

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO

**Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Desenvolvimento
de Sistemas (PI)**

Maria Elisa Costa Faitarone Brasilino

Pamella Maraus

Samya Suart Bigarani

MYSCHED - Onde o grêmio e os alunos se encontram

São José do Rio Preto

2024

Maria Elisa Costa Faitarone Brasilino

Pamella Maraus

Samya Suart Bigarani

MYSCHED - Onde o grêmio e os alunos se encontram

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, orientado pela Prof^a. Dr^a. Camila Brandão Fantozzi, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

São José do Rio Preto

2024

RESUMO

Devido a problemas percebidos na comunicação da escola entre alunos e o grêmio, como conflito de informações e a não disseminação dos detalhes das atividades realizadas de forma efetiva, o Mysched foi desenvolvido para solucionar essas questões. Através de um *chat* com mensagens diretas dos alunos para o grêmio, um cardápio semanal e um calendário anual mostrando todos os eventos extracurriculares que serão desenvolvidos ao longo do ano e seus detalhes, visamos melhorar o relacionamento entre estudantes e grêmio estudantil.

Palavras-chave: Comunicação, Grêmio estudantil, calendário, cardápio, *chat* de mensagens.

ABSTRACT

Due to perceived problems in school communication between students and the student council, such as conflicting information and the lack of effective dissemination of details of activities, Mysched was developed to solve these issues. Through a chat with direct messages from students to the student council, a weekly menu and an annual calendar showing all extracurricular events that will be developed throughout the year and their details, we aim to improve the relationship between students and the student council.

Keywords: Communication, Student council, calendar, menu, messaging chat.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Você costuma participar de atividades extracurriculares ou eventos da escola?	8
Figura 2: Já deixou de participar de alguma atividade extracurricular por não ter sido avisado sobre ela?.....	9
Figura 3: Você acha interessante a ideia de um site que avisa e explica sobre esses eventos?	9
Figura 4: Você usaria esse site?	10
Figura 5: Você acha útil um site onde tem todo o cardápio da semana já disponível?	10
Figura 6: Sobre a comida do refeitório, você tem dificuldade para saber o que vai ser servido no dia?.....	11
Figura 7: Paleta de cores	17
Figura 8: Logo simplificada azul.....	18
Figura 9: Logo simplificada branca	18
Figura 10: Logo azul	18
Figura 11: Logo Branca	19
Figura 12: Login.....	20
Figura 13: Cadastro	20
Figura 14: Tela inicial Aluno.....	21
Figura 15: Tela inicial - Presidente do Grêmio	22
Figura 16: Tela inicial - Integrante do Grêmio	22
Figura 17: Tela inicial – Coordenador(a) do Refeitório	23
Figura 18: Perfil	23
Figura 19: Calendário	24
Figura 20: Evento	24
Figura 21: Contato	25
Figura 22: Gerenciar mensagens.....	25
Figura 23: Responder mensagens	26
Figura 24: Respostas das dúvidas	26
Figura 25: Deixar grêmio	27
Figura 26: Desativar conta	27
Figura 27: Promover aluno	28
Figura 28: Adicionar evento	28
Figura 29: Gerenciar evento	29
Figura 30: Cardápio	29
Figura 31: Gerenciar cardápio	30
Figura 32: DER do software Mysched.....	37

Figura 33:Diagrama de Caso de Uso do Aluno	38
Figura 34:Diagrama de Caso de Uso do Participante do Grêmio	38
Figura 35:Diagrama de Caso de Uso do Presidente do Grêmio.....	39
Figura 36:Diagrama de Caso de Uso da Coordenadora do Refeitório	39

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	6
2	OBJETIVOS.....	6
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	7
3.1	Mercado e cenário	7
3.2	Pesquisa de campo	8
3.3	Sites semelhantes e nosso diferencial	11
4	DESENVOLVIMENTO	13
4.1	Linguagens	13
4.2	Ambientes.....	15
4.3	Usabilidade	16
4.4	Paleta de cores	17
4.5	Logo.....	18
4.6	Interface.....	20
4.7	Projetos futuros.....	31
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
	REFERÊNCIAS	33
	APÊNDICE A – BANCO DE DADOS	37
	APÊNDICE B – SCRIPT DO BANCO DE DADOS.....	40
	APÊNDICE C – ANÁLISE DE REQUISITOS	42

1 INTRODUÇÃO

Diversas informações sobre eventos extracurriculares, como gincanas e eventos culturais, muitas vezes não chegam a um número significativo de alunos, pois não são exibidas no NSA.

O Mysched foi um trabalho desenvolvido com a ideia de melhorar a comunicação entre estudantes e grêmios estudantis, além de fornecer informações extras como o cardápio do refeitório escolar.

Em conversas com uma ex-presidente de grêmios ela relata a dificuldade em passar avisos sobre os eventos extracurriculares para os alunos da escola. Informações importantes que antes eram passadas por “*boca a boca*” e geravam confusões e conflitos agora podem ser acessadas de forma rápida e fácil através do Mysched.

Uma de suas principais funções é a aba de dúvidas, onde o aluno pode enviar mensagens para o grêmios caso tenha alguma pergunta sobre algum dos eventos marcados pelo mesmo. Estas dúvidas, após serem respondidas, ficam disponíveis para todos os alunos a fim de sanar qualquer pergunta sobre determinado evento de uma forma que não fique repetitiva e cansativa ao grêmios.

Outra função muito importante é o cardápio semanal do refeitório da escola, a fim de ajudar na organização do aluno.

2 OBJETIVOS

Os objetivos gerais deste *site* visam promover a disseminação de avisos importantes aos alunos que não são comunicados por meio do NSA e nem de forma oral de maneira eficiente, além de estabelecer uma conexão direta e eficaz entre o grêmios estudantis e os discentes. No que se refere aos objetivos específicos, destaca-se que o *site* será um recurso fundamental para auxiliar o grêmios na organização e divulgação de eventos. Adicionalmente, o *site* funcionará como uma fonte direta e confiável de informações, proporcionando aos alunos acesso facilitado a dados relevantes e atualizados sobre atividades e iniciativas da instituição.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Mercado e cenário

Em conversas com alunos e professores da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, torna-se evidente a existência de um problema de comunicação entre a coordenação e os estudantes, o que é agravado pelo elevado número de alunos e funcionários na instituição. Tal dificuldade é particularmente visível no que tange à divulgação de eventos extracurriculares, que muitas vezes não alcançam todos os interessados. Além disso, membros do grêmio estudantil relatam dificuldades na disseminação de informações, sendo frequentemente obrigados a sacrificar seu próprio tempo de aula para divulgar avisos de sala em sala. Este cenário evidencia uma comunicação falha e de alcance limitado.

No cenário concorrencial, existem plataformas que funcionam como agendas online focadas em atividades acadêmicas, monitoramento dos responsáveis e relatórios de desempenho escolar. Contudo, essas soluções são mais amplas, abrangendo todas as atividades da instituição, com ênfase na comunicação com os pais e não diretamente com os alunos. O Mysched se diferencia desses aplicativos, pois o foco está exclusivamente no estudante e na sua organização em relação às atividades extracurriculares e eventos da escola, sem o envolvimento direto dos responsáveis ou das demais atividades acadêmicas.

Observando as tendências atuais, é possível verificar que plataformas como essa possuem uma base significativa de adesão, com aproximadamente 5 mil escolas cadastradas, o que demonstra o crescimento desse mercado. Além disso, dados recentes indicam que os brasileiros passam, em média, 9 horas e 32 minutos por dia na *internet*, com 57,3% desse tempo dedicado ao uso de dispositivos móveis. Esse panorama sugere que a integração da vida escolar com a tecnologia está se tornando cada vez mais intensa, possibilitando o surgimento de novas tendências e soluções inovadoras.

A comunicação eficiente no ambiente escolar é essencial, seja por meio de documentos impressos, e-mails, redes sociais, boletins informativos ou aplicativos móveis. Embora o uso de quadros de avisos seja considerado uma estratégia tradicional, ele ainda é um método eficaz para alcançar um grande número de pessoas, especialmente quando posicionado em áreas de grande circulação na

escola. Independentemente do meio utilizado, o objetivo primordial é assegurar que todas as partes interessadas estejam bem informadas sobre questões que impactam a vida escolar, demonstrando o comprometimento da instituição e minimizando mal-entendidos.

Ademais, é imprescindível considerar as legislações pertinentes no desenvolvimento de qualquer sistema de comunicação escolar. A Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) estabelece regras claras para o tratamento de dados pessoais, garantindo a privacidade e a segurança das informações dos usuários. Ao lidar com dados dos alunos, como nome e idade, é fundamental seguir as diretrizes da LGPD, obtendo os devidos consentimentos conforme previsto na legislação. No caso de instituições públicas, a Lei de Acesso à Informação (LAI) também deve ser observada, garantindo que as informações disponibilizadas aos alunos e à comunidade escolar sejam acessíveis e transparentes, em conformidade com os preceitos legais.

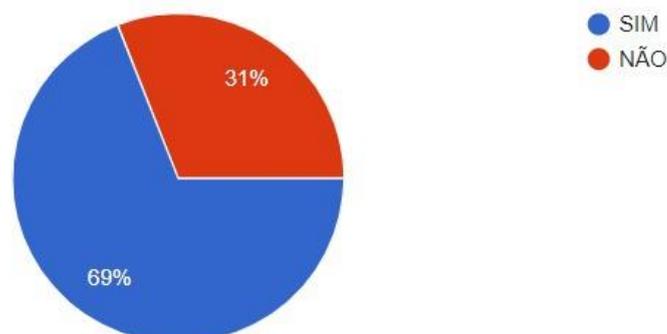
3.2 Pesquisa de campo

Nossos desafios consistem em implementar o *site* na escola e integrá-lo à rotina dos alunos. Com esse objetivo, realizamos uma pesquisa para obter uma percepção mais clara sobre a opinião dos estudantes em relação à proposta.

Figura 1: Você costuma participar de atividades extracurriculares ou eventos da escola?

Você costuma participar de atividades extracurriculares ou eventos da escola?(Ex: Festa Junina, Interclasse)

155 respostas

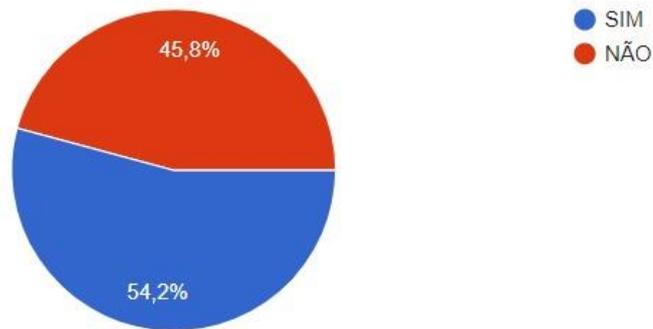


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 2: Já deixou de participar de alguma atividade extracurricular por não ter sido avisado sobre ela?

Já deixou de participar de alguma atividade extracurricular por não ter sido avisado sobre ela?

155 respostas

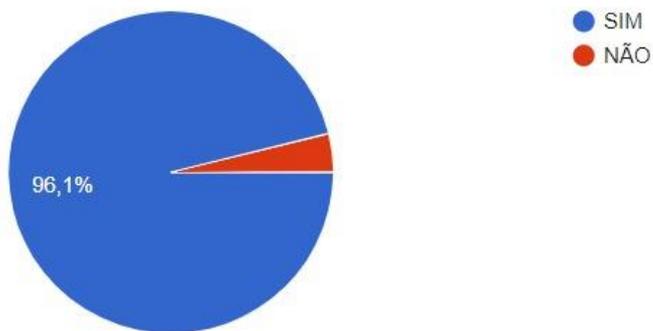


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 3: Você acha interessante a ideia de um site que avisa e explica sobre esses eventos?

Você acha interessante a ideia de um site que avisa e explica sobre esses eventos?

155 respostas

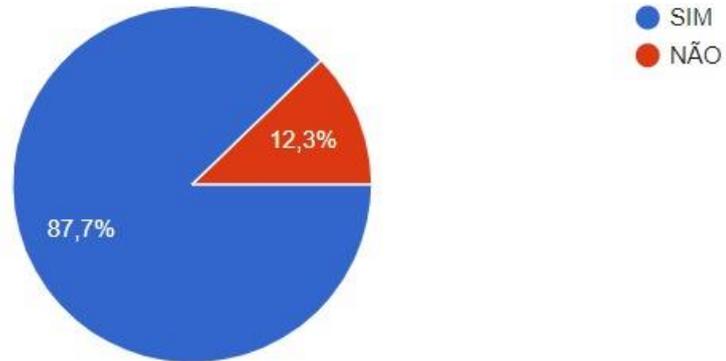


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 4: Você usaria esse site?

Você usaria esse site?

155 respostas

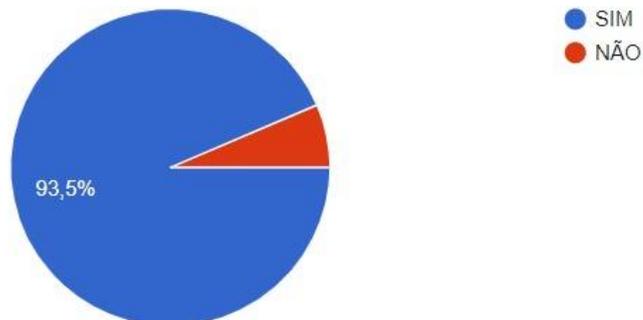


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 5: Você acha útil um site onde tem todo o cardápio da semana já disponível?

Você acha útil e usaria um site onde tem todo o cardápio da semana já disponível?

155 respostas

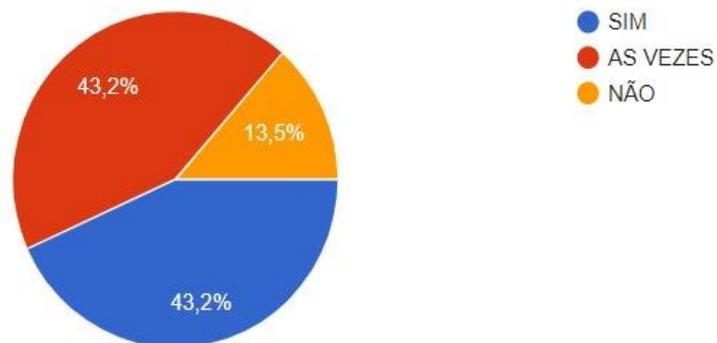


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 6: Sobre a comida do refeitório, você tem dificuldade para saber o que vai ser servido no dia?

Sobre a comida do refeitório, você tem dificuldade para saber o que vai ser servido no dia?

155 respostas



Fonte:Desenvolvido pelos autores, 2024

3.3 Sites semelhantes e nosso diferencial

Atualmente diversas plataformas e aplicativos digitais têm sido utilizados para facilitar a comunicação e organização dentro do ambiente escolar. Estes sistemas possuem funcionalidades que auxiliam tanto no gerenciamento de atividades quanto na transmissão de informações entre estudantes, professores e responsáveis. A seguir, são apresentados alguns exemplos de plataformas semelhantes ao nosso *site*, seguidos das características que diferenciam nossa proposta.

O Prato Aberto é uma iniciativa do Governo de São Paulo que disponibiliza, em mais de 3 mil escolas, o cardápio do almoço. O aplicativo permite que os alunos consultem as refeições do dia e da semana em sua escola, facilitando a antecipação das opções de alimentação oferecidas.

O Google Agenda oferece a possibilidade de criar eventos e compartilhar agendas com grupos específicos de pessoas. Ao compartilhar o *link* da agenda, qualquer pessoa com acesso pode visualizar os eventos, permitindo uma gestão colaborativa de compromissos.

O Schoology é uma plataforma que une o gerenciamento de cursos e a comunicação entre alunos e professores. Facilita o compartilhamento de

informações e promove um ambiente colaborativo, além de permitir o planejamento dinâmico de aulas pelos professores e a interação entre alunos, pais e organizações escolares, como clubes e associações.

O SchoolMessenger é um aplicativo focado na comunicação escolar, conectando a instituição com alunos, pais e funcionários por meio de diversos canais, como mensagens de texto, chamadas e notificações. Ele oferece segmentação de mensagens e permite o monitoramento da eficácia da comunicação, garantindo que as informações alcancem seu público-alvo.

O ClassApp é uma agenda on-line utilizada por mais de 1.800 instituições de ensino, com cerca de 1 milhão de usuários. Ela monitora todas as atividades da escola, focando principalmente nas acadêmicas, como notas, faltas, trabalhos e eventos. Além disso, o ClassApp permite a realização de pagamentos escolares, como mensalidades e passeios, em instituições particulares.

Semelhante ao ClassApp, a Agenda Edu é utilizada por cerca de 3 mil escolas e conecta aproximadamente 2,5 milhões de usuários. A plataforma oferece *chats* personalizados por turma e também possibilita o pagamento de mensalidades escolares, abrangendo tanto atividades acadêmicas quanto extracurriculares.

Nosso *site* se diferencia dessas plataformas por focar exclusivamente nas atividades extracurriculares e eventos estudantis, sem abordar questões acadêmicas como notas, tarefas e provas. O objetivo é melhorar a comunicação entre os alunos, permitindo que eles se organizem melhor para a realização e participação nesses eventos, sem o envolvimento direto dos responsáveis.

Outro diferencial é a flexibilidade na gestão de informações. No caso do cardápio escolar, é possível atualizá-lo a qualquer momento, permitindo aos alunos se planejar caso algo no refeitório não lhes agrade. Quanto aos eventos, apenas o autor ou usuários com permissões equivalentes podem alterar as informações, garantindo maior controle sobre as atualizações. Assim, o *site* oferece um espaço dedicado à organização estudantil, sem a interferência de terceiros, como pais ou responsáveis, que não têm necessidade de monitorar essas atividades.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 Linguagens

No desenvolvimento *web*, diversas linguagens são utilizadas em conjunto para criar *sites* e aplicativos funcionais e interativos, cada uma com um papel específico. A seguir, são apresentadas as definições e características principais das linguagens utilizadas no desenvolvimento do Mysched.

A Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML), cuja sigla em inglês é *HyperText Markup Language*, é uma linguagem de marcação amplamente utilizada na criação de páginas da *internet* e aplicativos on-line. Criada em 1990, sua principal função é auxiliar na formatação e estruturação de documentos. Através de marcadores conhecidos como *tags*, o HTML organiza diversos elementos da página, como seções, parágrafos, *links*, imagens e vídeos. Embora o HTML não seja considerado uma linguagem de programação, pois não permite a criação de funcionalidades dinâmicas, ele desempenha um papel fundamental ao definir a estrutura e apresentação do conteúdo.

O CSS ou *Cascading Style Sheets* é uma linguagem de estilo utilizada para complementar o HTML, separando o conteúdo de um *site* de sua apresentação visual. Sua principal função é definir a aparência estética de uma página, permitindo alterar elementos como a cor do texto, a fonte, o espaçamento entre blocos e outros aspectos visuais. Dessa forma, enquanto o HTML organiza a estrutura básica do *site*, o CSS é responsável por tornar essa estrutura mais agradável e atrativa para o usuário.

O JavaScript é uma linguagem de programação voltada para o desenvolvimento *web*, especialmente utilizada no *front-end*, que permite a criação de conteúdos dinâmicos e interativos. Inicialmente desenvolvida como uma tecnologia do lado do navegador, o JavaScript possibilitou que os navegadores passassem a responder às interações dos usuários, modificando o *layout* e o comportamento dos elementos na página em tempo real.

Sua capacidade de inserir funcionalidades mais complexas em *sites* torna o JavaScript essencial para o desenvolvimento de aplicações *web* dinâmicas e modernas, permitindo maior personalização e eficiência na navegação.

O PHP ou *Hypertext Preprocessor* é uma linguagem de programação voltada

principalmente para o desenvolvimento de aplicações *web*, com foco na comunicação *back-end*. Ao contrário de outras linguagens de *script*, como JavaScript e Python, que podem ser executadas no navegador, o PHP é processado no servidor. Isso significa que o código PHP é interpretado e executado no servidor antes de ser enviado ao navegador do usuário, o que permite que o servidor envie um conteúdo já processado, geralmente em formato HTML, para exibição.

A principal função do PHP é automatizar a execução de tarefas no lado do servidor, como a validação de formulários, exibição de botões de rolagem, animações e abertura de caixas de diálogo. Além disso, o PHP facilita a conexão entre servidores e a *interface* do usuário, tornando o carregamento de elementos de uma página mais eficiente.

A *Structured Query Language*, SQL, é uma linguagem de programação padrão utilizada para gerenciar e manipular bancos de dados relacionais, que organizam dados em formato de tabelas. O SQL foi desenvolvido para permitir que vários desenvolvedores acessem, modifiquem e analisem dados de maneira simultânea, simples e unificada. Além de facilitar a inserção e recuperação de informações, o SQL permite a execução de diversas operações nas tabelas, como a realização de consultas complexas a partir de parâmetros específicos.

4.2 Ambientes

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft em 2015, destinado especificamente a desenvolvedores, uma vez que oferece suporte durante o processo de programação. Este editor foi o principal ambiente de desenvolvimento do *site*.

O XAMPP é um pacote que reúne os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache, com suporte às linguagens PHP e Perl. Este *software* possibilita a execução de sistemas como WordPress e Drupal localmente, facilitando e agilizando o desenvolvimento. O XAMPP é projetado para ser executado em um computador local, permitindo que os desenvolvedores criem e testem seus *sites* e aplicativos antes de publicá-los na *internet*, simulando um ambiente completo de servidor *web*.

O HeidiSQL é uma ferramenta multifuncional para o gerenciamento de banco de dados, desenvolvimento e administração, sendo popularmente reconhecida como um excelente cliente MySQL. Esta ferramenta permite a gestão eficiente de bancos de dados, oferecendo uma *interface* amigável e uma ampla gama de recursos.

O Astah Community é um *software* para modelagem UML (Linguagem de Modelagem Unificada) com suporte à versão UML 2, desenvolvido pela Change Vision, Inc. e disponível para sistemas operacionais Windows de 64 *bits*. Este *software* possibilita a criação de diversos diagramas, como Classes, Casos de Uso, Sequência, Comunicação, Máquina de Estados, Atividade, Componentes, Implantação e Diagrama de Estrutura Composta.

O Figma é uma ferramenta de *design* versátil e popular entre *designers*, acessível via *web*, sem a necessidade de *download* ou instalação. Esta ferramenta é amplamente utilizada para o *design* de interfaces responsivas, desenvolvimento de protótipos e fluxos de navegação, além da criação e implementação de sistemas de *design*.

O Photopea é uma aplicação on-line que oferece aos usuários a possibilidade de editar imagens com uma ampla gama de opções de edição, totalmente gratuita. O sistema suporta diversos formatos de arquivo.

Essas ferramentas, integradas em um ambiente de desenvolvimento, proporcionam uma experiência mais eficiente e produtiva para os desenvolvedores, permitindo a criação e manutenção de aplicações e *sites* de forma prática e organizada.

4.3 Usabilidade

A usabilidade de um *software* se refere à sua capacidade de ser utilizado de forma eficiente e satisfatória pelos usuários, para que eles consigam atingir seus objetivos de maneira fácil e sem complicações. Ela busca garantir uma interação eficaz entre o usuário e a ferramenta, permitindo que as tarefas sejam realizadas com o mínimo de esforço, o que resulta em uma experiência produtiva. Para que um produto seja considerado usável, ele precisa focar nas necessidades do usuário final, com uma *interface* que seja intuitiva, acessível e fácil de entender.

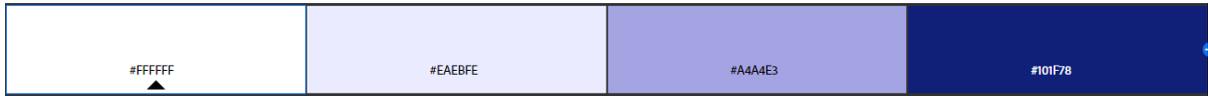
A importância de aplicá-la é clara, pois ela torna a interação com o sistema mais fluida, permitindo que o usuário utilize o *site* ou aplicativo de forma simples e eficiente. Ao melhorar a facilidade com que o usuário interage com a *interface*, a usabilidade também aumenta a acessibilidade e a produtividade. Em um mercado competitivo, garantir uma experiência de uso agradável pode ser o diferencial para manter os usuários no seu sistema, evitando que migrem para plataformas concorrentes. Investir em um *design* atraente, funcional e de fácil navegação impacta diretamente na satisfação do usuário e no sucesso da aplicação.

Para implementar a usabilidade de maneira eficaz, a estrutura do *software* deve ser organizada de forma lógica, com *menus* e comandos acessíveis e fáceis de entender. A *interface* deve ser simples, sem elementos supérfluos, para que os usuários possam aprender a usar o sistema rapidamente. Além disso, é fundamental manter uma uniformidade nos elementos visuais, como formas, cores e estilos. A escolha adequada de cores e contrastes é outra medida importante, pois melhora a legibilidade e facilita a interpretação dos conteúdos. Realizar testes com usuários também é crucial, já que isso ajuda a identificar e resolver problemas antes do lançamento final, garantindo que a navegação seja intuitiva.

Em nosso *site*, procuramos aplicar esses princípios de usabilidade em cada etapa do desenvolvimento. A estrutura foi cuidadosamente planejada para facilitar a navegação, com as funções e comandos organizados de forma lógica e acessível abaixo do cabeçalho. A *interface* é limpa, sem elementos desnecessários na página inicial, para que os usuários possam se orientar rapidamente. Usamos uma paleta de cores majoritariamente clara, o que facilita a leitura. Com isso, buscamos proporcionar uma experiência de uso eficiente, que atenda às necessidades dos nossos usuários e contribua para sua satisfação.

4.4 Paleta de cores

Figura 7: Paleta de cores



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Cor de fundo: #FFFFFF e #A4A4E3.

1° azul: #EAEBFE.

2° azul: #101F78.

A seleção da paleta de cores adotada para este *site* foi escolhida com base nos significados associados à cor azul, que simboliza harmonia, unidade, tecnologia e confiança, valores que representam os objetivos principais desta plataforma. Além dos diversos tons de azul utilizados, foi incorporada a cor branca, a qual, por ser neutra, confere uma sensação de leveza e clareza ao visual do *site* quando combinada com os demais elementos da paleta.

As cores de fundo variam entre o branco e o tom de azul #A4A4E3, com o intuito de proporcionar um contraste adequado nas diferentes telas, evitando a sobreposição de cores semelhantes. Essa abordagem visa não apenas a estética, mas também a funcionalidade, garantindo que a experiência do usuário seja otimizada e que a mensagem visual do *site* seja transmitida de maneira eficaz.

4.5 Logo

Figura 8: Logo simplificada azul



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 9: Logo simplificada branca



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 10: Logo azul



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

Figura 11: Logo Branca

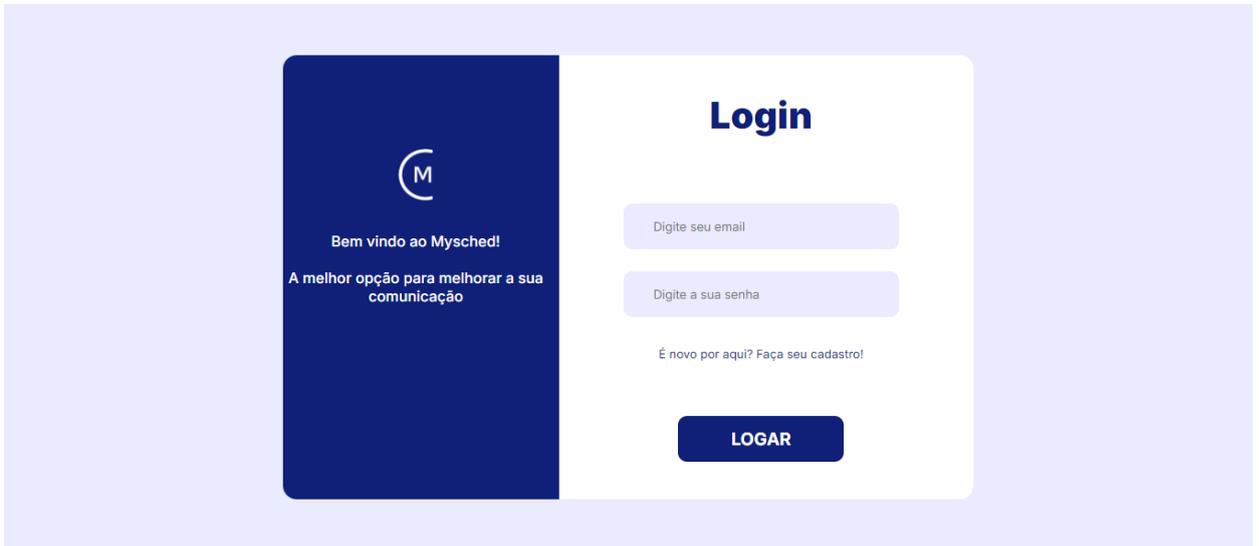


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2024

O logotipo foi concebido com um enfoque no minimalismo, refletindo a simplicidade desejada para a comunicação da escola. A denominação "MYSCHED" é uma junção das palavras em inglês "*my schedule*", que se traduz como "minha agenda". O semicírculo presente no *design* faz alusão à primeira letra das palavras "calendário", "cardápio" e "chat", que representam as principais funcionalidades do *site*. As cores utilizadas no logotipo seguem o mesmo padrão estabelecido para a paleta de cores da plataforma, garantindo assim uma coerência visual.

4.6 Interface

Figura 12: Login

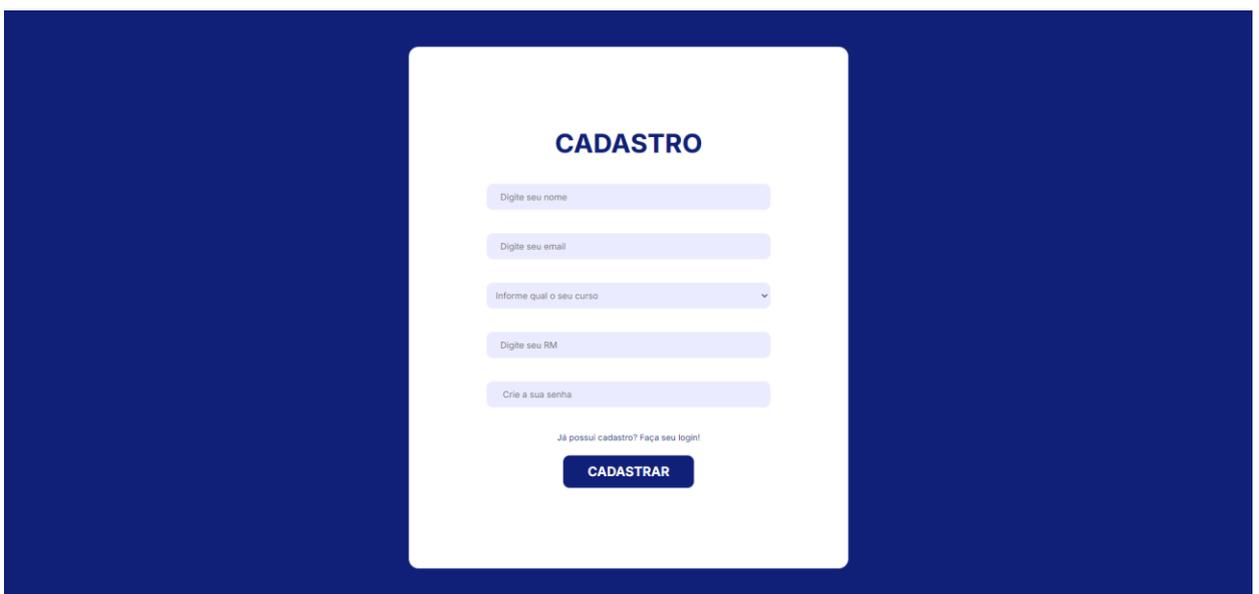


The screenshot shows a login interface for Mysched. On the left, a dark blue vertical panel contains the Mysched logo (a white 'M' inside a circle) and the text: "Bem vindo ao Mysched!" and "A melhor opção para melhorar a sua comunicação". On the right, a white panel with rounded corners is titled "Login". It features two input fields: "Digite seu email" and "Digite a sua senha". Below these fields is a link: "É novo por aqui? Faça seu cadastro!". At the bottom of the white panel is a dark blue button labeled "LOGAR".

Fonte: Dos autores, 2024

O *Login* é a página inicial do *site* (ver figura 12). Nela é possível realizar seu *login* através de um e-mail e senha cadastrados. Caso não tenha um cadastro é possível realizá-lo clicando no *link* abaixo dos campos, que redireciona para a página de cadastro.

Figura 13: Cadastro



The screenshot shows a registration interface for Mysched. The background is dark blue. In the center, a white panel with rounded corners is titled "CADASTRO". It features five input fields: "Digite seu nome", "Digite seu email", "Informe qual o seu curso" (with a dropdown arrow), "Digite seu RM", and "Crie a sua senha". Below these fields is a link: "Já possui cadastro? Faça seu login!". At the bottom of the white panel is a dark blue button labeled "CADASTRAR".

Fonte: Dos autores, 2024

Na página de cadastro é possível registrar as informações do usuário, como nome, e-mail, curso, RM e senha, ao clicar no botão cadastrar (ver figura 13). É possível também retornar para a página de *login* clicando no *link* “já possui um cadastro”.

Figura 14:Tela inicial Aluno

Fonte: Dos autores, 2024

A página inicial do *site*, quando conectado como aluno (ver figura 14), possui informações do evento mais próximo registrado e o cardápio do dia. Na barra de navegação contém as funções: calendário, cardápio, contato, resposta da dúvida, sair e desativar conta. Além disso, conta com o botão perfil no canto superior direito, onde o usuário pode editar suas informações.

Figura 15: Tela inicial - Presidente do Grêmio

Fonte: Dos autores, 2024

A página inicial conectado como presidente do grêmio (ver figura 15) possui as mesmas informações iniciais. Porém a barra de navegação contém as funções: deixar grêmio, promover aluno, adicionar evento e gerenciar eventos, além das funções presentes na página do aluno.

Figura 16: Tela inicial - Integrante do Grêmio

Fonte: Dos autores, 2024

A tela inicial do integrante do grêmio é semelhante a do presidente do grêmio como pode ser observado nas figuras 15 e 16, porém sem a função promover aluno, para evitar o acesso de outras pessoas ao grêmio.

Figura 17:Tela inicial – Coordenador(a) do Refeitório



Fonte: Dos autores, 2024

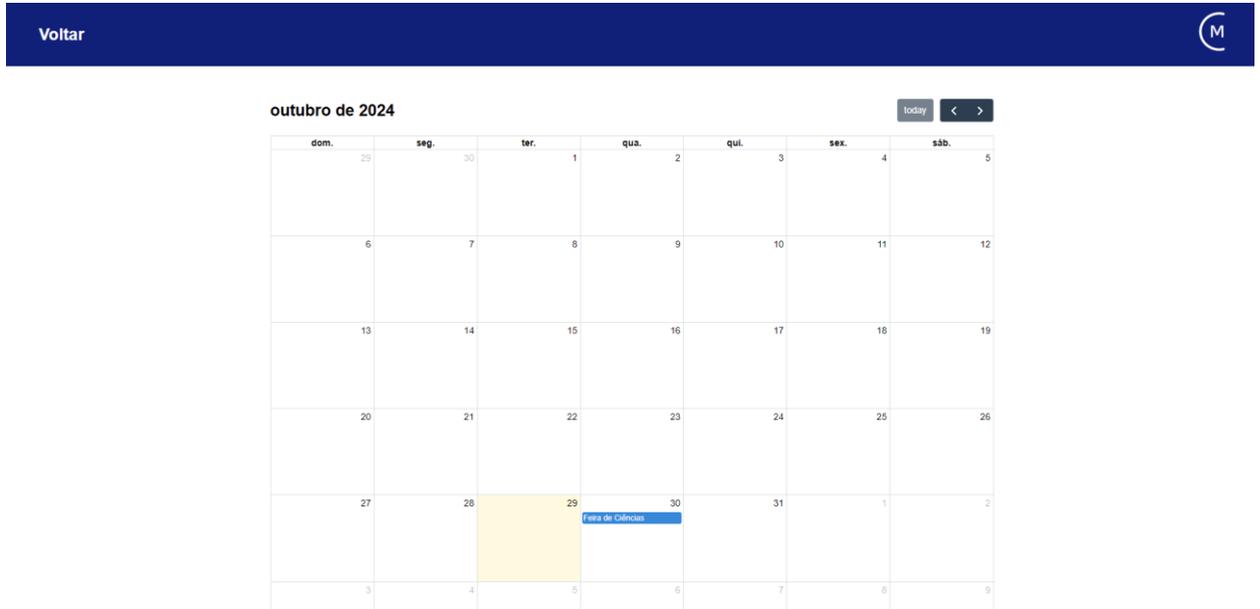
O usuário coordenador(a) de refeitório possui as funções adicionar cardápio, calendário e a página de visualizar cardápio (ver figura 17).

Figura 18:Perfil

Fonte: Dos autores, 2024

A página de perfil permite ao usuário alterar as informações pessoais que foram cadastradas (ver figura 18).

Figura 19: Calendário



Fonte: Dos autores, 2024

O calendário permite aos usuários uma visão geral dos eventos cadastrados em todos os meses (ver figura 19). Disponível para todos os tipos de usuários.

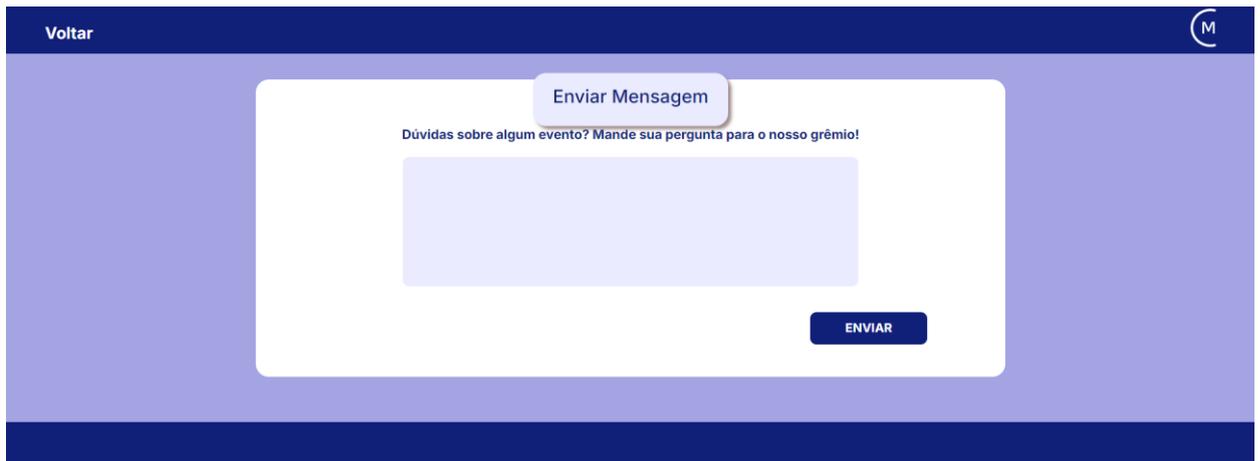
Figura 20: Evento



Fonte: Dos autores, 2024

Ao clicar em um dos eventos registrados no calendário, o usuário será redirecionado para essa tela (ver figura 20). Ela possui as informações mais detalhadas do evento selecionado.

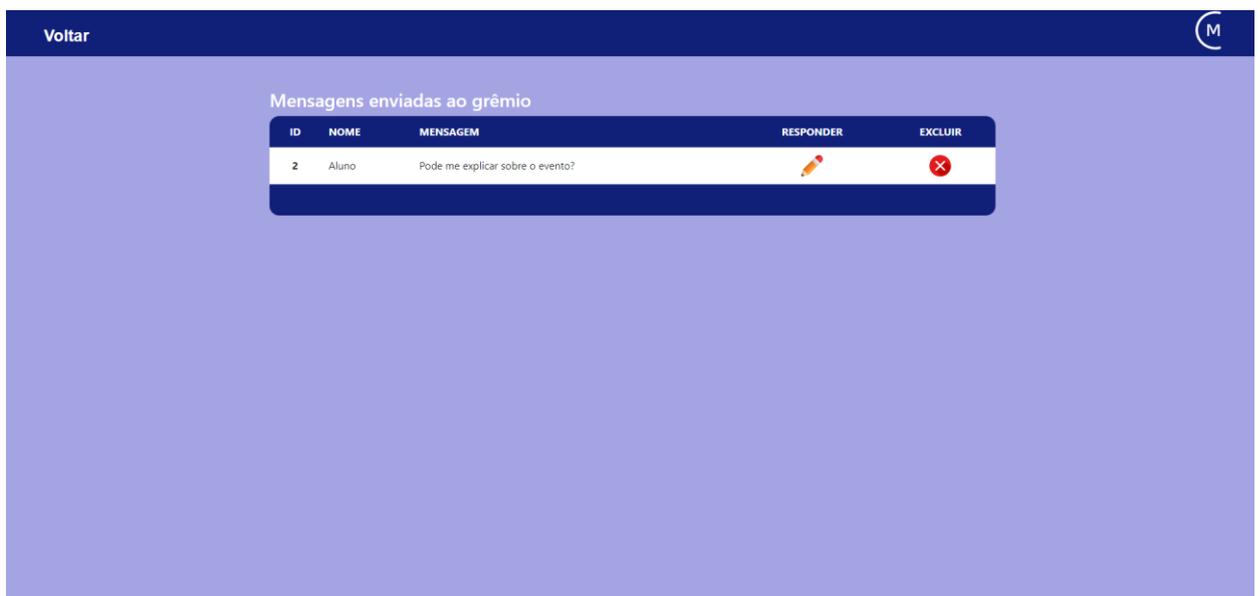
Figura 21:Contato



Fonte: Dos autores, 2024

A área de contato permite que os usuários possam se comunicar diretamente com o grêmio e seus administradores (ver figura 21), enviando mensagens diretamente a eles. Disponível apenas para usuários do tipo aluno.

Figura 22:Gerenciar mensagens



Fonte: Dos autores, 2024

Essa página (ver figura 22) permite aos usuários presidente e integrante do grêmio reponderem as mensagens enviadas ou excluir, caso encontrem algo impróprio.

Figura 23:Responder mensagens

Fonte: Dos autores, 2024

Essa é a página que registra a resposta enviada ao aluno(ver figura 23).

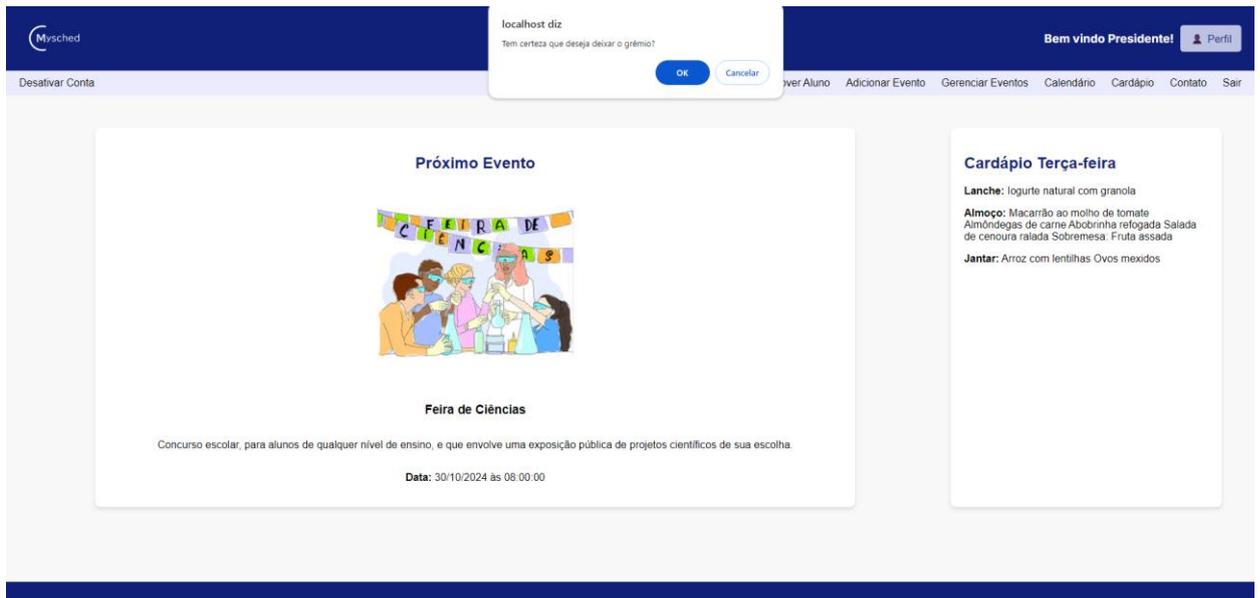
Figura 24:Respostas das dúvidas

RESPONDIDO POR	PERGUNTA	RESPOSTA
Presidente Gremio	Pode me explicar sobre o evento?	Claro, Ele será realizado na quadra!

Fonte: Dos autores, 2024

Essa página exibe a pergunta e a resposta enviada pelo grêmio (ver figura 24), são exibidas todas as perguntas feitas para evitar que os usuários enviem perguntas já respondidas.

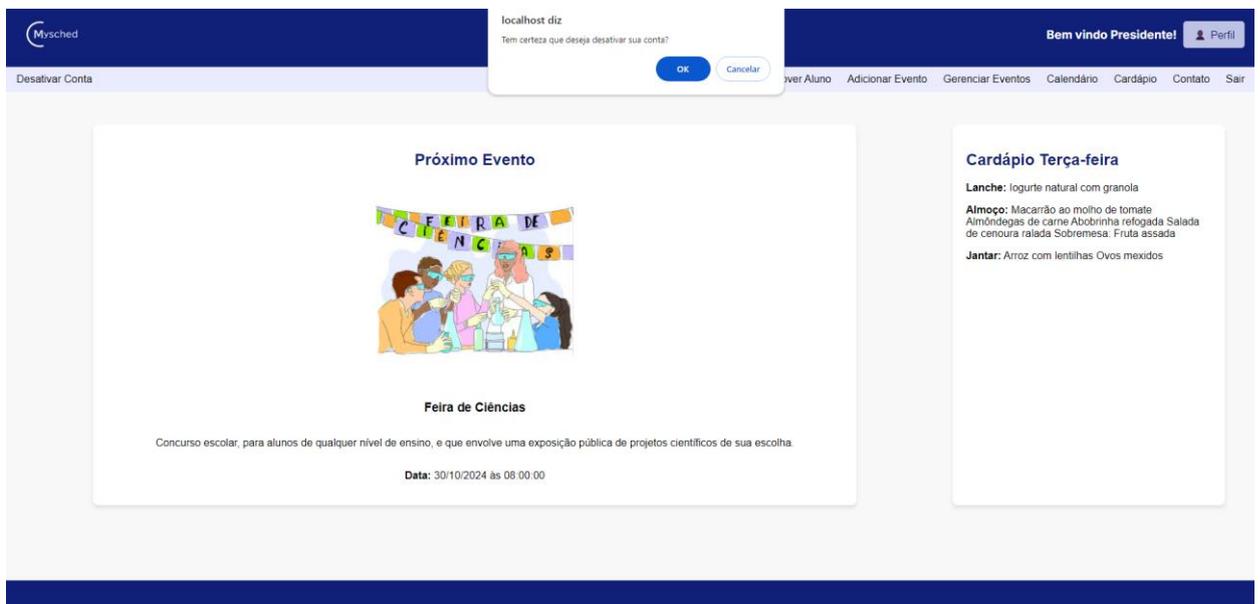
Figura 25:Deixar grêmio



Fonte: Dos autores, 2024

Essa função (ver figura 25) permite que usuários do tipo presidente e integrante do grêmio deixem de fazer parte do grêmio estudantil e se tornem alunos comuns.

Figura 26:Desativar conta



Fonte: Dos autores, 2024

Essa função (ver figura 26) permite a todos os tipos de usuários desativarem sua conta. Isso os impossibilitará de realizar o *login* novamente.

Figura 27: Promover aluno

Desativar Conta Bem vindo Presidente!

Deixar Grêmio Promover Aluno Adicionar Evento Gerenciar Eventos Calendário Cardápio Contato Sair

Resultados da Pesquisa:

ID	Nome	Email	Ação
1	Aluno	aluno@gmail.com	Promover

Próximo Evento

Feira de Ciências

Concurso escolar, para alunos de qualquer nível de ensino, e que envolve uma exposição pública de projetos científicos de sua escolha.

Data: 30/10/2024 às 08:00:00

Cardápio Terça-feira

Lanche: Iogurte natural com granola

Almoço: Macarrão ao molho de tomate
Almôndegas de carne Abobrinha refogada Salada de cenoura ralada Sobremesa: Fruta assada

Jantar: Arroz com lentilhas Ovos mexidos

Fonte: Dos autores, 2024

A opção promover aluno (ver figura 27), presente para integrantes e presidente do grêmio, permite promover um aluno a participante do grêmio, alterando seu tipo de usuário através de uma consulta por e-mail.

Figura 28: Adicionar evento

Voltar

Adicione o nome do evento

Adicione uma descrição...

Adicione uma imagem

Nenhum arquivo escolhido

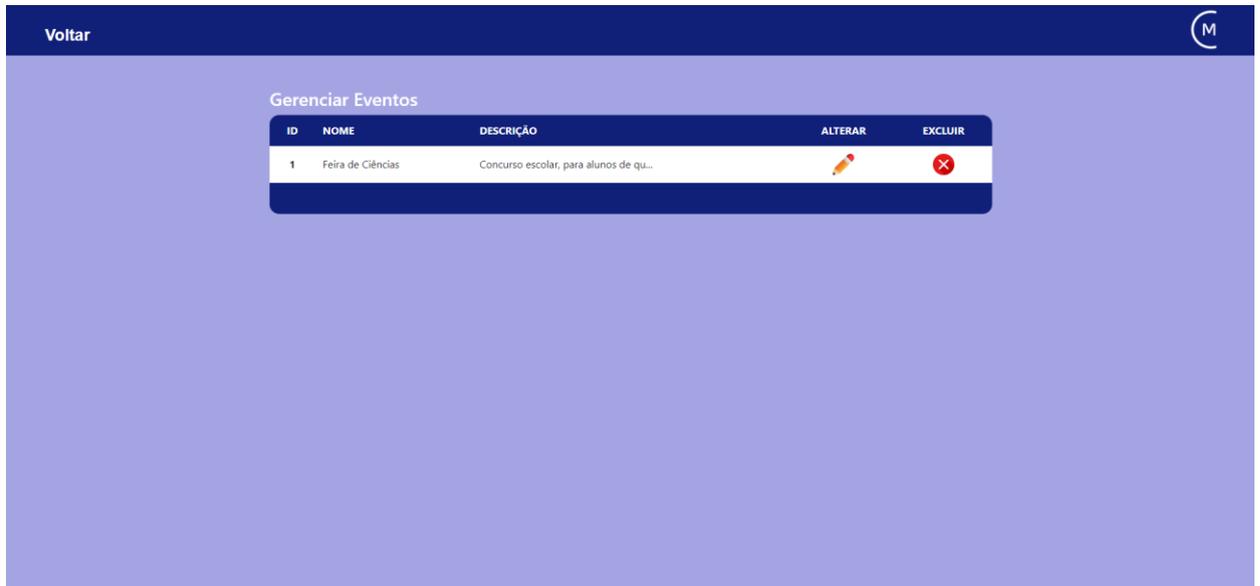
Selecione a data do evento

Horário do Evento

Fonte: Dos autores, 2024

Essa página de adicionar evento (ver figura 28), permite registrar um novo evento escolar que eventualmente será exibido no calendário. Disponível apenas para usuários do tipo presidente e integrante do grêmio.

Figura 29:Gerenciar evento



Fonte: Dos autores, 2024

Essa página de gerenciar evento (ver figura 29), permite excluir e alterar as informações de eventos já registrados. Disponível apenas para usuários do tipo presidente e integrante do grêmio.

Figura 30:Cardápio

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
LANCHE: Fruta da estação (banana ou maçã) Biscoito integral	LANCHE: iogurte natural com granola	LANCHE: Pão de queijo Suco de laranja	LANCHE: Barrinha de cereal caseira	LANCHE: Muffin de banana Chá gelado
ALMOCO: Arroz com feijão Frango grelhado Brócolis cozidos Salada de tomate e alface Sobremesa: Gelatina	ALMOCO: Macarrão ao molho de tomate Almôndegas de carne Abobrinha refogada Salada de cenoura ralada Sobremesa: Fruta assada	ALMOCO: Arroz com frango desfiado Couve-flor gratinada Salada de beterraba Sobremesa: Pudim de leite	ALMOCO: Risoto de legumes Filé de peixe assado Vagem cozida Salada de rúcula com tomate seco Sobremesa: Sorvete de frutas	ALMOCO: Arroz com brócolis Carne assada com molho de mostarda Purê de batata Salada de repolho Sobremesa: Fruta fresca
JANTAR: Sopa de legumes Pão integral com requeijão	JANTAR: Arroz com lentilhas Ovos mexidos	JANTAR: Crepioça com espinafre e queijo Salada de folhas verdes	JANTAR: Tortilla de batata Salada de grão-de-bico	JANTAR: Pizza caseira com vegetais Salada Caesar

Fonte: Dos autores, 2024

Além do cardápio do dia exibido nas páginas iniciais, é possível acessar uma página com o cardápio completo (ver figura 30), que exhibe as refeições de toda a semana. Disponível para todos os tipos de usuários.

Figura 31: Gerenciar cardápio

The screenshot shows a web interface for managing a menu. At the top, there is a dark blue navigation bar with the word "Voltar" on the left and a circular logo containing the letter "M" on the right. The main content area is white and features a "Cardápio" tab at the top. Below the tab, the day "Segunda-feira" is displayed. There are three input fields for "Lanches", "Almoço", and "Jantar", each with a light blue background. At the bottom of the form, there are four buttons: "< Anterior", "Próximo >", "Salvar", and "Limpar campos".

Fonte: Dos autores, 2024

Essa página, disponível apenas para a coordenação do refeitório, permitir adicionar as informações do cardápio semanal (ver figura 31). É possível também alterar campos já registrados ou limpá-los.

4.7 Projetos futuros

Com o objetivo de aprimorar e expandir as funcionalidades do Mysched, foram verificadas, durante a apresentação do site na Mostra Técnica, algumas melhorias para a plataforma, com o intuito de facilitar, ainda mais, a experiência dos usuários e a comunicação entre o grêmio e os alunos.

O desenvolvimento de um aplicativo vai melhorar o acesso dos estudantes à plataforma, considerando que a maioria utiliza o celular no dia a dia e poucos acessam *sites* pelo computador. O aplicativo oferece uma experiência mais prática e conveniente, facilitando o uso diário.

Além disso, deixar o *site* responsivo, com um *layout* que se adapta ao tamanho da tela que está sendo usada, é fundamental para garantir o acesso em computador, *tablet* ou celular.

Para que o grêmio tenha o seu tempo otimizado, não respondendo perguntas repetidas, foram liberadas as dúvidas já respondidas a todos os alunos. Porém, à medida que o número de perguntas e respostas aumenta, fica difícil encontrar a pergunta que o aluno deseja. Para resolver esse problema, será adicionada uma barra de pesquisa nesta página, permitindo que os alunos encontrem rapidamente a pergunta desejada através de palavras-chave.

Temos a ideia de, após o final de cada evento, será enviado um formulário aos alunos participantes, com o objetivo de coletar sugestões, críticas e opiniões sobre o evento que passou. Esse formulário ajudará o grêmio a ajustar e melhorar suas futuras atividades e eventos de acordo com o *feedback* dado pelos alunos.

É importante também implementar um botão “Confirmar Presença” nos eventos, o grêmio terá um controle maior do número de alunos que comparecerão. Isso facilitará o planejamento e desenvolvimento dos eventos da melhor forma possível, com base na média de participantes.

Finalmente adicionar um alerta de evento próximo ajudará os alunos a lembrar das atividades, pois muitos acabam esquecendo ou não registram as datas em um calendário. Essa funcionalidade enviará uma notificação antes do evento, informando o aluno que ocorrerá um evento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, foi desenvolvido um sistema de eventos extracurriculares e cardápio. Utilizamos o banco de dados para armazenar as informações dos usuários, eventos, refeições e mensagens, essa forma de organização demonstrou ser uma boa solução.

Os principais objetivos do *site* foram alcançados, como: a criação de eventos extracurriculares que permitirá ao usuário “aluno” visualizar as informações relevantes do evento; a visualização do cardápio de forma on-line e também de mensagens de dúvidas enviadas dos alunos para o grêmio.

Para projetos futuros, serão adicionadas novas funcionalidades, como notificações de eventos próximos, a criação de um aplicativo e de um formulário de satisfação pós-evento.

Por fim, o aprendizado adquirido ao longo deste projeto não se limitou apenas a parte técnica, mas também envolveu habilidades de gestão de projetos e trabalho em equipe. Essas experiências serão fundamentais para a futura carreira dos colaboradores do projeto na área de tecnologia.

REFERÊNCIAS

AUTOR DESCONHECIDO. **Astah Community**. TechTudo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/astah-commmunity/>>. Acesso em: 21 abr. 2024.

Aspectos Gerais - Lei de Acesso à Informação. Acesso à Informação. Disponível em: <<https://www.gov.br/acessoainformacao/pt-br/perguntas-frequentes/aspectos-gerais>>. Acesso em: 17 mar. 2024.

ATLASSIAN. Traga o poder de uma perspectiva visual para sua equipe. **Trello**. Disponível em: <<https://www.atlassian.com/br/software/trello>>. Acesso em: 24 mar. 2024.

BALARDIM, Graziela - **Agenda Digital: tudo o que você precisa saber para transformar a comunicação da sua escola**. Disponível em: <<https://www.cli pescola.com/agenda-digital-comunicacao-escolar/>>. Acesso em 23 de março de 2024.

BARRADO, Erika. **Embarcados**. Aplicação da usabilidade em software. Disponível em: <<https://embarcados.com.br/usabilidade-em-software/#Aplicacao-de-usabilidade-em-projetos>>. Acesso em 1 de maio de 2024.

BARRETO, Dennis. **36 Tipos de Sites: Veja a Lista Completa**. Disponível em: <<https://sitebemfeito.com.br/blog/tipos-de-sites/>>. Acesso em: 1 de abril de 2024.

DIAS, Mateus. **Usabilidade, o que é e onde aplicar**. Disponível em: <<https://www.ideianoar.com.br/usabilidade/>>. Acesso em 1 de maio de 2024.

DIAS, Tassia. Site institucional: o que é e por que ter um? Rocketcontent, 2017. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/site-institucional/>>. Acesso em: 08 abr. 2024.

ESTEVAM, Rodrigo. **TECMUNDO**. Conheça Photopea. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/software/239487-photopea-conheca-rival-online-gratuito->

photoshop>. Acesso em: 30 de abril de 2024.

ESTRELLA, Carlos. **O que é JavaScript**. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript>>. Acesso em: 23 de abril de 2024.

FERNANDES, Rodrigo. **Como compartilhar agenda do Google**. TechTudo, 2022. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2022/03/como-compartilhar-agenda-do-google.ghtml>>. Acesso em: 20 abr. 2024.

FERREIRA, Kellison. **O que é PHP**. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-php/>>. Acesso em: 23 de abril de 2024.

HENRIQUE, Alexandre. Conheça 5 aplicativos para escola. **Eu Empreendo**, 2019. Disponível em: <<https://euempreendo.org.br/conheca-5-aplicativos-para-escola/>>. Acesso em: 24 mar. 2024.

HIGA, Paulo. **TECHTUDO**. O que é xampp e para que serve. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.ghtml>>. Acesso em: 30 de abril de 2024.

Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Ministério do Esporte. Disponível em: <<https://www.gov.br/esporte/pt-br/acao-a-informacao/lgpd#:~:text=A%20Lei%20Geral%20de%20Prote%C3%A7%C3%A3o,da%20personalidade%20de%20cada%20indiv%C3%ADduo.>>. Acesso em: 17 mar. 2024.

LONGEN, Andrei. **HOSTINGER**. Como utilizar o heidisql com banco de dados. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/como-utilizar-o-heidisql-para-se-conectar-ao-banco-de-dados-mysql>>. Acesso em: 30 de abril de 2024.

LONGEN, Andrei. **O que é HTML**. Conceitos básicos. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos>>. Acesso em: 23 de abril de 2024.

LOPES, Michele. **Figma: o que é e como usar, suas funcionalidades e vantag**

ens. Ebac. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-figma-e-como-usar>>. Acesso em: 21 abr. 2024.

LOPES, Michele. **O que é Photoshop e como aprender a usar.** Ebac. Disponível em <<https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-photoshop>>. Acesso em: 21 abr. 2024.

LOPES, Miguel. **EBACONLINE.** O que é figma. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-figma-e-como-usar>>. Acesso em: 30 de abril de 2024.

MELO, Diego. **O que é SQL.** Tecnoblog, 2022. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-sql/>>. Acesso em: 23 abr. 2024.

MENDES, A. **Usabilidade de Software.** Disponível em: <<https://www.devmmedia.com.br/usabilidade-de-software/10246>>. Acesso em: 21 maio. 2024.

MXM SISTEMAS. **Importância da usabilidade de software em sua empresa.** MXM Sistemas. Disponível em: <<https://www.mxm.com.br/blog/qual-a-importancia-da-usabilidade-de-software-em-sua-empresa/>>. Acesso em: 3 maio 2024.

NSA. **NSA.** Disponível em: <<https://nsa.cps.sp.gov.br/>>. Acesso em: 08 abr. 2024.

NUVENT. Por que criar um site de eventos? **Nuvent.** Disponível em: <[https://www.nuvent.com.br/blog/site-de-eventos/#:~:text=Um%20site%20é%20um%20ponto,Google%20Maps%2C%20por%20exemplo\)%3B](https://www.nuvent.com.br/blog/site-de-eventos/#:~:text=Um%20site%20é%20um%20ponto,Google%20Maps%2C%20por%20exemplo)%3B)>. Acesso em: 08 abr. 2024.

Prato Aberto. **Prato Aberto,** 2017. Disponível em: <<https://pratoaberto.sme.prefeitura.sp.gov.br>>. Acesso em: 24 mar. 2024.

O que deve ter no site da minha empresa? **Olivas Digital,** 2021. Disponível em: <<https://www.olivas.digital/blog/desenvolvimento/site-institucional/#:~:text=O%20site%20institucional%20tem%20como,marca%2C%20produtos%20e%20servi%C3%A7os%20oferecidos>>. Acesso em: 08 abr. 2024.

REMESSA ONLINE. **Visual Studio Code: confira as principais funções da ferramenta.** Remessa News - Notícias Sobre Transferências Internacionais e Câmbio. Disponível em: <<https://www.remissaonline.com.br/blog/visual-studio-code-confira-as-principais-funcoes-da-ferramenta/>>. Acesso em: 21 abr. 2024.

ROCHA, Katia. NEOMIND. **A importância da usabilidade em software.** Disponível em: <<https://www.neomind.com.br/blog/a-importancia-da-usabilidade-em-software/>>. Acesso em 1 de maio de 2024.

RODRIGUES, Ariane. **O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes.** Hostinger Tutoriais. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css#O_que_e_CSS>. Acesso em: 21 abr. 2024.

SchoolMessenger. Schoolmessenger.com. Disponível em: <<https://go.schoolmessenger.com/#/home>>. Acesso em: 13 abr. 2024.

Schoology Learning. PowerSchool. Disponível em: <<https://www.powerschool.com/classroom/schoology-learning/>>. Acesso em: 13 abr. 2024.

VASCONCELOS, Eduardo - **Brasileiro passa 9 horas e 32 minutos por dia na internet.** Disponível em: <<https://www.telesintese.com.br/brasileiro-passa-9-horas-e-32-minutos-por-dia-na-internet/>>. Acesso em 23 de março de 2024.

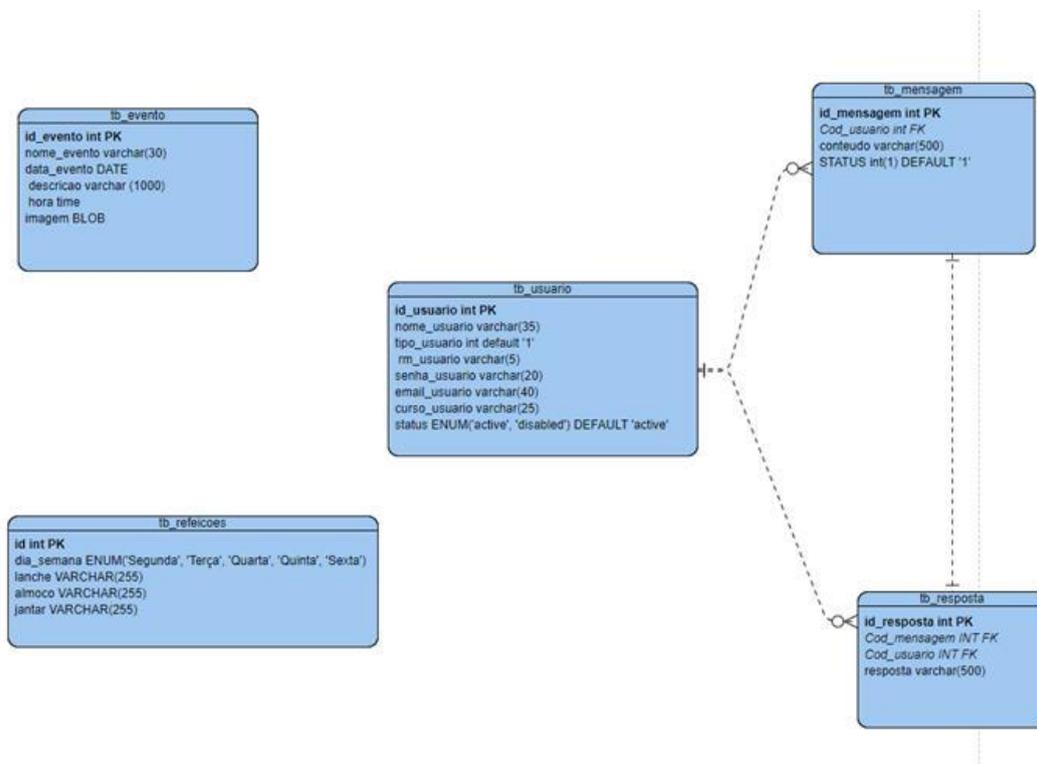
VISUAL, Studio. **Site Institucional: Como fazer?** Studio Visual, 2023. Disponível em: <<https://studiovisual.com.br/como-criar-site-institucional#:~:text=Um%20site%20institucional%20nada%20mais,informar%20sobre%20a%20sua%20marca>>. Acesso em: 25 mar. 2024

APÊNDICE A – BANCO DE DADOS

MODELO DER

O Diagrama Entidade-Relacionamento (ER ou DER) é uma ferramenta gráfica essencial para bancos de dados, pois facilita a visualização do modelo, tornando-o menos abstrato e mais útil no desenvolvimento do sistema. Sua representação gráfica é especialmente útil na modelagem de domínio, proporcionando uma linguagem comum que simplifica a comunicação entre analistas, que levantam os requisitos, e desenvolvedores, que implementam o modelo definido.

Figura 32:DER do software Mysched

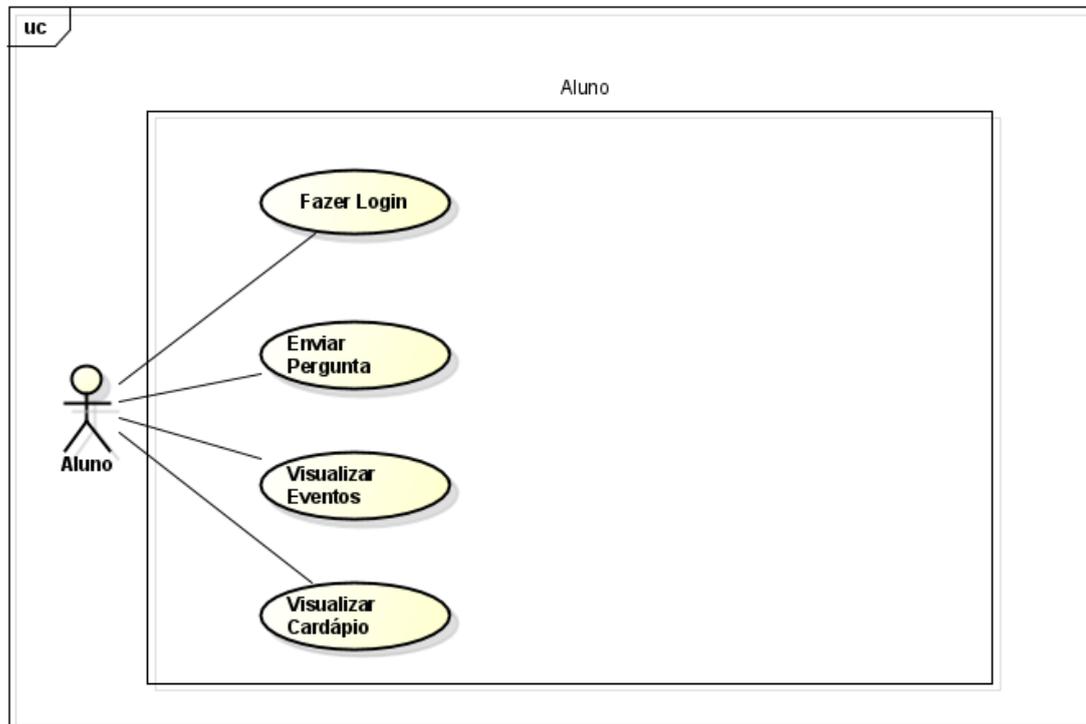


Fonte: Dos autores, 2024

E CASO DE USO

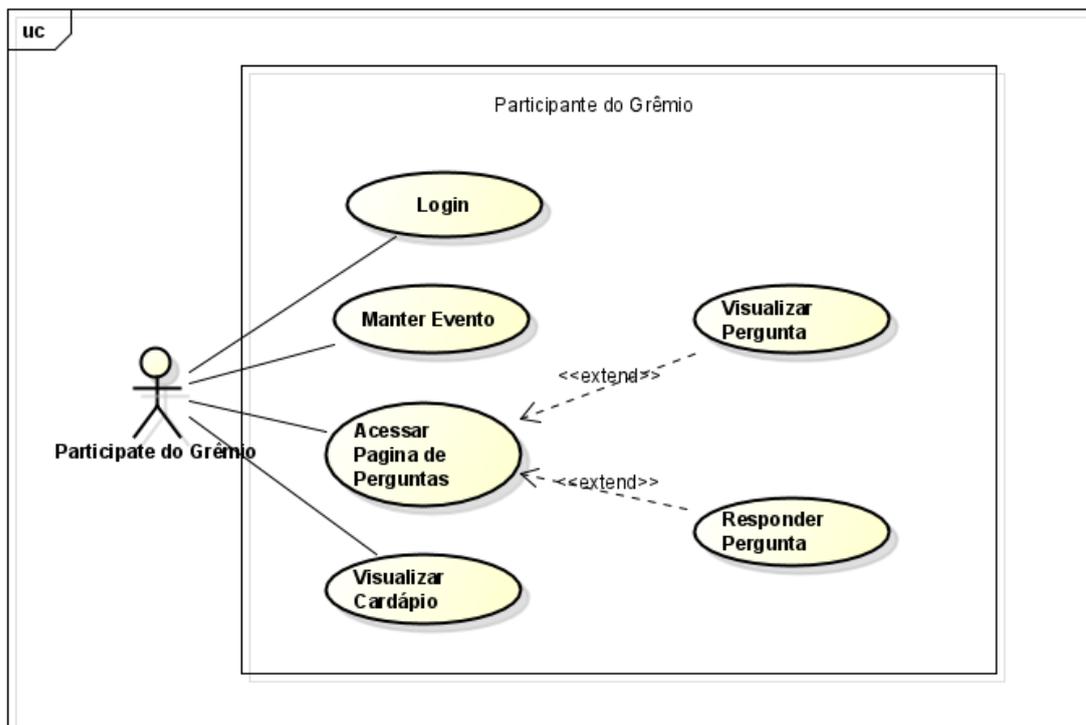
O Diagrama de Caso de Uso tem a função de expor as diferentes formas que o usuário pode interagir com um sistema.

Figura 33: Diagrama de Caso de Uso do Aluno



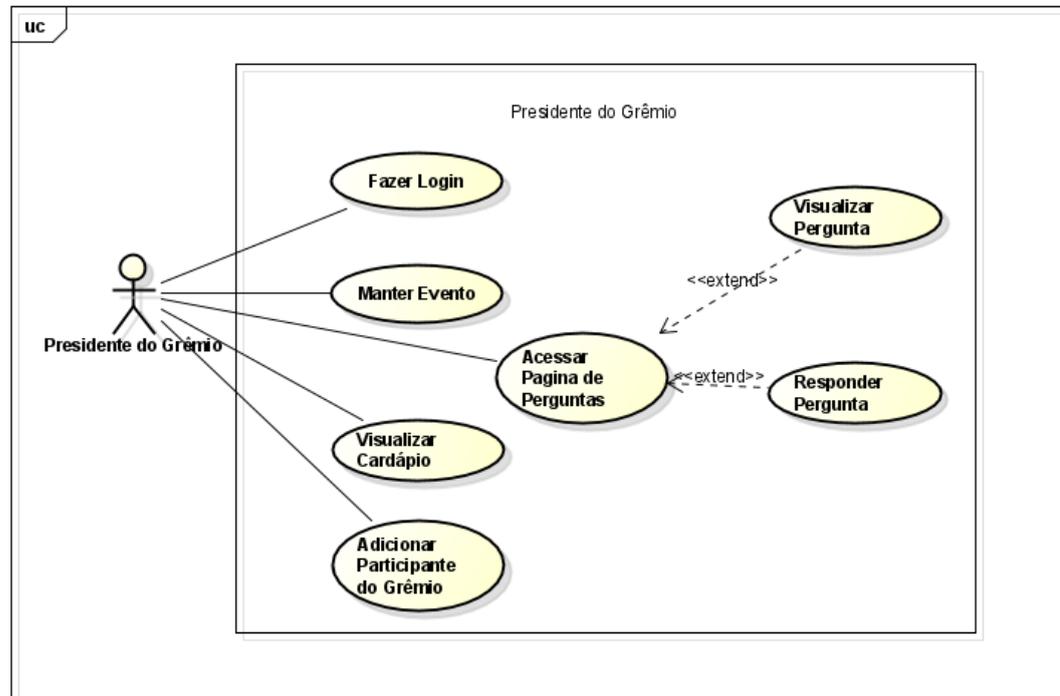
Fonte: Dos autores, 2024

Figura 34: Diagrama de Caso de Uso do Participante do Grêmio



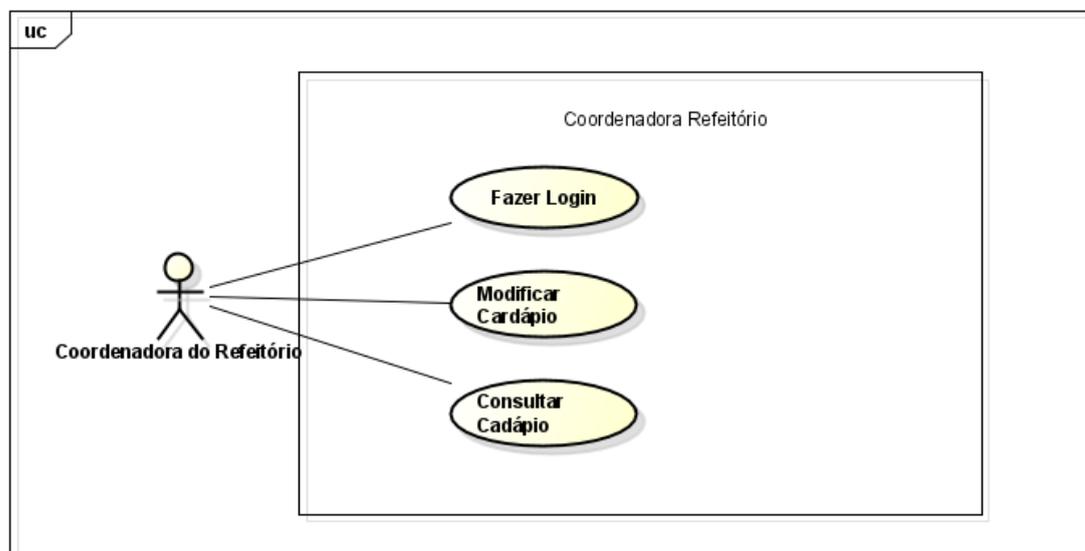
Fonte: Dos autores, 2024

Figura 35: Diagrama de Caso de Uso do Presidente do Grêmio



Fonte: Dos autores, 2024

Figura 36: Diagrama de Caso de Uso da Coordenadora do Refeitório



Fonte: Dos autores, 2024

APÊNDICE B – SCRIPT DO BANCO DE DADOS

```

create database bd_mysched;

use bd_mysched;

create table tb_usuario (
  id_usuario int not null auto_increment primary key,
  nome_usuario varchar(35) not null,
  tipo_usuario int DEFAULT '1',
  rm_usuario varchar(5) not null,
  senha_usuario varchar(20) not null,
  email_usuario varchar(40) not null,
  curso_usuario varchar(25) not NULL,
  status ENUM('active', 'disabled') DEFAULT 'active'-- Status da conta
)ENGINE=INNODB;

```

```

create table tb_evento (
  id_evento int not null auto_increment primary key,
  /*cod_usuario INT NOT NULL,*/
  /*FOREIGN KEY (cod_usuario) REFERENCES tb_usuario (id_usuario)*/
  /*ON DELETE NO ACTION*/
  /*ON UPDATE NO ACTION,*/
  nome_evento varchar(30) not null,
  data_evento DATE not null,
  descricao varchar (1000) not null,
  hora time not NULL,
  imagem BLOB
)ENGINE=INNODB;

```

```

create table tb_refeicoes (
  id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  dia_semana ENUM('Segunda', 'Terça', 'Quarta', 'Quinta', 'Sexta') NOT NULL,
  lanche VARCHAR(255),
  almoco VARCHAR(255),
  jantar VARCHAR(255)
)ENGINE=INNODB;

```

```

INSERT INTO tb_refeicoes (dia_semana, lanche, almoco, jantar) VALUES
('Segunda', '', '', ''),
('Terça', '', '', ''),
('Quarta', '', '', ''),
('Quinta', '', '', ''),
('Sexta', '', '', '');

```

```
create table tb_mensagem(  
id_mensagem int not null auto_increment primary key,  
Cod_usuario INT NOT NULL,  
FOREIGN KEY (Cod_usuario) REFERENCES tb_usuario (id_usuario)  
ON DELETE NO ACTION  
ON UPDATE NO ACTION,  
conteudo varchar(500) not null,  
STATUS int(1) DEFAULT '1'  
)ENGINE=INNODB;  
  
create table tb_resposta(  
id_resposta int not null auto_increment primary key,  
Cod_mensagem INT NOT NULL,  
FOREIGN KEY (Cod_mensagem) REFERENCES tb_mensagem (id_mensagem)  
ON DELETE NO ACTION  
ON UPDATE NO ACTION,  
Cod_usuario INT NOT NULL,  
FOREIGN KEY (Cod_usuario) REFERENCES tb_usuario (id_usuario)  
ON DELETE NO ACTION  
ON UPDATE NO ACTION,  
resposta varchar(500) not null  
)ENGINE=INNODB;
```

APÊNDICE C – ANÁLISE DE REQUISITOS

REQUISITOS FUNCIONAIS		
Código	Nome	Descrição
RF001	Buscar eventos por período	O sistema deverá permitir que o usuário selecione o período no calendário para visualizar eventos.
RF002	Cadastrar Usuário	O sistema deverá permitir que o usuário finalize seu cadastro, registrando suas informações pessoais e senha de acesso.
RF003	Desativar conta	O sistema deverá permitir que o usuário desative a conta.
RF004	Enviar mensagens	O sistema deverá permitir que o usuário "aluno" envie mensagens para os usuários "presidente do grêmio" e "grêmio".
RF005	Gerenciar cardápio	O sistema deverá permitir ao usuário "coordenador(a) do refeitório" manter o cardápio da semana.
RF006	Gerenciar eventos	O sistema deverá permitir aos usuários "grêmio" e "presidente do grêmio" alterar e excluir eventos já criados.
RF007	Gerenciar Login	O sistema deverá permitir que o usuário realize o login através do e-mail e senha.
RF008	Gerenciar perfil	O sistema deverá permitir que o usuário altere os dados de cadastro.
RF009	Promover aluno	O sistema deverá permitir ao usuário "presidente do grêmio" promover os usuários do tipo "aluno" a integrantes do tipo "grêmio".
RF010	Realizar Logout	O sistema deverá permitir que o usuário possa desconectar a conta.
RF011	Registrar evento	O sistema deverá permitir ao usuário "grêmio" e "presidente do grêmio" manter eventos.
RF012	Responder mensagens	O sistema deverá permitir que os usuários "grêmio" e "presidente do grêmio" respondam as mensagens enviadas.
RF013	Sair do grêmio	O sistema deverá permitir que os usuários "grêmio" e "presidente do grêmio" saiam do grêmio.
RF014	Visualizar calendário	O sistema deverá permitir o usuário visualizar os eventos publicados.
RF015	Visualizar cardápio	O sistema deverá permitir que o usuário visualize o cardápio do refeitório.
RF016	Visualizar o calendário	O sistema deverá permitir que o usuário visualize o calendário de eventos.