diferente das linguagens de marcação o JavaScript, além de *case sensitive*, é uma linguagem como foco script orientado a objetos, com o uso de funções para o reaproveitamento de código.

## 2.4 JQUERY

Jquery é uma biblioteca JavaScript criada por John Resig que está disponível com o código aberto para ser usada e alterada da maneira que for necessária e para uso universal. A principal vantagem de se usar a biblioteca é a sua simplicidade e a capacidade dos navegadores de interpretá-la. Com simples trechos de códigos é possível se obter efeitos incríveis. No site o jquery será usado em alguns momentos como "refresh" da página, além de outros recursos.

## 2.5 PHP

Com a necessidade de se processar páginas WEB, em 1995 Rasmus Lerdorf desenvolvedor web, desenvolveu uma linguagem para processar acessos do lado do servidor a qual chamou de PHP *Personal Home Page*, hoje em dia *Hypertext Processor*, a criação da linguagem foi em primeiro momento para uso próprio em suas páginas. Hoje com o PHP em sua versão 5.5 ele se mostra muito útil com diversos recursos e está entre as linguagens mais usadas no mundo(GILMORE, 2009).

A linguagem está em constante atualização, com uma comunidade ativa sempre inovando e corrigindo possíveis *bugs*.

Por muitos anos a linguagem foi considerada fraca por não ter alguns recursos de suas principais concorrentes como ASP e JAVA. Com a orientação a objetos a partir da versão 5, o PHP se mostrou completo com certificações e inúmeras aplicações como por exemplo, uma das mais famosas aplicações a rede social *Facebook*. Em sua documentação pode-se ter acesso ao *Facebook Developers* para desenvolvimento de aplicativos através do seguinte endereço: <http://developers.facebook.com/docs/reference/php/>.

De acordo com Tiobe (2013), o PHP é a 5<sup>o</sup> linguagem mais utilizada no mundo nos dias de hoje. Para esse cálculo de índice, *tiobe* toma como base o nível de procura por conteúdo da linguagem em sites de busca como o *google.com*.

A Figura 4, apresenta o ranking das linguagens mais utilizadas no mundo de Julho de 2012 a Julho de 2013.

Position Jul 2013	Position Jul 2012	Delta in Position	Programming Language	Ratings Jul 2013	Delta Jul 2012	Status
1	1	=	C	17.628%	-0.70%	A
2	2	=	Java	15.906%	-0.18%	A
3	3	=	Objective-C	10.248%	+0.91%	A
4	4	=	C++	8.749%	-0.37%	A
5	7	↑↑	PHP	7.186%	+2.17%	A
6	5	↓	C#	6.212%	-0.46%	A
7	6	↓	(Visual) Basic	4.336%	-1.36%	A
8	8	=	Python	4.035%	+0.03%	A
9	9	=	Perl	2.148%	+0.10%	A
10	11	↑	JavaScript	1.844%	+0.39%	A
11	10	↓	Ruby	1.582%	-0.19%	A
12	14	↑↑	Transact-SQL	1.568%	+0.61%	A
13	15	↑↑	Visual Basic .NET	1.254%	+0.34%	A

**Figura 4 - Ranking das linguagens mais usadas no mundo. Tiobe (2013)**

Outra característica do PHP é que, além de ser gratuito, é um software com código-fonte aberto. O código-fonte do PHP e sua documentação detalhada também estão disponíveis no site oficial.(NIEDERAUER, 2011).

## 2.6 MYSQL

O MySql é um dos mais famosos sistemas gerenciadores de banco de dados do mundo e o mais utilizado. Usando a linguagem SQL ele se adapta perfeitamente ao PHP e para as necessidades do sistema desenvolvido. Em 2008 a Sun Microsystems obteve os direitos do MYSQL por US\$ 1 bilhão, a maior negociação já feita quando se trata de softwares com licenças livres como o MYSQL. Hoje em dia a Oracle, famosa por seu SGBD, tem os direitos do MYSQL devido a aquisição da Sun em 2009.

Na maioria das vezes o aluguel de servidores mais baratos são os de PHP e MYSQL, e como já citado ambas as plataformas são livres e famosas por sua simplicidade e fácil interação.

O MYSQL é um servidor de banco de dados relacional que se aproxima cada vez mais das facilidades encontradas em produtos proprietários cooperativos a cada versão, o que significa que você não encontrará muitas surpresas, caso seja familiarizado com outros produtos de banco de dados. (GILMORE, 2009, p.497).

A Figura 5, apresenta os logotipos do PHP e MYSQL.



**Figura 5 - Php e mysql**

Usar PHP e MYSQL se tornou tão comum que muitos servidores locais já vem com o apache PHP e MYSQL para uso e testes.

### 3. TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO PROJETO OBVIUS

A análise foi feita a partir dos padrões de desenvolvimento utilizando a UML. O Astah Professional é uma ferramenta que auxilia na criação dos diagramas de fácil manuseio, simples entendimento e com muitos detalhes.

A UML é metodologia que auxilia a visualizar os diagramas, comunicação entre objetos, relacionamentos e uma forma como o sistema se comportará após desenvolvido. Foi desenvolvida para evitar indesejadas surpresas durante o desenvolvimento permitindo que os desenvolvedores visualizem os produtos de seus trabalhos em diagramas padronizados.

Segundo entendimentos de Guedes (2011) a UML é:

...uma linguagem visual utilizada para modelar software baseados no paradigma Orientado a Objeto. É uma linguagem de modelagem de propósito geral que pode ser aplicada a todos os domínios de aplicação. Esta linguagem se tornou nos últimos anos a linguagem padrão adotada internacionalmente de engenharia de software. (Guedes, 2011, página 19)

Seguindo os padrões atuais o sistema será orientado a objetos pela linguagem PHP e as informações armazenadas no banco gerenciada através do MYSQL com a linguagem SQL.

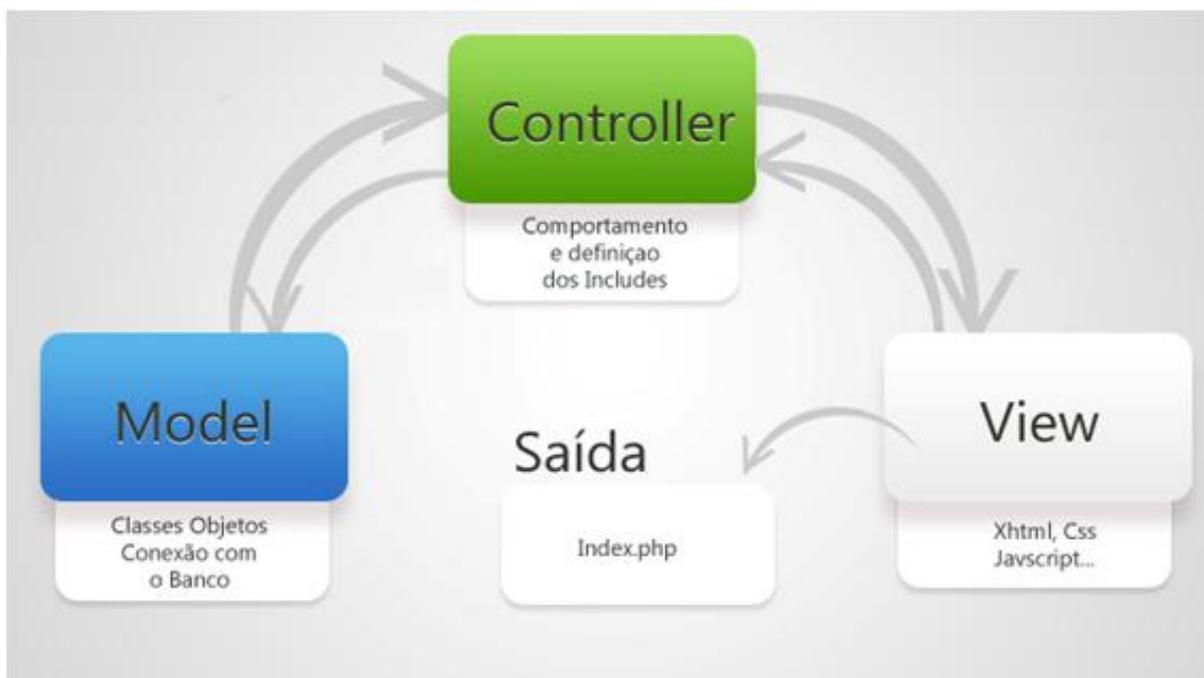
#### 3.1 MVC

Um dos padrões de projeto mais utilizados no mundo é sem dúvida o MVC Acrônimo para Model-View-Controller, arquitetura que visa fornecer uma forma de separação de código. Atualmente o MVC é considerado um padrão em engenharia de software utilizado nos principais projetos do mundo.

O código separado para uma melhor organização e futuras manutenções, o desenvolvimento será da seguinte maneira:

- Model, representa todas as classes, funções e conexões com o banco de dados.
- Controller, regra de negócio e validações no formulário.
- View, armazena os arquivos de códigos das páginas como os arquivos XHTML, CSS, JAVASCRIPT etc...

A Figura 6, representa o modelo MVC.



**Figura 6 - Modelo MVC**

Com o passar dos anos, os sistemas se tornaram cada vez maiores e mais complexos, levando a uma difícil manutenção e leitura do código. Com o MVC, a manutenção foi dividida em partes que podem ser compartilhadas por equipes específicas.

O MVC trouxe grandes benefícios, tais como: reaproveitamento de código, divisão de trabalho por equipes, utilização de frameworks.

### **3.2 CODEIGNITER FRAMEWORK**

O framework utilizado no desenvolvimento desse projeto será o Codeigniter, de fácil entendimento, se adequa perfeitamente ao PHP e ao padrão MVC tornando o desenvolvimento mais rápido e limpo (ELLISLAB, 2013). Um exemplo de uso do framework será na paginação dos anúncios selecionados do banco na página.

### **3.3 APTANA STUDIO 3**

Aptana Studio 3 é uma IDE open source desenvolvida em Java que suporta diversas linguagens como o PHP. Ele está baseado no Eclipse outra IDE de desenvolvimento, no qual pode escrever, compilar, depurar e implantar programas.

## 4. ANÁLISE E PROJETO DO SISTEMA OBVIUS

O Diagrama de Casos de Uso é o diagrama utilizado normalmente nas fases de Levantamento e Análise de Requisitos do sistema. Esse diagrama apresenta uma linguagem simples e de fácil compreensão. Para que os usuários possam ter uma ideia inicial de como será o sistema, apresenta-se o diagrama de caso de Uso geral (GUEDES, GILLEANES T. A. 2009).

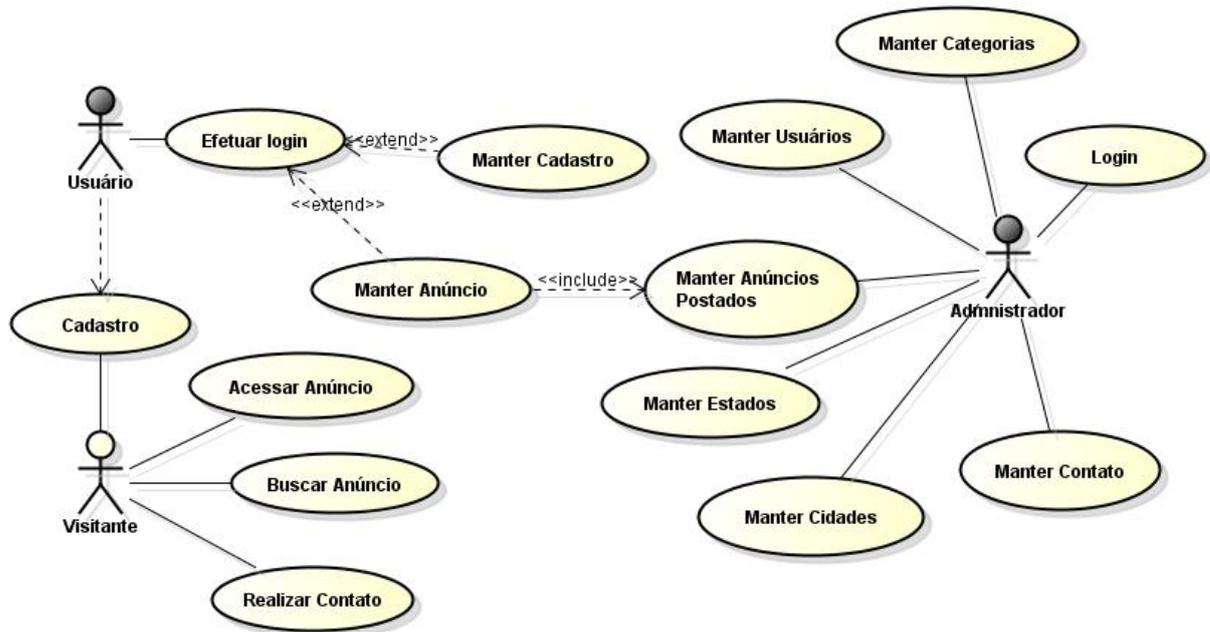


Figura 7- Caso de uso geral

### 4.1 NARRATIVAS DE CASOS DE USO



Figura 8 - Caso de uso cadastro visitante

Nome Do Caso de Uso	Cadastro Visitante
Caso de uso geral	
Ator principal	Visitante
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa o

	cadastro do visitante passando a ser usuário do site.
Pré-condição	Acessar o site, e clicar no botão cadastre-se.
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Cadastro para obter login de acesso.
Ação do ator	Ação do sistema
1. O visitante acessa a área de cadastro, preenche o formulário e envia os dados.	
	2. O sistema valida os dados e aguarda a ativação do usuário enviada por e-mail.
3. O visitante ativa o cadastro confirmando através do link presente no email informado.	
	4. O sistema insere os dados no banco, e libera o login para acesso.
Restrições/Validações	O usuário poderá ter apenas um registro por CPF/CNPJ.

**Tabela 1 - Caso de uso cadastro**



**Figura 9 - Caso de uso buscar anúncio**

Nome Do Caso de Uso	Buscar Anúncio
Caso de uso geral	
Ator principal	Visitante
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a busca por anúncios cadastrados no site.
Pré-condição	Acessar o site, e pesquisar o anúncio por estado, cidade e preencher o campo da pesquisa e clicar em pesquisar.
Pós-condição	Após a busca será apresentado os anúncios filtrados pela pesquisa se houver.
<b>Fluxo principal</b>	Pesquisa no banco de dados pelos requisitos apresentados pelo usuário.
Ação do ator	Ação do sistema

1. O visitante deve dirigir até os campos de pesquisa e preencher o estado, cidade seguido da categoria e a pesquisa desejada	
	2. O sistema pesquisa em seu banco de dados filtrando o resultado devido aos preenchimentos do visitante.
	3. O sistema exibe os resultados na tela.
4. O Visitante acessa o anúncio desejado	
Restrições/Validações	O visitante poderá realizar pesquisas de categorias diferentes em uma área abrangente, ou em uma área específica como uma cidade apenas.

**Tabela 2 - Caso de uso buscar anúncio**



**Figura 10 - Caso uso de Acessar Anúncio**

Nome Do Caso de Uso	Acessar Anúncio
Caso de uso geral	
Ator principal	Visitante
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa o acesso do visitante ao anúncio do usuário
Pré-condição	O visitante deve escolher a categoria desejada e acessar o anúncio
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Acesso do visitante no anúncio postado
Ação do ator	Ação do sistema
1. O visitante acessa o anúncio desejado	
	2. O sistema direciona o visitante ao anúncio.
Restrições/Validações	O Visitante deve clicar no anúncio desejado

**Tabela 3 - Caso de uso Acessar Anúncio**



**Figura 11 - Caso uso de Contato**

Nome Do Caso de Uso	Contato
Caso de uso geral	
Ator principal	Visitante
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa o contato entre o visitante e o site
Pré-condição	O visitante acessar a página de contato
Pós-condição	O visitante deve inserir o nome, e-mail, assunto e a mensagem
<b>Fluxo principal</b>	Contato realizado pelo visitante
Ação do ator	Ação do sistema
1. O visitante acessa o a página de contato	
2. O visitante preenche o formulário e envia o contato.	
Restrições/Validações	O Visitante deve preencher todos os campos

**Tabela 4 - Caso de uso Acessar Anúncio**

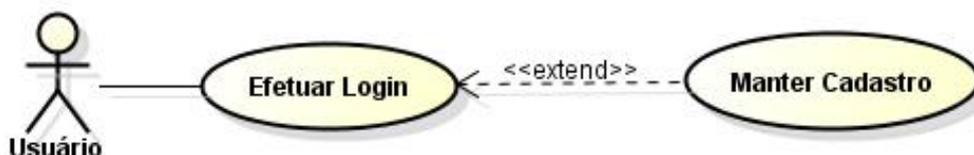


**Figura 12 - Caso de uso Efetuar Login**

Nome Do Caso de Uso	Efetuar login
Caso de uso geral	
Ator principal	Usuário
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa o login para acessar a área restrita do site.
Pré-condição	Possuir cadastro no site.

Pós-condição	Preencher o formulário de login com os dados corretos de login e senha.
<b>Fluxo principal</b>	Validar o login e permitir acesso ao site para manter anúncios e responder eventuais contatos ou dúvidas.
Ação do ator	Ação do sistema
1. O usuário informar o login e senha para se logar no site.	
	2. O sistema verifica se os dados estão corretos, valida e permite o acesso.
Restrições/Validações	Se o usuário não tiver cadastro, deverá se cadastrar. Se caso esquecer o login ou senha deverá recuperar clicando em "Não consigo acessar".

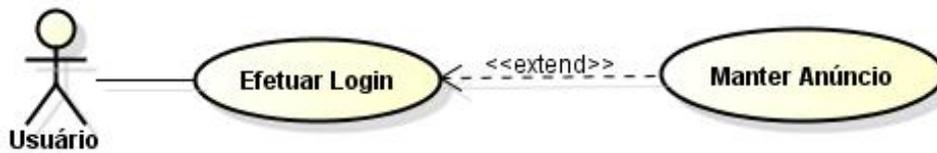
**Tabela 5 - Caso de uso efetuar login**



**Figura 13 - Caso de uso manter cadastro**

Nome Do Caso de Uso	Manter Cadastro
Caso de uso geral	
Ator principal	Usuário
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a atualização e adição de informações no cadastro do usuário.
Pré-condição	Possuir cadastro.
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Atualização dos dados do usuário no banco de dados
Ação do ator	Ação do sistema
1. O usuário acessa as configurações para editar o cadastro.	
	2. O sistema carrega as atualizações, valida e insere no banco substituindo as informações antigas.
Restrições/Validações	O usuário deve estar logado.

**Tabela 6 - Caso de uso Manter Cadastro**



**Figura 14 - Caso de uso Manter Anúncio**

Nome Do Caso de Uso	Manter Anúncio
Caso de uso geral	
Ator principal	Usuário
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a inserção, atualização e exclusão do anúncio ou seja a manutenção do anúncio e sua postagem.
Pré-condição	Possuir cadastro.
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Postagem do anúncio no site.
Ação do ator	Ação do sistema
1. Após se logar o usuário insere, edita ou deleta o anúncio. Além claro de postar.	
	2. O sistema carrega as informações e executa conforme o usuário informou.
Restrições/Validações	O usuário deve estar logado.

**Tabela 7 - Caso de uso Manter Anúncio**

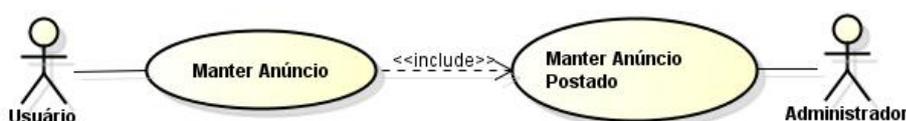


**Figura 15 - Caso de uso Manter Usuário**

Nome Do Caso de Uso	Manter Usuário
Caso de uso geral	
Ator principal	Administrador
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a inserção, leitura, atualização e exclusão de usuários ou seja a manutenção dos usuários.
Pré-condição	Possuir usuário.

Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Administrar usuários
Ação do ator	Ação do sistema
1. Se necessário o administrador solicita a inserção, leitura, atualização e exclusão do usuário.	
	2. O sistema recebe as alterações feitas pelo editor e atualiza o banco de dados.
	3. Após a atualização do usuário, o sistema reporta tal atualização ao usuário através de e-mail.
Restrições/Validações	Se o usuário postar produtos ou serviços ilegais e editor deve excluí-lo.

**Tabela 8 - Caso de uso Manter Usuário**



**Figura 16 - Caso de uso Manter Anúncios Postados**

Nome Do Caso de Uso	Manter Anúncios Postados
Caso de uso geral	
Ator principal	Administrador
Ator secundário	Usuário
Resumo	Este caso de uso representa a inserção, leitura, atualização e exclusão anúncios postados pelo usuário
Pré-condição	Existir anúncio
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Administrar anúncios postados
Ação do ator	Ação do sistema
1. O Administrador recebe uma denúncia de anúncio ilegal, ou verifica que existe um anúncio incompleto.	
2. O editor reporta ao usuário e exclui o anúncio.	
	3. O sistema faz as alterações necessárias no banco de dados.

Restrições/Validações	O editor só faz alterações após reportar o usuário.
-----------------------	---

**Tabela 9 - Manter Anúncios Postados**



**Figura 17 - Caso de uso Login**

Nome Do Caso de Uso	Login
Caso de uso geral	
Ator principal	Administrador
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa o login do administrador para que possa ter acesso as atividades de administrador.
Pré-condição	
Pós-condição	Preencher o formulário de login com os dados corretos de login e senha.
<b>Fluxo principal</b>	Informar login e senha para ter acesso ao site na área restrita
Ação do ator	Ação do sistema
1. O administrador deve informar o login e senha para se logar no site.	
	2. O sistema verifica se os dados estão corretos, valida e permite o acesso.
Restrições/Validações	Se o administrador não conseguir acessar. deverá clicar em "Não consigo acessar".

**Tabela 10 - Caso de uso Login**



**Figura 18 - Caso de uso Manter Categorias**

Nome Do Caso de Uso	Manter categorias
Caso de uso geral	
Ator principal	Administrador
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a inserção, leitura, atualização e exclusão de categorias do site.
Pré-condição	
Pós-condição	Inserir categorias não existentes
<b>Fluxo principal</b>	Administrar as categorias do site
Restrições/Validações	Apenas os administrador insere categorias.

**Tabela 11 - Caso de Uso Manter Categorias**



**Figura 19 - Caso de uso manter estado**

Nome Do Caso de Uso	Manter Estado
Caso de uso geral	
Ator principal	Administrador
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a inserção, leitura, atualização e exclusão de estados no sistema.
Pré-condição	
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Inserir, pesquisar e excluir estados.
Restrições/Validações	Apenas os administrador faz as alterações nos estados.

**Tabela 12 - Caso de Uso Manter Estado**



**Figura 20 - Caso de uso manter cidade**

Nome Do Caso de Uso	Manter Cidade
Caso de uso geral	
Ator principal	Administrador
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a inserção, leitura, atualização e exclusão de cidades no sistema.
Pré-condição	
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Inserir, pesquisar e excluir cidades.
Restrições/Validações	Apenas os administrador faz as alterações nas cidades.

**Tabela 13 - Caso de uso manter cidade**



**Figura 21 - Caso de uso manter contato**

Nome Do Caso de Uso	Manter Contato
Caso de uso geral	
Ator principal	Administrador
Ator secundário	
Resumo	Este caso de uso representa a exibição e a exclusão de contatos existentes
Pré-condição	
Pós-condição	
<b>Fluxo principal</b>	Exibir e excluir os contatos
Restrições/Validações	Apenas o administrador pode visualizar os contatos.

**Tabela 14 - Caso de uso manter cidade**

## 4.2. Diagrama de Classes

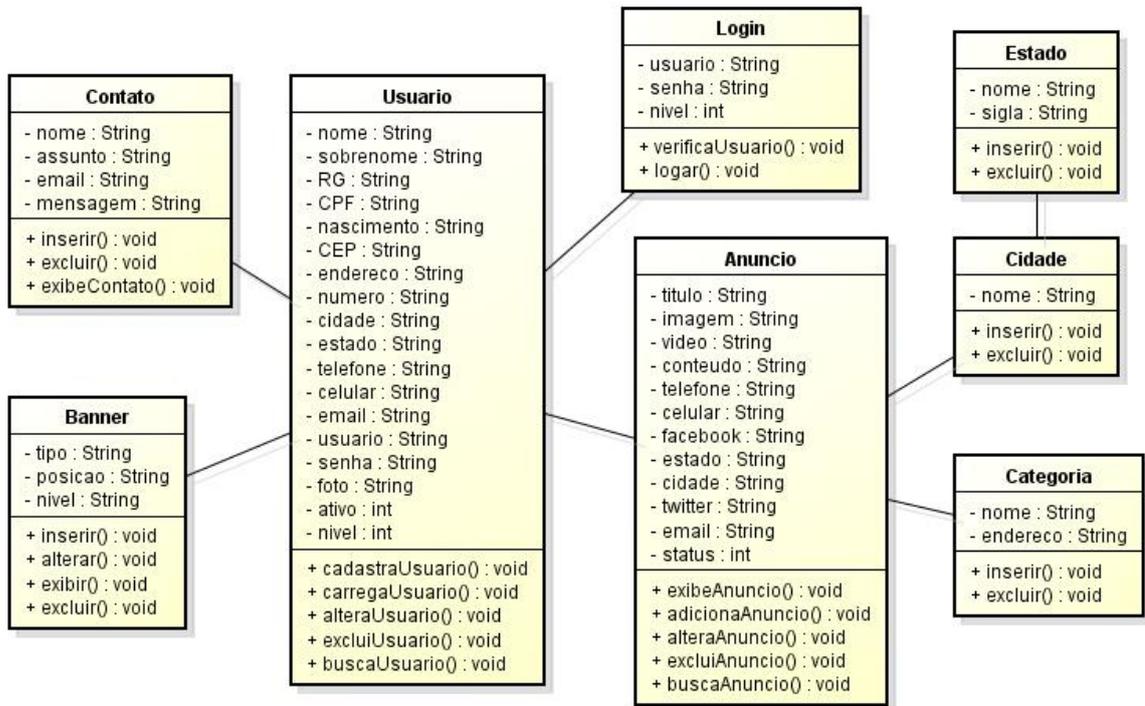


Figura 22 - Diagrama de Classes

### 4.3. Diagrama Entidade Relacionamento

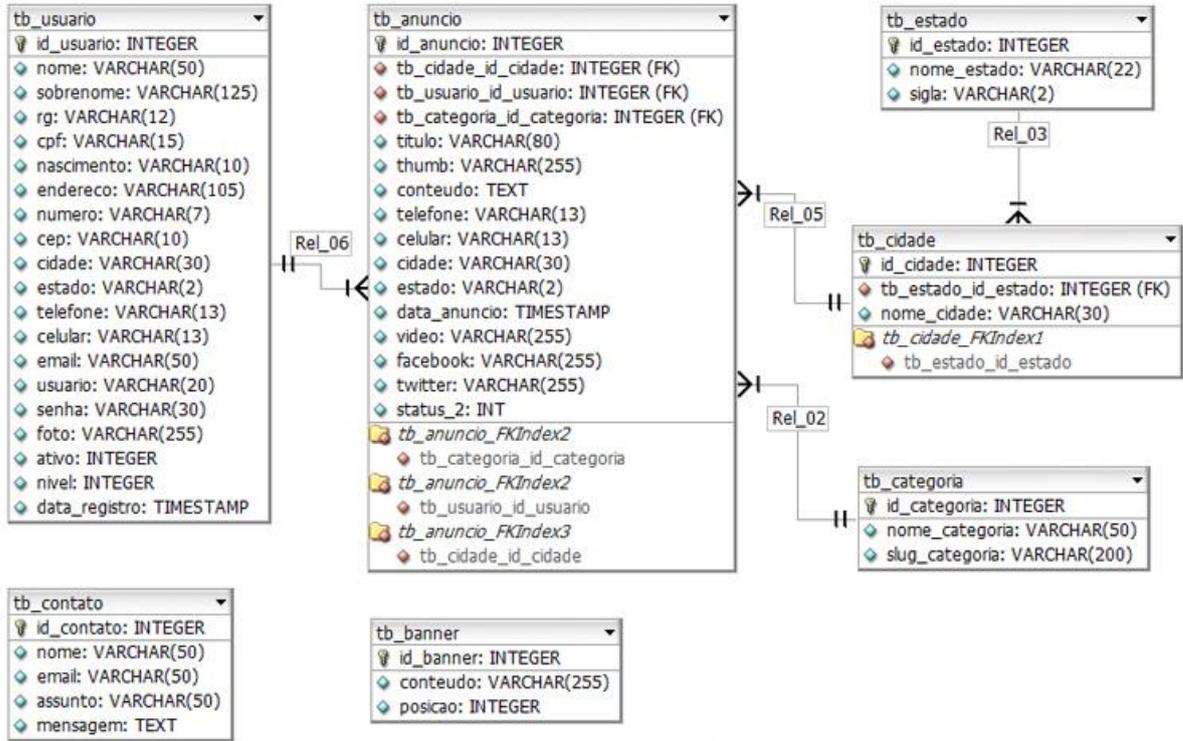


Figura 23 - Diagrama entidade relacionamento

## 4.4. Sistema em Execução



Figura 24 - Tela Inicial do Obvius

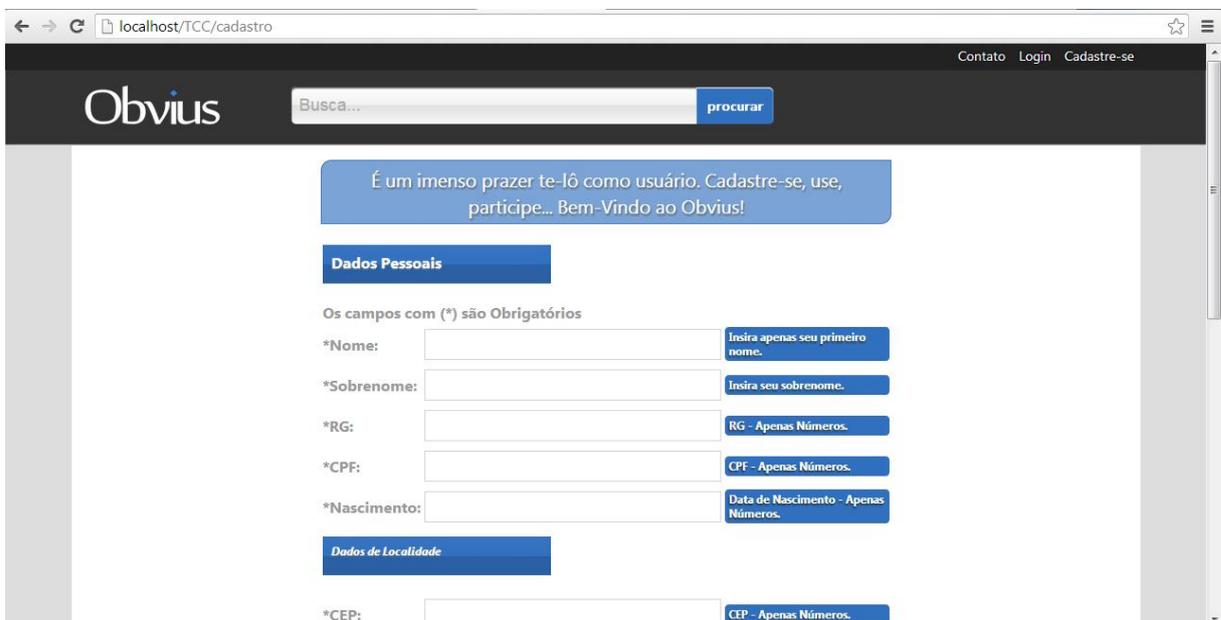


Figura 25 - Tela de Cadastro do Obvius

## **5. Conclusão**

Durante o período em que o projeto foi desenvolvido, foi possível adquirir muitos conceitos inovadores. Foi possível notar a grande tendência e um futuro promissor para a WEB.

A análise do projeto foi a fase mais importante, pois a partir de diagramas e casos de usos foi possível enxergar as necessidades do usuário e a todas as situações em que o sistema teria que se adaptar. A partir dessa etapa iniciou-se o desenvolvimento.

Utilizando a linguagem de programação PHP, entre outras ferramentas e conceitos que ofereceram uma base sólida, discutidos nesse trabalho, o sistema passou a tomar forma e apresentar a sua funcionalidade.

As tecnologias utilizadas para todo o desenvolvimento desse projeto vêm sendo muito difundida no mercado atual, isso faz com que tenha uma grande importância profissional no meu crescimento na parte de análise e desenvolvimento.

## 6. Referências

DAVIS, Michele E.; PHILLIPS, Jon A, **Aprendendo PHP e MYSQL**, 2ª Edição. Alta Books Editora 2008, p.255.

**ELLISLAB**. Página oficial do framework CodeIgniter. Disponível em < <http://ellislab.com/codeigniter>> Acesso em 10.mar 2013.

**G1**, São Paulo Disponível em:<<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/03/brasil-e-o-7-maior-mercado-na-internet-no-mundo.html>> Acesso em: 12. Jun 2013.

GILMORE; Jason,**Dominando PHP e MYSQL do Iniciante ao Profissional**, 3ª Edição. Alta Books Editora2011, p.131-132.

GILMORE; Jason, **Dominando PHP e MYSQL do Iniciante ao Profissional**, 3ª Edição. Alta Books Editora2011, p.497.

GUEDES, Gilleanes T. A.- **UML2: Uma Abordagem Prática**. 1ª Edição. Novatec 2009.

GUEDES, Gilleanes T.A, **UML2 Uma Abordagem Prática**, 2ª Edição, Ed. Novatec, 2011, P.19.

NIEDERAUER, Juliano, **Desenvolvendo Websites com PHP**, 2ª Edição. Novatec 2011, p.24.

**TIOBE**, Eidhoven Netherlands. Disponível em  
<<http://www.tiobe.com/index.php/content/paperinfo/tpci/index.html>> Acesso em: 02.  
Jun 2013