



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

RENATO GANDOLFO HENSCHER

**DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA MOBILE DE
REDE SOCIAL PARA SKATISTAS**

Assis/SP

2024



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

RENATO GANDOLFO HENSCHEL

**DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA MOBILE DE
REDE SOCIAL PARA SKATISTAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e a Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA, como requisito parcial à obtenção do Certificado de Conclusão.

Orientando: Renato Gandolfo Henschel

Orientador: Esp. Célio Desiró

Assis/SP

2024

FICHA CATALOGRAFICA

Henschel, Renato Gandolfo

H526d Desenvolvimento de uma plataforma mobile de rede social para skatistas / Renato Gandolfo Henschel. -- Assis, 2024.

55p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) -- Fundação Educacional do Município de Assis (FEMA), Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis (IMESA), 2024.

Orientador: Prof. Esp. Célio Desiró.

1. Redes de comunicação. 2. Skateboarding. I Desiró, Célio. II
Título.

CDD 003

DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA MOBILE DE REDE SOCIAL PARA SKATISTAS

RENATO GANDOLFO HENSCHEL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, como requisito do Curso de Graduação, avaliado pela seguinte comissão examinadora:

Orientador: _____
Esp. Célio Desiró

Examinador: _____
Dr. Almir Rogério Camolesi

Assis/SP

2024

RESUMO

Este trabalho visa explorar e desenvolver uma plataforma de rede social exclusiva para a comunidade de skatistas, dando ênfase à praticidade do uso de aparelhos móveis, esta pesquisa visa preencher essa lacuna, oferecendo um ambiente para troca de experiências, compartilhamento de manobras, interação, e uma melhor busca por pistas de skate, uma vez que o impacto duradouro do skate na mídia e essa cultura autêntica merece um espaço digital próprio para se conectar, compartilhar e prosperar.

Palavras-chave: plataforma; mapa; rede social; skate.

ABSTRACT

This work aims to explore and develop a social networking platform exclusively for the skateboarding community, with an emphasis on the ease of use on mobile devices. This research aims to fill this gap by providing an environment for exchanging experiences, sharing tricks, interaction, and better searching for skate spots, as the lasting impact of skateboarding on media and its authentic culture deserve a digital space of its own to connect, share, and thrive.

Keywords: plataform, map, social network, skate.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Mapa Mental	19
Figura 2 – Diagrama de Entidade e Relacionamento	20
Figura 3 – Diagrama de Classe	21
Figura 4 – Diagrama de Caso de Uso - Usuário	22
Figura 5 - Diagrama de caso de uso – Manter Usuário	23
Figura 6 - Diagrama de caso de uso – Manter Spot de Pista	26
Figura 7 - Diagrama de caso de uso – Movimentar Publicação	28
Figura 8 - Diagrama de caso de uso – Movimentar Curtida	30
Figura 9 - Diagrama de caso de uso – Movimentar Compartilhamento	33
Figura 10 - Diagrama de caso de uso – Movimentar Avaliação de Pista	35
Figura 11 - Diagrama de caso de uso – Movimentar Pedidos de Amizade	37
Figura 12 - Diagrama de caso de uso – Movimentar mensagem	39
Figura 13 - Diagrama de caso de uso – Consultar Usuário	42
Figura 14 - Diagrama de caso de uso – Consultar Pista	44
Figura 15 – Diagrama Atividade – Manter Usuário	46
Figura 16 – Diagrama de Atividade – Manter Spot de Pista	47
Figura 17 – Tela de Autenticação – Criar Conta	48
Figura 18 – Tela de Autenticação – Fazer Login	49

Figura 19 – Tela de Perfil do Usuário	50
Figura 20 – Tela de Buscar Perfil	51
Figura 21 – Tela de Informações da publicação	52

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 OBJETIVO.....	12
1.2 JUSTIFICATIVA.....	12
1.3 MOTIVAÇÃO.....	13
1.4 PERSPECTIVA DE CONTRIBUIÇÃO.....	13
1.5 METODOLOGIA.....	14
2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS	16
2.1 FLUTTERFLOW.....	16
2.2 FIREBASE	17
3.MODELAGEM DO SOFTWARE	19
3.1 MAPA MENTAL	19
3.2 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)	20
3.3 DIAGRAMA DE CLASSE	21
3.4 DIAGRAMA DE CASO DE USO	22
3.4.1 Usuário.....	22
3.4.2 UC 01 Manter Usuário	23
3.4.3 UC 02 Manter Spot de Pista.....	26
3.4.4 UC 03 Movimentar Publicações.....	28
3.4.5 UC 04 Movimentar Curtidas	30
3.4.6 UC 05 Movimentar Compartilhamento.....	33
3.4.7 UC 06 Movimentar Avaliações de Pistas	35

3.4.8 UC 07 Movimentar Pedidos de Amizade	37
3.4.9 UC 08 Movimentar mensagem	39
3.4.10 UC 09 Consultar usuário	42
3.4.11 UC 10 Consultar Pista	44
3.5 DIAGRAMA DE ATIVIDADES.....	46
3.5.1 Manter Usuário.....	46
3.5.2 Manter Spot de Pista	47
4. DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA.....	48
4.1 TELA DE AUTENTICAÇÃO	48
4.2 TELA DE AUTENTICAÇÃO (LOG IN)	49
4.3 TELA PERFIL DO USUÁRIO	50
4.4 TELA BUSCAR PERFIL	51
4.5 TELA DE INFORMAÇÕES DA PUBLICAÇÃO	52
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
6. REFERÊNCIAS	54

1. INTRODUÇÃO

No Brasil, estima-se que exista cerca de 8,5 milhões de pessoas que praticam o skateboarding. De acordo com um levantamento realizado pela Sports Good Intelligence (SGI Europe) em parceria com a *Adventure Sports Fair* (ASF) e a promotora alemã de eventos esportivos ISPO, o esporte movimentava cerca de 1 bilhão de reais ao ano em acessórios e roupas. A venda de calçados ligados ao esporte é responsável pela movimentação de mais de 40 bilhões de reais no Brasil, afirma o Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE). Além de ser responsável por uma grande movimentação na economia, a prática é vista como uma iniciativa benéfica para a realidade social e a saúde do praticante (ALVES, Luana, 2023).

A cultura do skate valoriza a criatividade, a inovação e a autoexpressão, tornando-se uma válvula de escape para muitos, ela instiga, interfere, constrói e desconstrói, participa e questiona. Buscando inspiração constante e referenciais para aí experimentar e achar seu próprio caminho, pela questão de que todo skatista, em certo momento percebe-se imerso em assuntos como design, sociedade e urbanismo, acaba se tornando crítico e fundamental para o processo de desenvolvimento social.

A área de estudo da computação tem se destacado como um dos pilares do avanço tecnológico nas últimas décadas. No contexto atual, os aplicativos móveis desempenham um papel significativo na vida das pessoas, tornando-se ferramentas essenciais para a comunicação, entretenimento e interação social.

Embora existam redes sociais amplamente utilizadas, não há uma plataforma que atenda de forma completa às necessidades específicas desse grupo. Segundo ZUCKERMAN (2023), surge a questão: é mais importante reformar as redes sociais existentes ou trabalhar para construir novas redes?

Este trabalho tem como objetivo aproveitar essas tecnologias para facilitar

o desenvolvimento da plataforma e promover a interação desse grupo e maior praticidade na localização de pistas de skate.

1.1. OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma plataforma mobile que permita aos usuários encontrar praticantes do skate e locais para prática da modalidade, oferecendo recursos para facilitar a busca.

Como objetivo específico pretende-se implementar: perfil de usuário, com um álbum para as próprias publicações e menções, funcionalidades de publicação de fotos e vídeos, compartilhamento de publicações, envio de mensagens para outros usuários, sistema de amigos, integração de uma biblioteca APIs de mapa com funcionalidade de adicionar novos spots no sistema de mapa com localizações de pistas de skate, sistema de avaliação e compartilhamento de spots, sistema de notificações, ferramentas de moderação para lidar com conteúdo impróprio e denúncias, implementação de segurança e privacidade de dados.

1.2. JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento dessa plataforma se baseia na reconhecida falta de plataformas dedicadas a comunidade do skate. Os skatistas, sejam iniciantes ou experientes, sempre estão em busca de novos spots e pistas para praticar, a plataforma permitiria que os usuários encontrassem facilmente esses locais, o que é especialmente valioso para aqueles que viajam para diferentes cidades ou regiões.

Acesso a informações detalhadas sobre as condições do local, o tipo de pista e avaliações de outros usuários têm um papel crucial na criação de uma comunidade confiável. Os skatistas podem compartilhar suas experiências em locais específicos, destacando aspectos positivos e negativos. Isso não apenas ajuda a comunidade a tomar decisões informadas, mas também promove um ambiente de responsabilidade e respeito. Além disso, o compartilhamento de locais estimula a exploração, contribuindo para a diversificação das opções de skate e o fortalecimento

da comunidade.

1.3. MOTIVAÇÃO

O desenvolvimento dessa plataforma, se refere à crescente influência e relevância do skate na sociedade. O skate transcendeu as fronteiras do esporte e se tornou uma forma de expressão cultural, uma arte e até mesmo uma profissão para muitos, com sua popularidade contínua e sua aceitação generalizada, é fundamental fornecer à comunidade de skatistas uma plataforma dedicada que atenda às suas necessidades específicas e promova a interação (MOURA, Wando, 2023).

Muitos skatistas dependem do skate como profissão, seja como atletas, instrutores, criadores de conteúdo ou proprietários de lojas especializadas. Ao facilitar a busca por pistas e locais para andar de skate, a plataforma de rede social que reúne essa comunidade, estende ao aprimoramento das melhores práticas no desenvolvimento de aplicativos sociais, e explora inovações tecnológicas e abordagens de interação social que podem ser aplicadas em outras áreas, contribuindo para o avanço do setor de tecnologia e melhorando a qualidade da experiência do usuário.

1.4. PERSPECTIVA DE CONTRIBUIÇÃO

Com o desenvolvimento desta plataforma, ela pode vir a beneficiar os praticantes de várias maneiras, incluindo:

- **Facilidade de Acesso:** A inclusão de um mapa de locais para andar de skate tornará mais fácil para os skatistas encontrar spots e pistas em sua região. Isso é especialmente benéfico para skatistas iniciantes e viajantes que desejam explorar novos lugares;
- **Aprendizagem:** A plataforma proporcionará um espaço dedicado a comunidade do skate, permitindo que eles se conectem e compartilhem experiências, sempre aprendendo

um com o outro;

- **Impacto na Economia:** Ao promover a cultura do skate e facilitar a conexão entre praticantes, a plataforma pode contribuir para o crescimento da indústria do skate, resultando em um impacto econômico positivo por meio do aumento na venda de equipamentos, roupas e acessórios relacionados.

1.5. METODOLOGIA

Inicialmente foi conduzida uma pesquisa que consiste no levantamento de conceitos e funcionalidades presentes em aplicativos de redes sociais já existentes para obter um maior e vasto conhecimento de requisitos que serão necessários para o desenvolvimento da plataforma. Também foram realizadas algumas conversas com praticantes do skate para entender quais pontos podem ser diferenciais e influentes na criação dessa plataforma.

A metodologia implementada no atual trabalho está ordenada na seguinte forma:

- **Capítulo 1** – Introdução: Aborda os objetivos do trabalho, as justificativas para o desenvolvimento da plataforma mobile, as motivações, as perspectivas de contribuição com a realização do trabalho e a metodologia utilizada para a escrita do trabalho.
- **Capítulo 2** - Tecnologias utilizadas: Ocorre a definição das linguagens e frameworks utilizados no desenvolvimento do software.
- **Capítulo 3** - Modelagem do Software: Detalhamento das funcionalidades do software através da criação de um mapa mental, desenvolvimento dos casos de uso, diagrama de atividades, diagrama de classe e o DER (Diagrama de Entidade e Relacionamento).
- **Capítulo 4** – Referências utilizadas para a interpretação de pontos necessários para a escrita deste trabalho, junto

a citações utilizadas.

2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

O interesse em desenvolvimento móvel fez com que fizesse algumas pesquisas sobre quais tecnologias iniciar os estudos, ao adentrar mais a fundo, foi encontrado duas abordagens principais: o desenvolvimento nativo e o desenvolvimento híbrido.

No desenvolvimento nativo, os aplicativos são construídos utilizando linguagens de programação específicas para cada sistema operacional. Por exemplo, para desenvolver aplicativos iOS, são utilizadas linguagens como Objective-C ou Swift, enquanto para aplicativos Android, são empregadas linguagens como Java ou Kotlin.

Por outro lado, o desenvolvimento híbrido permite que os desenvolvedores utilizem uma única linguagem de programação para criar aplicativos que funcionam em múltiplos sistemas operacionais. Isso é possível graças a frameworks como Flutter, que utiliza a linguagem de programação Dart.

Tendo em base o objetivo do trabalho, e a ideia de desenvolver esse aplicativo para um grupo relevante de skatistas, foi realizado a escolha da ferramenta FlutterFlow. Por conta de sua curva de aprendizado menor, a vasta documentação e comunidade ativa, por ser uma linguagem consideravelmente nova que está crescendo e tomando popularidade.

2.1 FLUTTERFLOW

O Flutterflow é uma ferramenta online que permite criar aplicativos móveis e web de forma rápida e fácil. Ele é construído sobre o Flutter framework, uma solução open-source popular para criar aplicativos de alta qualidade para várias plataformas. Uma característica de destaque do FlutterFlow é sua ferramenta de arrastar e soltar, que simplifica o processo de desenhar interfaces ricas e interativas. Com uma variedade de widgets prontos para uso, os usuários podem facilmente projetar elementos como botões, formulários e listas. Além do design, o FlutterFlow integra-se bem com diferentes serviços e APIs, tornando possível a conexão com bancos de dados, gestão de e-mails e processamento de

pagamentos, enriquecendo as capacidades do aplicativo.

A plataforma FlutterFlow tem várias vantagens, entre as quais:

Suporte ao Google Flutter, O FlutterFlow é uma plataforma de desenvolvimento visual que funciona com o framework Flutter da Google, que é nativo para Android e iOS; Integração com serviços de APIs; Recursos de análise que ajudam a compreender o desempenho do aplicativo; Facilidade de prototipagem e Hot Reload.

Para o desenvolvimento do aplicativo e o que ele visa entregar, a escolha do FlutterFlow foi a mais interessante, com foco em qualidade, uma interface bonita e funcional, intuitiva e que não fuja de alguns padrões já existentes em outros aplicativos de rede social. Visando uma experiência familiarizada e agradável para o usuário.¹

2.2 FIREBASE

O Firebase é uma plataforma de *Backend-as-a-Service* (BaaS), isto é, ela fornece infraestrutura de back-end pronta para quem desenvolve aplicativos. Logo, ao usar o Firebase, as pessoas desenvolvedoras podem se concentrar na criação da aplicação em si e focar menos na parte de configuração e manutenção de servidores.

Em outras palavras, o Firebase é uma plataforma de desenvolvimento multiplataforma criada pelo Google. E podemos pensar nela como uma caixa de ferramentas repleta de recursos para melhorar e expandir aplicativos de maneira mais eficiente, sem preocupações com hospedagem, configuração ou segurança, pois o Firebase já faz isso.

Alguns dos critérios para a escolha do Firebase são:

- **Facilidade:** o Firebase fornece SDKs em várias linguagens de programação, incluindo Java, JavaScript, Swift, Objective-C, Node.js, entre outras. Esses SDKs vão facilitar a integração do Firebase na plataforma. Além disso, a documentação do Firebase é completa e simples de seguir, o que auxilia na

¹ Endereço do site do FlutterFlow: <https://www.flutterflow.io/>

implementação dos serviços;

- **Serviços disponíveis:** o Firebase possui uma variedade muito grande de serviços que são essenciais quando falamos de desenvolvimento de software, como autenticação, banco de dados e envio de notificações;
- **Desenvolvimento mais rápido:** com todas essas funcionalidades prontamente disponíveis e fáceis de integrar, o desenvolvimento da plataforma será mais rápido.
- **Integração com o FlutterFlow:** o Firebase, por ser um produto da Google, se integra muito bem com outros produtos da empresa, tal como com o FlutterFlow que será utilizado, aprimorando ainda mais as funcionalidades que terão na plataforma.
- **Tempo real:** o Firebase disponibiliza alguns serviços que operam em tempo real, sendo essa uma funcionalidade essencial quando falamos em desenvolvimento de software, ainda mais uma rede social.
- **Autenticação e validação:** outra funcionalidade que o Firebase disponibiliza e que praticamente toda aplicação tem é a de autenticação e validação do usuário, sendo importante quando falamos em segurança do aplicativo.²

² Endereço site do Firebase: <https://firebase.google.com/?hl=pt-br>

3. MODELAGEM DO SOFTWARE

A modelagem de software é uma técnica que permite a criação de representações abstratas e detalhadas de um sistema. É um processo interativo que envolve a criação de diversos modelos que descrevem diferentes aspectos do sistema, desde a sua arquitetura até o seu comportamento em diferentes situações.

O software na qual está sendo desenvolvido utilizara o ator usuário para sua modelagem.

3.1 MAPA MENTAL

Segundo Tony Buzan (2019), Mapa Mental é uma ferramenta que mostra externamente o que ocorre dentro de sua cabeça. O Mapa Mental é como um canivete suíço para o cérebro. Qualquer coisa que eu queira fazer em termos de pensamento, contemplação, cognição, lembrar ou criar... O Mapa Mental é a ferramenta ideal para isso.

Utilizando esses conceitos, foi desenvolvido o mapa mental que está presente na Figura a seguir:

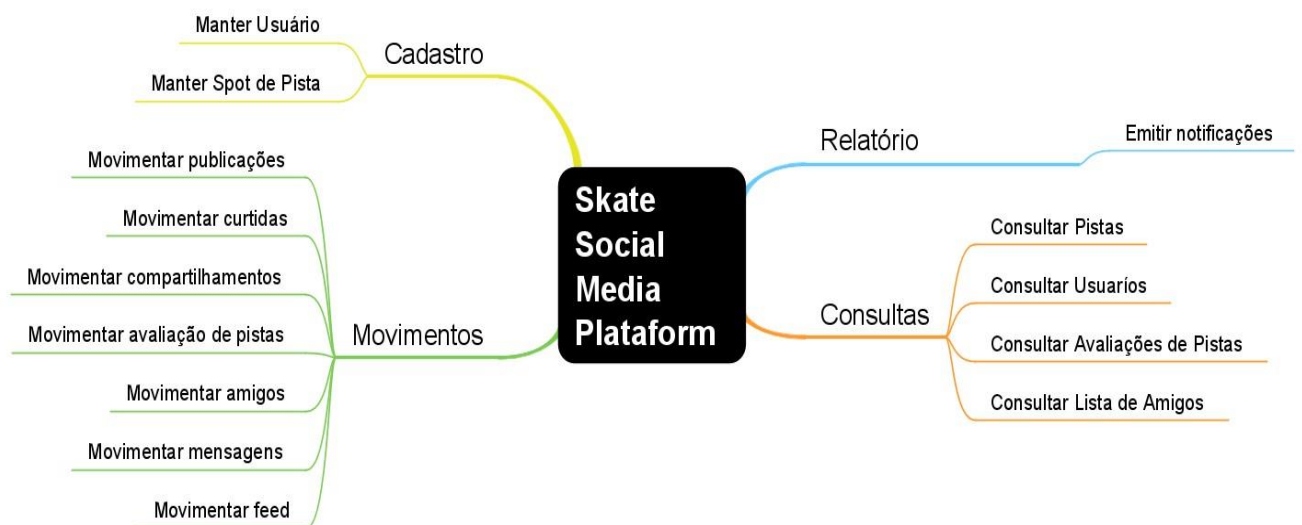


Figura 1 - Mapa Mental - (Astah

3.2 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)

Um diagrama entidade relacionamento (DER) é um tipo de fluxograma que ilustra como “entidades”, p. ex., pessoas, objetos ou conceitos, se relacionam entre si dentro de um sistema. Diagramas ER são mais utilizados para projetar ou depurar bancos de dados relacionais nas áreas de engenharia de software. Tendo em base esse conhecimento, foi desenvolvido o seguinte diagrama:

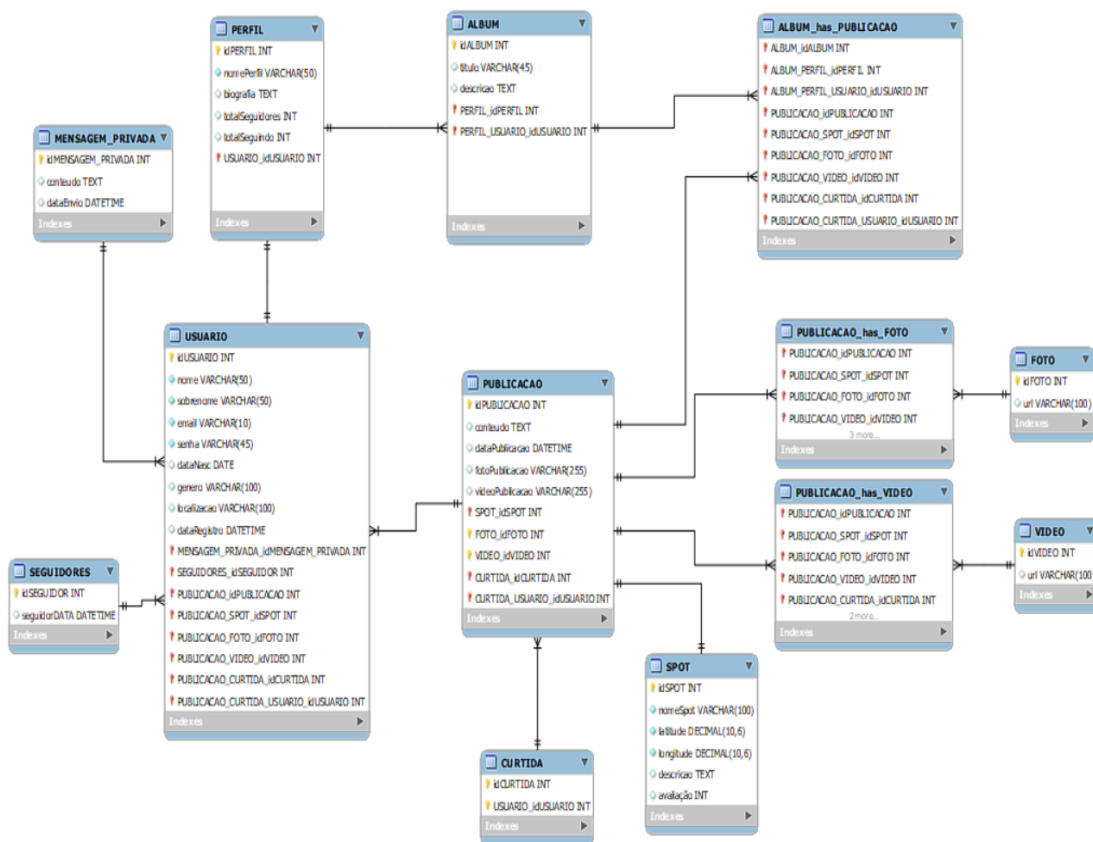


Figura 2 - Diagrama de Entidade e Relacionamento – (DBDesigner)

3.3 DIAGRAMA DE CLASSE

Um diagrama de classe é uma representação visual de classes de objetos, interfaces, e suas relações em um sistema de software. Ele mostra a estrutura estática do sistema, incluindo as classes do sistema, seus atributos e métodos, bem como as relações entre essas classes, como herança, associação, agregação e composição.

O diagrama de classe é usado principalmente na modelagem de sistemas orientados a objetos para fornecer uma visão geral da estrutura do sistema e ajudar na comunicação entre desenvolvedores, analistas e outras partes interessadas no projeto de software. Ele auxilia na compreensão do design do sistema, na identificação de classes, suas responsabilidades e interações, facilitando o processo de desenvolvimento de software.



Figura 3 - Diagrama de Classe - (Draw.io)

3.4 DIAGRAMA DE CASO DE USO

Um diagrama de caso de uso é uma representação visual que descreve as interações entre os atores externos e o sistema em questão. Ele é utilizado na modelagem de sistemas de software para capturar os requisitos funcionais do sistema, mostrando as diferentes maneiras pelas quais os usuários interagem com o sistema para alcançar determinados objetivos. Tendo em base esse layout, foi desenvolvido o seguinte diagrama:

3.4.1 Usuário

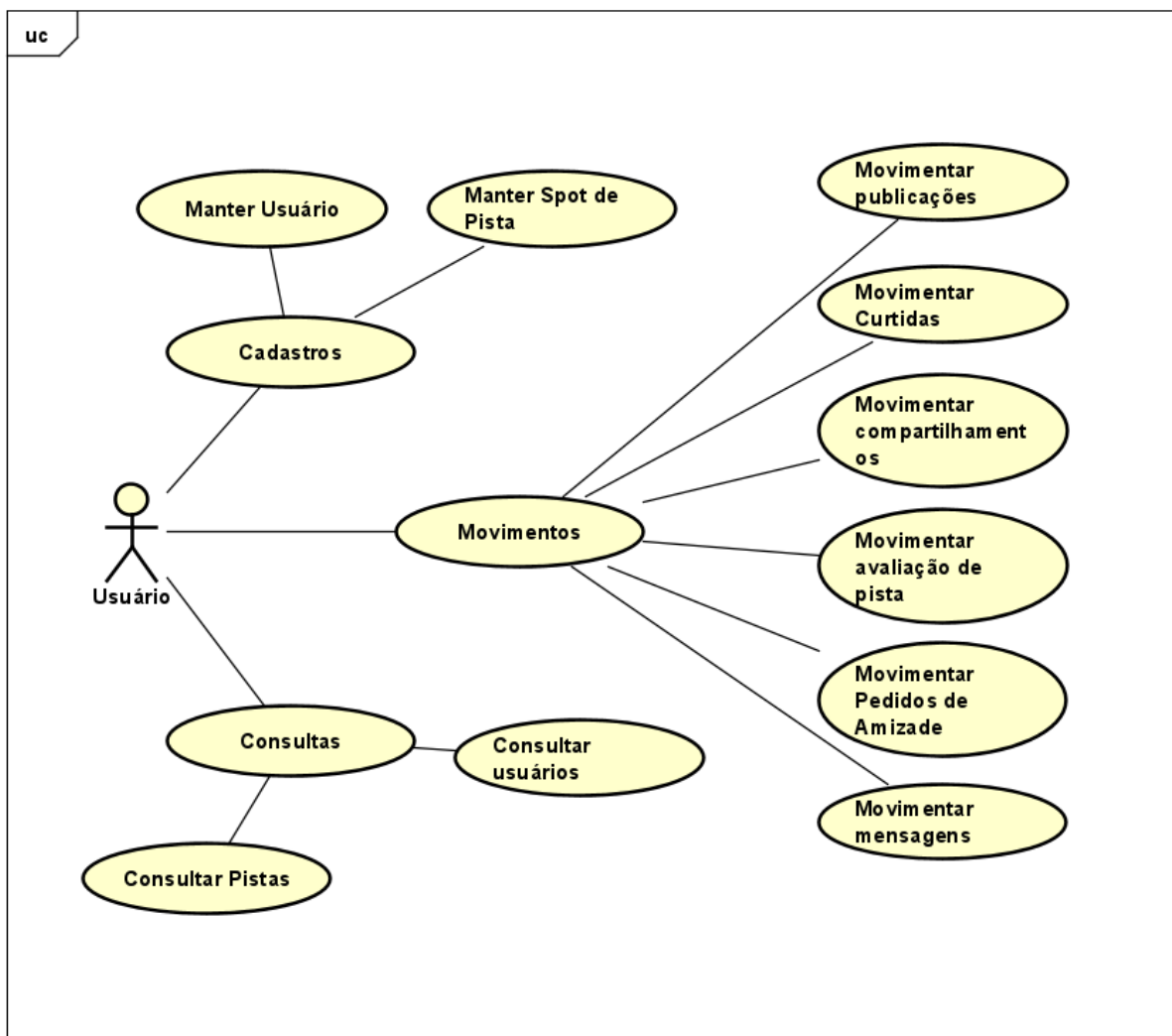


Figura 4 - Diagrama de Caso de Uso - (Astah)

3.4.2 UC 01 Manter Usuário

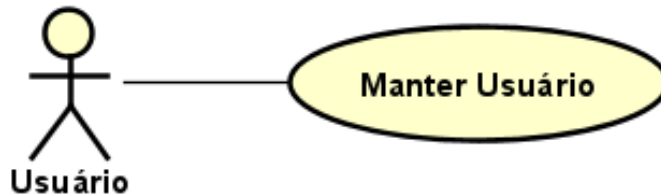


Figura 5 - UC 01 Manter Usuário

Finalidade/Objetivo	Cadastrar, editar, atualizar e deletar um usuário
Atores	Usuário
Evento Inicial	O ator deve estar logado ao sistema.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso é iniciado quando o usuário acessa a seção de perfil ou configurações da plataforma.</p> <p>b) O sistema exibe as informações atuais do perfil do usuário, como nome e nome de usuário, localização.</p> <p>c) O usuário tem a opção de editar suas informações de perfil, clicando em um botão designado para essa ação. [A2]</p> <p>d) O sistema apresenta um formulário de edição de perfil, contendo campos editáveis para as informações do usuário, como nome, localização, foto de perfil, entre outros.</p> <p>e) O usuário atualiza as informações conforme necessário e clica em um botão de "Salvar"</p> <p>f) O sistema valida os dados inseridos pelo usuário, verificando se estão dentro dos</p>

	<p>critérios aceitáveis. [A1]</p> <p>g) Se os dados forem válidos, o sistema atualiza o perfil do usuário com as novas informações e exibe uma mensagem de confirmação de sucesso.</p> <p>h) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo Alternativo	<p>A1 – Editar Usuário</p> <p>a) Se os dados inseridos pelo usuário não forem válidos, o sistema exibe mensagens de erro indicando os campos que precisam ser corrigidos. [E1]</p> <p>b) O usuário corrige os campos com dados inválidos e tenta salvar novamente.</p> <p>c) O sistema continua validando os dados até que sejam aceitáveis ou até que o usuário cancele a operação.</p> <p>A2 – Excluir usuário</p> <p>a) O ator seleciona a opção “Excluir”.</p> <p>b) O sistema solicita a confirmação da exclusão.</p> <p>c) O ator confirma a exclusão selecionando a opção “OK”.</p> <p>d) O sistema retorna para o passo “c” do fluxo principal.</p>
Fluxo de Exceção	<p>E1 – Já Existente</p> <p>a) O usuário que está sendo cadastrado já existe.</p>

Testes	<p>T1 – Testar Email</p> <p>a) O usuário insere um endereço de e-mail em um formato inválido;</p> <p>b) O sistema exibe uma mensagem de erro indicando que o formato do e-mail é inválido.</p> <p>T2 – Testar limite de caracteres</p> <p>a) O usuário insere um texto com mais caracteres do que o limite permitido em um campo.</p> <p>b) O sistema exibe uma mensagem de erro indicando que o limite de caracteres foi excedido.</p>
--------	---

3.4.3 UC 02 Manter Spot de Pista

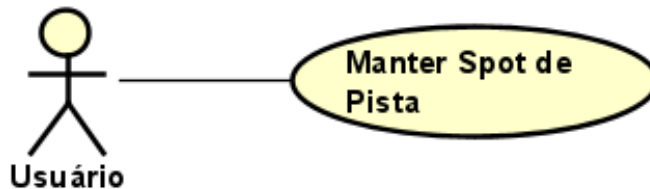


Figura 6 - UC 02 Manter Spot de Pista

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para adicionar uma localização de pista de skate no mapa.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O ator deve estar logado na plataforma.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário acessa a função de adicionar novo spot de pista de skate na plataforma.</p> <p>b) O sistema exibe um formulário para entrada de informações sobre o novo spot, incluindo nome da pista, descrição, endereço ou coordenadas geográficas, fotos, e quaisquer detalhes relevantes.</p> <p>c) O usuário preenche o formulário com as informações necessárias.</p> <p>d) O usuário seleciona a opção para confirmar a adição do novo spot. [A1]</p> <p>e) O sistema valida os dados inseridos pelo</p>

	<p>usuário.</p> <p>f) Se os dados forem válidos, o sistema adiciona o novo spot ao mapa e exibe uma mensagem de confirmação. [E1]</p> <p>g) O caso de uso é encerrado</p>
Fluxo Alternativo	<p>A1 – Se o usuário optar por cancelar a operação:</p> <p>a) O sistema retorna à visualização do mapa sem adicionar o novo spot.</p> <p>b) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo de Exceção	<p>E1 – Se os dados inseridos pelo usuário forem inválidos ou não preenchidos:</p> <p>O sistema exibe mensagens de erro indicando os campos que precisam ser corrigidos.</p>

3.4.4 UC 03 Movimentar Publicações

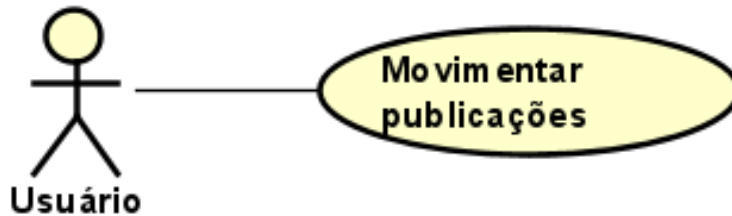


Figura 7 - UC 03 Movimentar Publicações

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para publicar uma nova postagem na linha do tempo.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide publicar uma nova postagem na linha do tempo
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário acessa a seção de criação de postagens na plataforma.</p> <p>b) O sistema exibe um formulário para a criação da nova postagem, incluindo campos como texto, mídia, menções (opcional), localização (opcional) e outras informações relevantes.</p> <p>c) O usuário preenche e seleciona a opção para confirmar a publicação da postagem.</p> <p>d) Se os dados forem válidos, o sistema adiciona a nova postagem à linha do tempo do usuário e exibe uma mensagem de</p>

	<p>confirmação.</p> <p>e) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo de Exceção	<p>E1 – Se os dados inseridos pelo usuário forem inválidos ou não preenchidos:</p> <p>a) O sistema exibe mensagens de erro indicando os campos que precisam ser corrigidos.</p> <p>b) O usuário corrige os campos com dados inválidos e tenta publicar novamente.</p> <p>c) O sistema continua validando os dados até que sejam aceitáveis ou até que o usuário cancele a operação.</p>

3.4.5 UC 04 Movimentar Curtidas

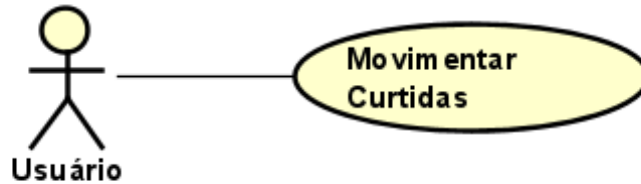


Figura 8 - UC 04 Movimentar curtidas

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para interagir com as curtidas em publicações.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide adicionar ou remover uma curtida em uma publicação.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário visualiza uma publicação na plataforma.</p> <p>b) O sistema exibe um botão ou ícone indicando a possibilidade de curtir ou descurtir a publicação.</p> <p>c) O usuário seleciona o botão de curtir se ainda não tiver curtido a publicação, ou o botão de descurtir se já tiver curtido anteriormente. [T1] [T2];</p> <p>d) O sistema registra a ação do usuário e atualiza o contador de curtidas da publicação, adicionando ou removendo a curtida conforme a ação realizada.</p>

	<p>e) A plataforma atualiza a interface para refletir a ação do usuário, mostrando o novo estado da curtida.</p> <p>f) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo Alternativo	<p>A1 –. Se o usuário decide remover uma curtida que já havia dado:</p> <p>O ator informa o apartamento referente ao boleto.</p> <p>a) O sistema remove a curtida do contador de curtidas da publicação.</p> <p>b) A plataforma atualiza a interface para refletir a remoção da curtida.</p> <p>g)</p>
Fluxo de Exceção	Não há fluxo de exceção nesse caso de uso.

Testes	<p>T1 – Teste de Adição de Curtida</p> <p>a) Cenário: O usuário seleciona o botão de curtir em uma publicação. Teste de Adição de Curtida:</p> <p>b) Resultado Esperado: A curtida é registrada com sucesso na publicação e o contador de curtidas é atualizado.</p> <p>T2 - Teste de Remoção de Curtida:</p> <p>a) Cenário: O usuário seleciona o botão de descurtir em uma publicação que ele já havia curtido anteriormente.</p> <p>b) Resultado Esperado: A curtida é removida do contador de curtidas da publicação e o contador é atualizado para refletir a remoção.</p>
--------	---

3.4.6 UC 05 Movimentar Compartilhamento



Figura 9 - UC 05 Movimentar compartilhamento

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para compartilhar uma publicação com outros usuários.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide compartilhar uma publicação.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário visualiza uma publicação na plataforma que deseja compartilhar.</p> <p>b) O sistema exibe um botão para compartilhar a publicação.</p> <p>c) O usuário seleciona o botão de compartilhar.</p> <p>d) O sistema apresenta opções para o usuário escolher com quem deseja compartilhar a publicação, por mensagem direta ou em um grupo.</p> <p>e) O usuário escolhe a opção desejada para compartilhar a publicação.</p> <p>f) O sistema registra o compartilhamento e</p>

	<p>executa a ação conforme selecionado pelo usuário.</p> <p>g) A plataforma notifica os destinatários do compartilhamento, conforme a opção escolhida pelo usuário.</p> <p>h) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo de Exceção	Não há fluxo de exceção neste caso de uso.
Testes	Não há testes neste caso de uso.

3.4.7 UC 06 Movimentar Avaliações de Pistas

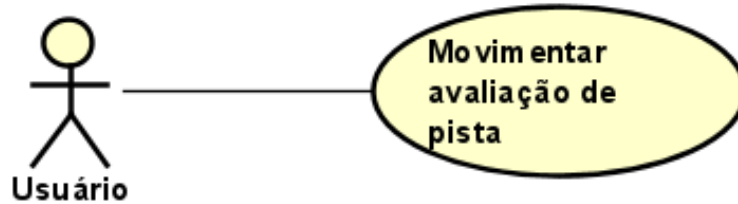


Figura 10 - UC 06 Movimentar Avaliação de Pista

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para avaliar uma pista de skate.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide avaliar uma pista de skate.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário visualiza a página da pista de skate que deseja avaliar na plataforma.</p> <p>b) O sistema exibe informações sobre a pista de skate, como localização, fotos, descrição e avaliações existentes de outros usuários.</p> <p>c) O usuário seleciona a opção para adicionar sua própria avaliação à pista de skate.</p> <p>d) O usuário preenche o formulário de avaliação e seleciona para enviar sua avaliação. [A1]</p> <p>e) O caso de uso é encerrado.</p>

Fluxo Alternativo	A1 – Se o usuário optar por cancelar a avaliação: a) O usuário decide não completar a avaliação e escolhe cancelar a operação. b) O sistema retorna à página da pista de skate sem registrar a avaliação. c) O caso de uso é encerrado.
Fluxo de Exceção	Não há fluxo de exceção para esse caso de uso.
Testes	Não há testes para esse caso de uso.

3.4.8 Movimentar Pedidos de Amizade

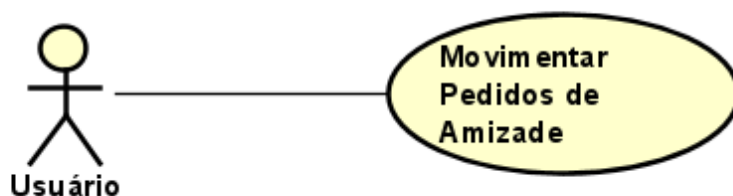


Figura 11 - UC 07 Movimentar Pedidos de Amizade

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para gerenciar pedidos de amizade recebidos.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide gerenciar um pedido de amizade recebido.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário recebe um pedido de amizade ou acessa sua lista de pedidos pendentes.</p> <p>b) O sistema exibe uma lista dos pedidos de amizade recebidos, incluindo informações sobre os remetentes.</p> <p>c) O usuário seleciona um pedido de amizade específico na lista para gerenciar.</p> <p>d) O sistema apresenta opções para o usuário escolher como deseja proceder com o pedido de amizade:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aceitar o pedido de amizade. • Recusar o pedido de amizade.

	<p>e) O usuário escolhe uma das opções disponíveis.</p> <p>f) O sistema executa a ação conforme selecionado pelo usuário e atualiza o status do pedido de amizade.</p> <p>g) Se o pedido for aceito, os usuários envolvidos são adicionados à lista de amigos um do outro.</p> <p>h) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo Alternativo	Não há fluxo alternativo para esse caso de uso.
Fluxo de Exceção	Não há fluxo alternativo para esse caso de uso.

3.4.9 UC 08 Movimentar mensagem

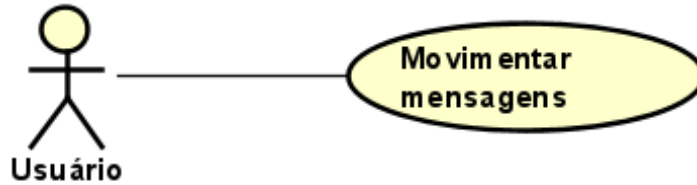


Figura 12 - UC 08 Movimentar mensagem

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para enviar mensagens para outros usuários.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide enviar uma mensagem para outro usuário.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário acessa a função de enviar mensagem na plataforma.</p> <p>b) O sistema exibe um formulário para o usuário preencher os detalhes da mensagem, incluindo o destinatário, o assunto e o corpo da mensagem.</p> <p>c) O usuário preenche os campos do formulário com as informações desejadas.</p> <p>d) O usuário seleciona a opção para enviar a mensagem.</p> <p>e) O sistema valida os dados inseridos pelo usuário. [E1] [T1] [T2];</p> <p>f) Se os dados forem válidos, o sistema envia a mensagem para o destinatário.</p>

	<p>g) O destinatário recebe a mensagem em sua caixa de entrada.</p> <p>h) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo Alternativo	Não possui fluxo alternativo para esse caso de uso
Fluxo de Exceção	<p>E1 – Se o nome de usuário inserido forem inválidos,</p> <p>a) O sistema exibe mensagens de erro indicando que o campo precisa ser corrigido.</p> <p>b) O usuário corrige o campo com dados inválidos e tenta enviar a mensagem novamente.</p> <p>c) O sistema continua validando os dados até que sejam aceitáveis.</p>
Testes	<p>T1- Teste de Envio de Mensagem com Dados Válidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cenário: O usuário preenche corretamente o campo do formulário e envia a mensagem. • Resultado Esperado: A mensagem é

	<p>enviada com sucesso para o destinatário.</p> <p>T2 - Teste de Envio de Mensagem com Dados Inválidos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cenário: O usuário tenta enviar uma mensagem sem preencher algum dos campos obrigatórios.• Resultado Esperado: O sistema exibe mensagens de erro indicando os campos que precisam ser corrigidos e não permite o envio da mensagem até que todos os campos estejam preenchidos corretamente.
--	--

3.4.10 UC 09 Consultar usuário

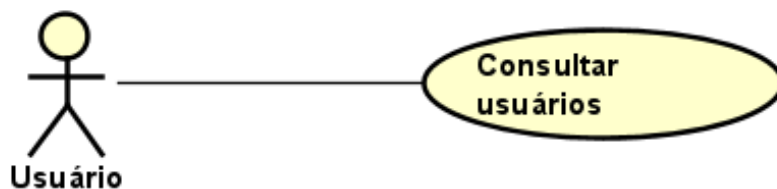


Figura 13 - UC 09 Consultar usuário

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para consultar informações de outros usuários.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide consultar informações de outro usuário.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário acessa a função de consulta de usuários na plataforma (barra de pesquisa).</p> <p>b) O sistema exibe um campo de pesquisa de usuários cadastrados na plataforma.</p> <p>c) O usuário insere o nome de usuário desejado para consulta.</p> <p>d) O sistema realiza uma busca na base de dados procurando por correspondências com as informações fornecidas pelo usuário.</p> <p>e) Se o sistema encontrar um ou mais usuários correspondentes, ele exibe uma lista de resultados para o usuário. [E1]</p> <p>f) O usuário pode selecionar um dos resultados para visualizar as informações</p>

	<p>detalhadas desse usuário.</p> <p>g) O sistema exibe as informações do usuário selecionado, que podem incluir nome, foto de perfil, biografia, publicações.</p> <p>h) O usuário pode interagir com as informações exibidas, como adicionar o usuário como amigo, enviar uma mensagem direta, ou visualizar mais detalhes de suas publicações.</p> <p>i) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo Alternativo	Não há fluxo alternativo para o caso de uso.
Fluxo de Exceção	<p>E1 - Se não houver usuários correspondentes encontrados:</p> <p>a) O sistema exibe uma mensagem informando ao usuário que não foram encontrados resultados para a consulta realizada.</p> <p>b) O usuário pode tentar refinar sua pesquisa com novos critérios ou cancelar a operação</p>

3.4.11 UC 10 Consultar Pista

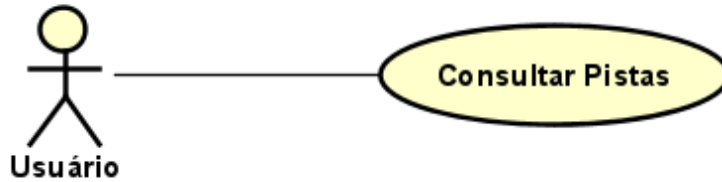


Figura 14 - UC 10 Consultar Pista

Finalidade/Objetivo	Este caso de uso descreve as interações que um usuário pode ter com a plataforma para consultar informações sobre pistas de skate.
Atores	Usuário
Evento Inicial	O usuário decide consultar informações sobre pistas de skate.
Fluxo Principal	<p>a) O caso de uso inicia quando o usuário acessa a função de consulta de pistas na plataforma.</p> <p>b) O sistema exibe um campo de pesquisa ou lista de pistas cadastradas na plataforma.</p> <p>c) O usuário insere o nome da pista ou outras informações relevantes sobre a localização da pista que deseja consultar.</p> <p>d) O sistema realiza uma busca na base de dados procurando por correspondências com as informações fornecidas pelo usuário.</p>

	<p>e) Se o sistema encontrar uma ou mais pistas correspondentes, ele exibe uma lista de resultados para o usuário.</p> <p>f) O usuário pode selecionar uma das pistas listadas para visualizar informações detalhadas.</p> <p>g) O sistema exibe as informações detalhadas da pista selecionada, como localização no mapa, avaliações dos usuários, fotos, descrição, entre outros detalhes.</p> <p>h) O usuário pode interagir com as informações exibidas, como visualizar comentários, ver fotos adicionais, ou adicionar uma nova avaliação.</p> <p>i) O caso de uso é encerrado.</p>
Fluxo Alternativo	Não há fluxo alternativo para o caso de uso.
Fluxo de Exceção	<p>E1 - Se não houver pistas correspondentes encontradas:</p> <p>a) O sistema exibe uma mensagem informando ao usuário que não foram encontrados resultados para a consulta realizada.</p> <p>b) O usuário pode tentar refinar sua pesquisa com novos critérios ou cancelar a operação.</p>

3.5 DIAGRAMA DE ATIVIDADES

Sendo uma ferramenta de modelagem visual usada para representar o fluxo de atividades em um processo de negócios, sistema de software ou em outro contexto similar. É uma forma de representar graficamente o comportamento do sistema, mostrando as atividades que ocorrem em uma determinada ordem e as decisões que podem ser tomadas durante o processo.

O diagrama de atividades é composto por elementos gráficos que representam atividades, decisões, fluxos de controle e outros elementos relevantes do processo. Esses elementos são conectados por setas, que indicam a ordem em que as atividades ocorrem.

3.5.1 Manter Usuário

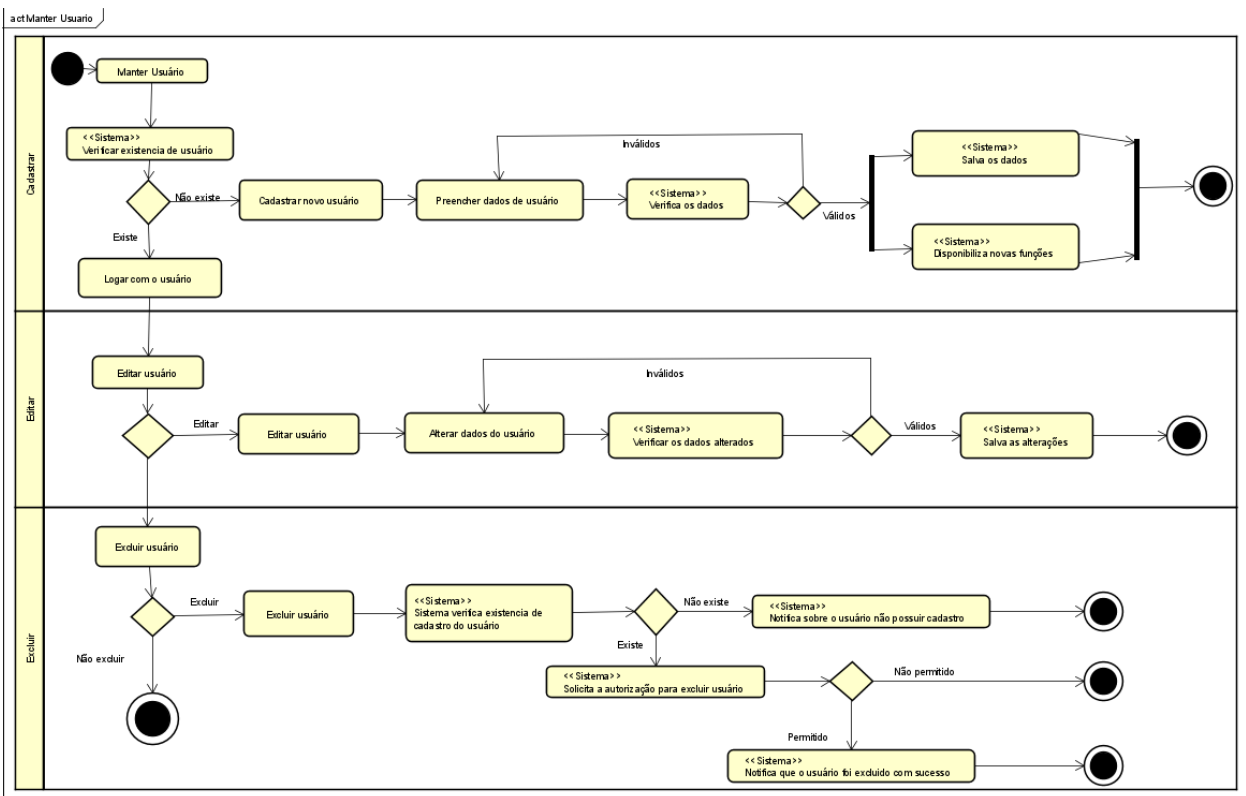


Figura 15 - Diagrama Ativ. Manter Usuário

3.5.2 Manter Spot de Pista

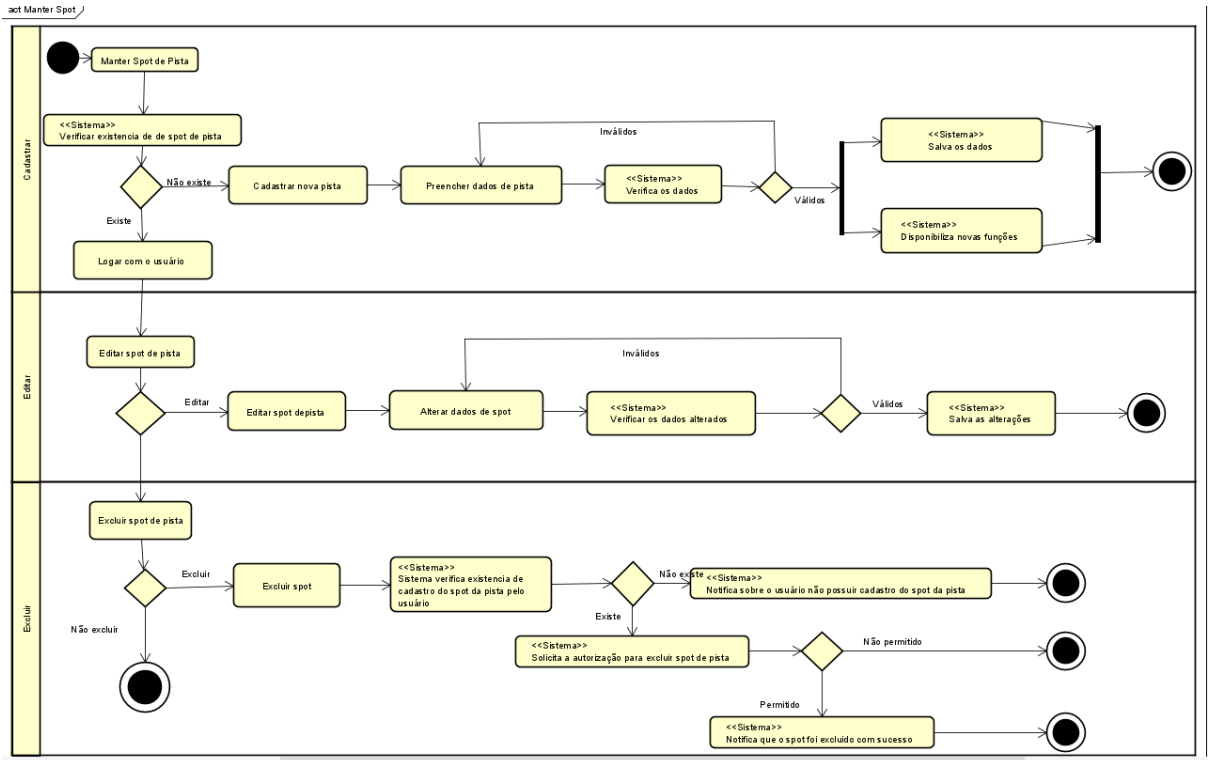


Figura 16 - Diagrama Ativ. Manter Spot Pista

4. DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

4.1 TELA DE AUTENTICAÇÃO

The Wall

Criar Conta Log In

Criar Conta

Vamos começar preenchendo as lacunas a seguir:

Nome

Email

Senha

Confirme a Senha

Criar Conta

Ou faça login com

Detailed description: The image shows a mobile application interface for 'The Wall'. At the top, there is a light blue header with the text 'The Wall'. Below this is a white card with rounded corners. At the top of the card, there are two links: 'Criar Conta' (underlined) and 'Log In'. The main heading is 'Criar Conta', followed by a sub-heading 'Vamos começar preenchendo as lacunas a seguir:'. There are four input fields: 'Nome', 'Email', 'Senha', and 'Confirme a Senha'. The 'Senha' and 'Confirme a Senha' fields have a small eye icon to toggle visibility. At the bottom of the card is a blue button labeled 'Criar Conta' and a link 'Ou faça login com'.

Figura 17 - Tela de Autenticação (Criar Conta)

A primeira tela remete à autenticação para o usuário que está entrando pela primeira vez no aplicativo, permitindo que crie uma nova conta com os dados: nome, e-mail, senha e confirmação de senha.

4.2 TELA DE AUTENTICAÇÃO (LOG IN)

The Wall

Criar Conta Log In

Bem vindo de volta!
Preencha as informações para logar na sua conta.

Email

Senha

Entrar

Ou faça login com

Continuar com o Google

[Esqueceu a senha?](#)

Figura 18 - Tela Autenticação (Log In)

Para usuários já cadastrados, é possível fazer login através da aba “Log In”. O usuário deve preencher as informações necessárias (e-mail e senha) e clicar no botão “Entrar” para logar em sua conta. Também é possível fazer login com uma conta Google.

Caso o usuário tenha esquecido sua senha basta clicar na opção “Esqueceu a senha?” que ele será redirecionado para a aba de recuperação de senha.

4.3 TELA PERFIL DO USUÁRIO

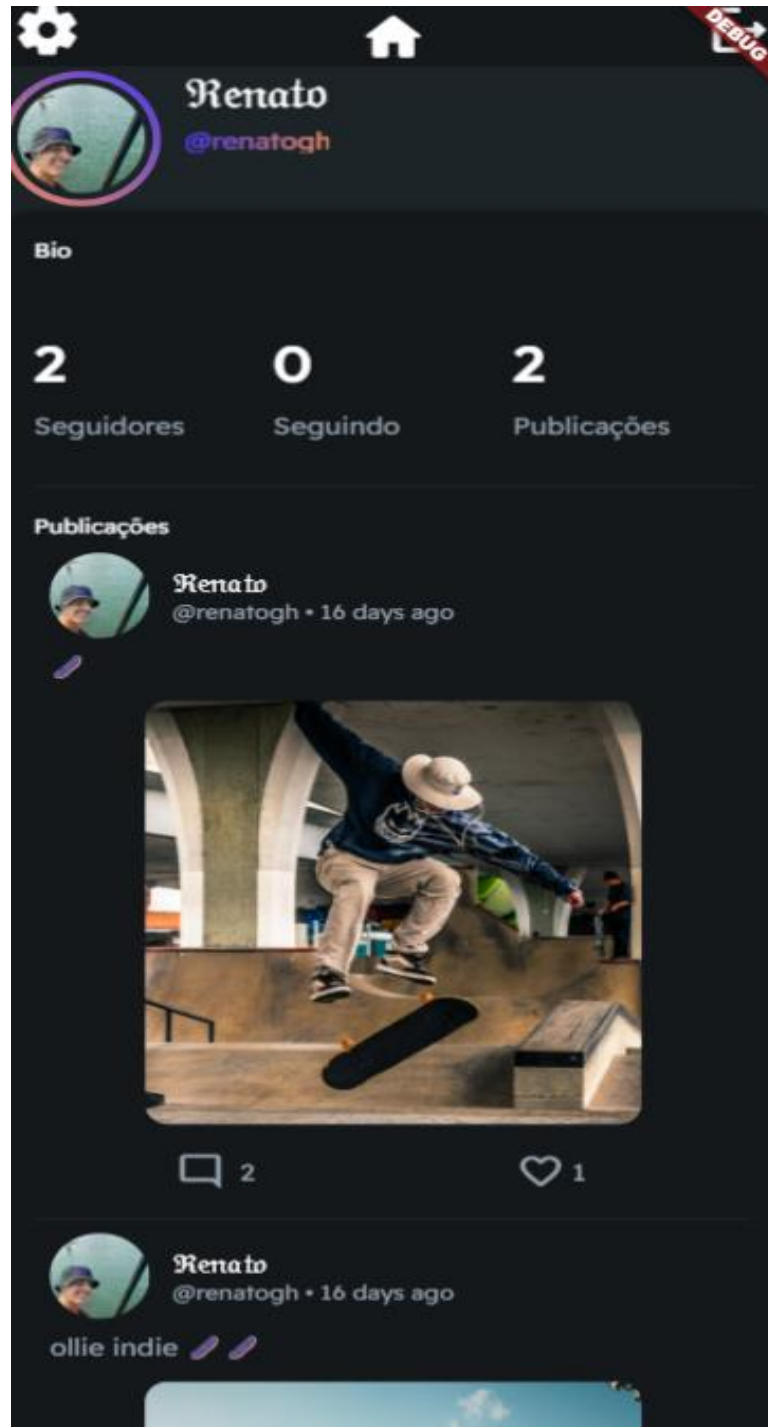


Figura 19 - Tela Perfil do Usuário

Na tela perfil de usuário é possível visualizar informações do seu usuário como: bio, seguidores, perfis que o usuário segue, quantidade de publicações feitas, publicações feitas assim como as curtidas e comentários realizados, nome e foto de perfil.

4.4 TELA BUSCAR PERFIL

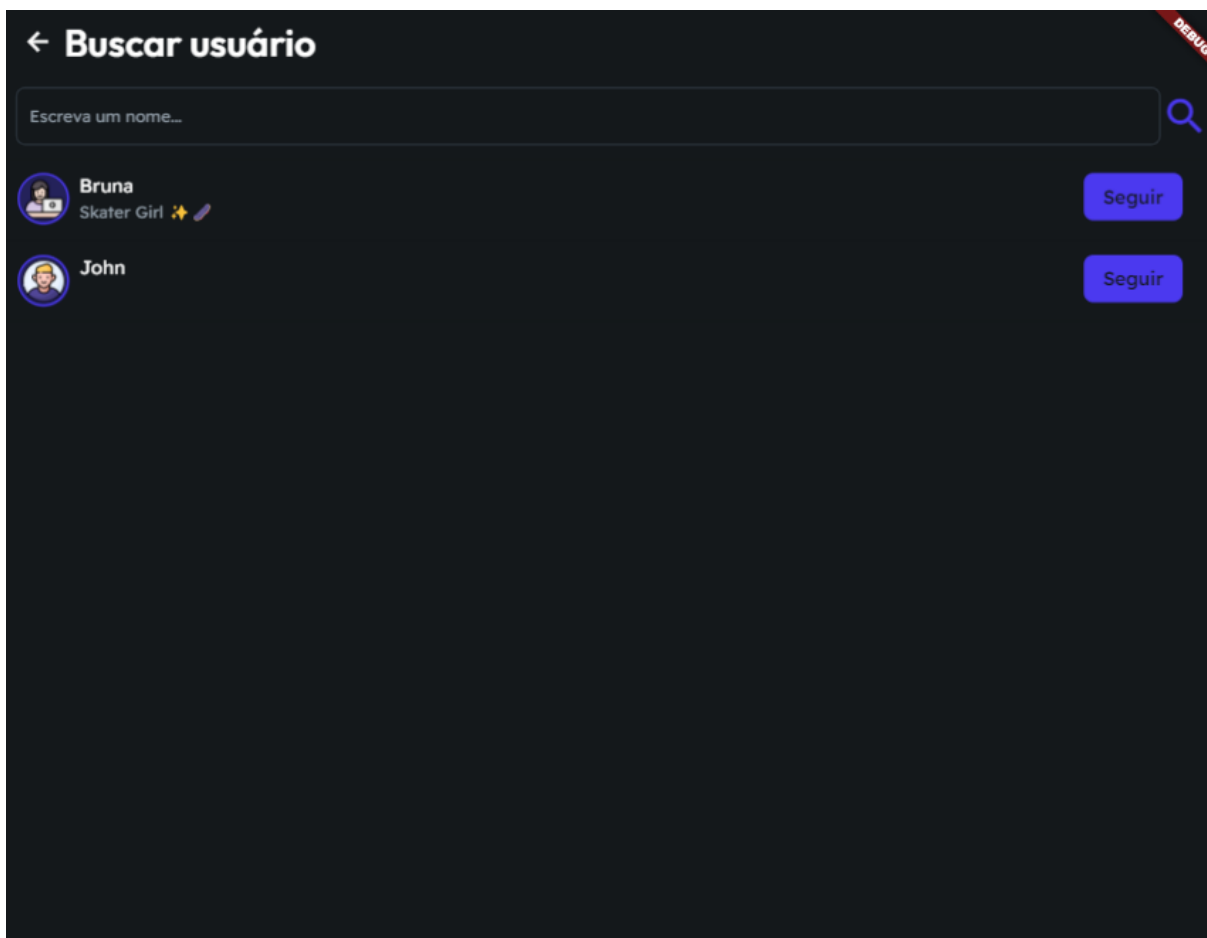


Figura 20 - Tela Buscar Perfil

A tela Buscar Perfil tem a função de fazer uma pesquisa ao perfil de outros usuários dentro da plataforma, buscando pelo nome de perfil da pessoa desejada dentro do campo de pesquisa e mostrando uma lista de resultados para aquela busca. Caso seja o perfil desejado é possível que seja enviada uma solicitação de amizade ou deixe de seguir o perfil, bem como a opção para conversar com essa pessoa.

4.5 TELA DE INFORMAÇÕES DA PUBLICAÇÃO

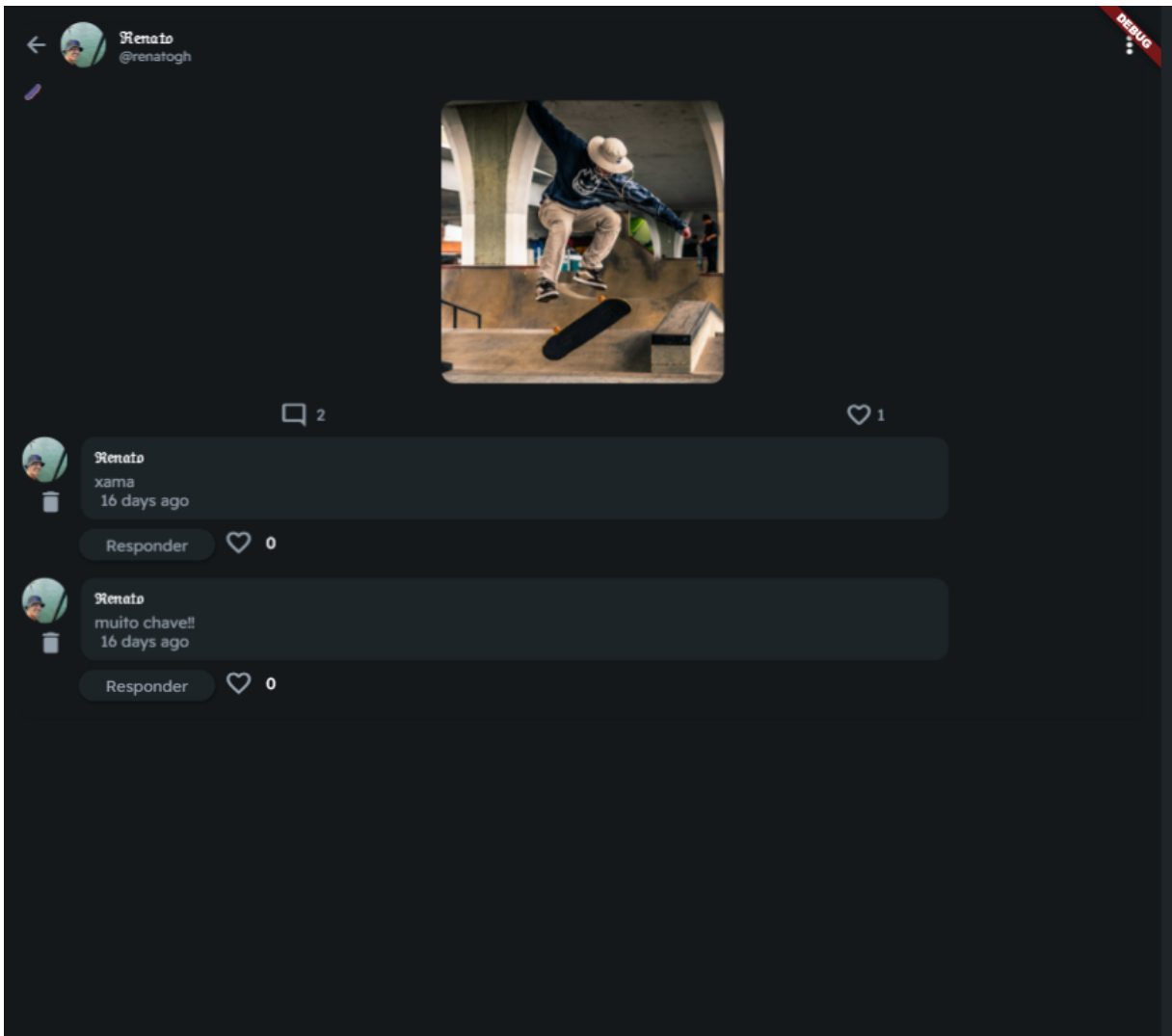


Figura 21 - Tela Inf. Publicação

Esta tela mostra informações sobre uma publicação feita. É possível visualizar a imagem ou vídeo publicado clicando sobre o mesmo, visualizar o texto feito pelo usuário que publicou, fazer um comentário na publicação no campo “Comente aqui...”, visualizar o número de curtidas da publicação, visualizar os comentários realizados, curtir e responder a eles, salvar a publicação e compartilhá-la com outros usuário.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento desse projeto, foi fundamental a aplicação da bagagem teórica e prática adquirida nas aulas ao longo dos semestres para o aperfeiçoamento contínuo do projeto. Além disso, a pesquisa em trabalhos anteriores e conversas com ex-alunos do curso, contribuíram para a escolha do tema.

A mudança da tecnologia utilizada para o desenvolvimento do projeto proposto foi crucial para o decorrer do trabalho, pois proporcionou uma curva de aprendizado menor e mais significativa para o projeto. Junto ao apoio do orientador, que me auxiliou com dúvidas e encorajou a continuidade do projeto. Graças e pesquisas, vídeos e cursos online, além do aprendido em sala de aula, foi possível realizar o projeto.

Espera-se que este trabalho ajude próximas pessoas que se interessem pelo tema a desenvolver novos trabalhos e conhecerem um pouco mais sobre o assunto abordado. Este trabalho é um marco importante na carreira de um profissional em constante evolução.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, Luana. A prática de Skate no Brasil. 2023. Disponível em <https://www.terra.com.br/vida-e-estilo/saude/a-pratica-de-skate-no-brasil,597806da13ab1fb69791ffaa714a9b3epx4z4ko1.html> Acesso em: 06 novembro de 2023.

ALURA. 2023 Matheus Alberto. Flutter: o que é e tudo sobre o framework. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/flutter>. Acessado em 19 de março de 2024.

AWARI. 2023. Aprenda Tudo Sobre A Linguagem De Programação Dart E Se Torne Um Expert No Assunto. Disponível em: <https://awari.com.br/aprenda-tudo-sobre-a-linguagem-de-programacao-dart-e-se-torne-um-expert-no-assunto>. Acessado em 19 de março de 2024.

BUZAN, Tony. Tony Buzan – O Poder dos Mapas Mentais. 2021 Site www.mapamental.org. Disponível em: <https://www.mapamental.org/mapas-mentais/tony-buzan-falando-sobre-mapas-mentais/>. Acesso em 28 de fevereiro de 2024.

CREATELY. 2023. Tutorial do diagrama de caso de uso (guia com exemplos). Disponível em: <https://creately.com/blog/pt/diagrama/tutorial-de-diagrama-de-caso-de-uso/>. Acessado em 26 de fevereiro de 2024.

DIO. 2023 Vittorio Maia. Introdução ao Framework Flutter. Disponível em: <https://www.dio.me/articles/introducao-ao-framework-flutter>. Acessado em 19 de março de 2024.

Fundação Municipal de Criciúma. Skate movimenta economia de Criciúma com o STU National. 2021. Disponível em <https://www.criciuma.sc.gov.br/fme/pages/noticia/15404>. Acessado em 07 de novembro de 2023.

LUCIDCHART. 2024. O que é um diagrama entidade relacionamento? Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento>. Acessado em 28 de fevereiro de 2024.

MEDIUM. 2020. Introdução ao Flutter: O Básico. Disponível em: <https://medium.com/flutter-angola/introdu%C3%A7%C3%A3o-ao-flutter-o-b%C3%A1sico-f8c8302be95c>. Acessado em 19 de março de 2024.

MOURA, Wando. História do skate: Origens e evolução do esporte. 2023. Disponível em <https://erbmoura.com/historia-do-skate-origens-e-evolucao-do-esporte/>. Acesso em 06 novembro de 2023.

OTÁVIO DOS SANTOS, Rodrigo. Algoritmos, engajamento, redes sociais e educação. Programa de Pós-Graduação em Educação e Novas Tecnologias, Centro Universitário Internacional. Curitiba, Paraná, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/actascieduc.v44i1.52736>. Acessado em 09 de novembro de 2023.

STACKOVERFLOW. Developer Survey; 2020. Disponível em <https://survey.stackoverflow.co/2020/>. Acessado em: 25 de março de 2024. <https://www.alura.com.br/artigos/firebase>. Acessado em: 25 de março de 2024.

VENNGAGE. 2022. 10 exemplos de diagrama de caso de uso (e como criá-los). Disponível em: <https://pt.venngage.com/blog/diagrama-de-caso-de-uso-2/>. Acessado em 26 de fevereiro de 2024.

ZUCKERMAN, Ethan. A social network taxonomy. Local. Disponível em <https://newpublic.substack.com/p/a-social-network-taxonomy>. Acessado em: 16 outubro 2023.