

**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC PROF. MASSUYUKI KAWANO**

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

**Kauã Fernandes Baschoni**

**Luis Henrique Gava Junior**

**Marcos Vinicius de Rezende da Cruz**

**Marielle Ysaura dos Santos Souza**

**Sayuri Kozaki Moreira**

**Thamires Vianna de Freitas Florian**

**POPCORN TIME - Site de pesquisa sobre filmes e séries**

**Tupã**

**2022**

**Kauã Fernandes Baschoni**  
**Luis Henrique Gava Junior**  
**Marcos Vinicius de Rezende da Cruz**  
**Marielle Ysaura dos Santos Souza**  
**Sayuri Kozaki Moreira**  
**Thamires Vianna de Freitas Florian**

**POPCORN TIME - Site de pesquisa sobre filmes e séries**

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

**Tupã**

**2022**

## Resumo

Com o avanço da tecnologia e o surgimento da pandemia do covid-19, o aumento considerável de pessoas que procuram filmes, séries ou algo do gênero, como atividade de lazer, se tornou algo notório. Denominada de Popcorn Time, a rede social tem como objetivo principal de amplificar o círculo de amizades das pessoas que gostam de assistir longas-metragens. Os objetivos específicos deste projeto é fornecer uma maior organização dos filmes, séries e documentários existentes em nosso meio social, os usuários poderão favoritar, fazer resenhas e “etiquetar” todos os conteúdos presentes na plataforma. Para iniciar a criação da rede social o grupo realizou uma coleta de dados, onde obteve resultados sobre quais as funcionalidades que os usuários mais queriam que estivessem presentes no sistema, e como que o projeto facilitaria suas vidas. Após isso, o grupo deu início ao protótipo da rede social. Com isso foi iniciado a estruturação do Modelo Entidade Relacionamento, através do Dbdesigner.net. Por conseguinte, deu inicio a criação do banco de dados pelo, o Dicionário de Dados foi realizado juntamente ao Dicionário de Fluxo de Dados pelo Diagrams.net. Durante todo este processo o grupo realizou a programação do CSS e o do HTML, onde foram passados para o NodeJs com a API do The Movie Data Base. O objetivo principal do grupo foi concluído, pois a presença dos filmes e suas especificações foram feitas, a criação de perfis dos usuários também foram iniciadas, entretanto, a configuração do perfil não foi concluída nem a possibilidade de o usuário fazer resenhas, etiquetar e avaliar seus conteúdos, por falta de tempo e conhecimento. Todas estas opções serão implementadas futuramente, junto com sistema de ranking e chats privados.

**Palavras-Chaves:** Filmes. Séries. Documentários. Socialização.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - MER.....	20
Figura 2 - RELACIONAMENTOS.....	27
Figura 3 - RELACIONAMENTOS.....	27
Figura 4 - COMENTARIOPOST.....	28
Figura 5 - COMENTARIOPOST.....	28
Figura 6 - POSTS.....	29
Figura 7 - CURTIDAPOST.....	29
Figura 8 - CURTIDAPOST.....	29
Figura 9 - GENEROS.....	30
Figura 10 - GENEROS.....	30
Figura 11 - USUARIOS.....	31
Figura 12 - MENSAGENS.....	31
Figura 13 - TITULOS.....	32
Figura 14 - TITULOSUSUARIOS.....	32
Figura 15 - TITULOSUSUARIOS.....	33
Figura 16 - REVIEWS.....	33
Figura 17 - TITULOSUSUARIOS.....	34
Figura 18 - TITULOS.....	34
Figura 19 - USUARIOS.....	35
Figura 20 - POSTS.....	35
Figura 21 - REVIEWS.....	35
Figura 22 - Tela Inicial.....	36
Figura 23 - Tela Login.....	37
Figura 24 - Tela Cadastro.....	37
Figura 25 - Tela Informações Sobre o Filme.....	38
Figura 26 - Tela Comunidade.....	39
Figura 27 - Tela Pesquisa.....	39
Figura 28 - Tela Resenha.....	40
Figura 29 - Tela Perfil.....	41
Figura 30 - Tela Seguidores.....	41
Figura 31 - Tela seguindo.....	42

Figura 32 - Tela Histórico Chat.....	42
Figura 33 - Tela Chat .....	43
Figura 34 - Tela Meus Títulos.....	43
Figura 35 - Tela Minhas Avaliações .....	44
Figura 36 - Tela Ranking .....	44

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Cronograma 1º semestre .....	13
Quadro 2 - Cronograma 2º semestre .....	13
Quadro 3 - USUARIOS .....	21
Quadro 4 - USUARIOS .....	22
Quadro 5 – TITULOSUSUARIOS.....	23
Quadro 6 - REVIEW .....	23
Quadro 7 - GENEROS .....	24
Quadro 8 - POST .....	24
Quadro 9 - CURTIDAPOST.....	24
Quadro 10 - COMENTARIOPOST .....	25
Quadro 11 - MENSAGENS .....	25
Quadro 12 - RELACIONAMENTOS .....	26

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Orçamento.....	18
---------------------------	----

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

**API:** *Application Programming* Interface ou Interface de Programação de Aplicação;

**CLI:** *Command-line* Interface ou Interface de Linha de Comando (ILC);

**CSS:** *Cascading Style Sheet* ou Folha de Estilo em Cascatas;

**DFD:** *Data Flow Diagram*;

**GRPC:** *Google Remote Procedure Call*;

**HTML:** Linguagem de Marcação de HiperTexto;

**MER:** Modelo Entidade Relacionamento;

**REST:** *Representational State Transfer* ou Transferência de Estado Representacional;

**SOAP:** Subjetivo, Objetivo, Avaliação e Plano;

**TMDB:** The Move DataBase;

**VsCode:** Visual Studio Code.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. DADOS DO PROJETO.....	11
3. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES/METAS.....	13
4. OBJETIVOS.....	14
5. MATERIAIS E MÉTODOS.....	15
6. ORÇAMENTO OU MEMORIAL DE CÁLCULO.....	18
7. MONITORAMENTO OU AVALIAÇÃO.....	19
7.1. Modelo Entidade Relacionamento (MER).....	20
7.2. Dicionário de dados (DD).....	21
7.3. Diagrama de Fluxo de Dados (DFD).....	27
7.4. Projeto desenvolvido.....	36
7.5. Política de Privacidade.....	46
7.6. Termos de Uso.....	47
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS.....	51

## 1. INTRODUÇÃO

As redes sociais são ambientes digitais que se organizam por meio de uma interface com o objetivo de agregar perfis de usuários que tenham as mesmas características, afinidades, gostos, conceitos, crenças, pontos de vistas parecidos, maneiras de se expressar semelhantes ou interesse sobre uma temática comum. (DA SILVA MONTEIRO, 2020, p. 87)

Com o avanço da tecnologia, o aumento considerável de pessoas que procuram filmes, séries ou algo do gênero, como atividade de lazer, se tornou algo notório. Por meio de formulários desenvolvidos pelos desenvolvedores aplicados na internet, foram obtidos resultados da faixa-etária de pessoas que gostam de assistir filmes, séries e documentários, tendo como público-alvo jovens entre 14 a 20 anos. Grande parte das pessoas não se organizam quanto aos filmes que já assistiram ou não, enquanto outros se programam por meio de listas ou pelo próprio aplicativo de streaming. Muitos destes indivíduos possuem dificuldades de encontrarem produções de seu agrado, ou se já viram talvez não se recordem, outros amam assistir filmes, mas infelizmente não acham com facilidade um lugar na web dedicado somente para aquilo que ele mais gosta de fazer.

Dito isto, a rede social visa solucionar estes problemas enfrentados pelas pessoas, aumentando seu repertório de entretenimento audiovisual, organização de obras já assistidas, além de proporcionar novas amizades com gostos similares aos do usuário, tendo em vista que o programa não é somente uma rede de organização, mas também de socialização.

Buscando inovar o mercado consumidor de entretenimento audiovisual, o objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso é a criação de uma rede social web voltada a filmes, séries e documentários. Projetada por meio das plataformas PhpMyAdmin, para a criação do banco de dados, uma integração com o web site TMDb (The Movie Database) para a inserção das obras no Popcorn Time e Visual Studio Code onde foi executada a programação das telas de comunidade, perfis próprios, chat, ranking entre usuários e etiquetas para suas obras cinematográficas, garantindo assim, uma melhor imersão.

## 2. DADOS DO PROJETO

Este projeto técnico trata-se de uma rede social web voltada a filmes, séries e documentários. O sistema irá abranger todo o Brasil, possibilitando a integração de vários usuários. Todo trabalho foi feito por uma equipe de seis pessoas. Todos os integrantes ficaram responsáveis pela programação das telas. Kauã Baschoni contribuiu para o design do sistema, Luis Henrique criou o banco de dados, MER e o DFD, Marcos Vinicius fez a coleta de dados e a documentação, Marielle Ysaura fez o design do sistema e os slides para o dia da apresentação do TCC, Sayuri Kozaki contribui com a documentação e os slides para a apresentação final, por fim Thamires Vianna fez o design do sistema e slides.

O sistema irá possibilitar a integração de usuários para o compartilhamento de novas e antigas experiências cinematográficas, que ocorrerá por meio de uma página inicial onde será inserido pela API, todos os longas-metragens, comunidade para os usuários verem os títulos que cada um assistiu, as resenhas e favoritos é mais um elemento presente; além de um ranqueamento de usuários que possuem mais pontos. A presença de perfis de usuários é uma das principais funções do sistema, ele irá conter todas as informações pessoais da pessoa e também a edição destas informações. Para uma melhor integração entre usuários, a existência de um chat privado e compartilhado será implementada. O acesso de todos os conteúdos presentes irá acontecer de forma online por um computador com internet. Tudo isso fora pensado com o principal objetivo de fornecer ao usuário a melhor experiência ao adquirecimento de conhecimento audiovisual.

### **Requisitos Funcionais:**

O sistema possibilita a visualização de filmes, séries e documentários para que os usuários consigam ver quais as obras que mais fazem sentido com aquilo que eles procuram, e com isso vai desenvolvendo amizades que possuem os mesmos gostos que eles. Inicialmente, o usuário irá chegar em uma página inicial onde encontrara botões para entrar ou cadastrar-se, ele também visualizará os destaques do momento que serão clicáveis para obter mais informações. Quando a pessoa resolve fazer login, ela será redirecionada a uma página onde poderão colocar seu e-mail, senha e clicar no botão de entrar. Caso ele clique no botão cadastrar-se ele será jogado para a

página de cadastro que poderão colocar suas informações e cadastrar seu perfil no site. Após isso ele é apresentado a tela da sua comunidade onde será apresentado um campo de texto para que ele possa publicar alguma coisa, as publicações de seus seguidores também irão aparecer onde ele pode curtir ou comentar a publicação. A opção de menu aparecerá com todas as telas que o usuário pode acessar. Caso ele clique no campo de pesquisa ele poderá procurar por alguma obra, com isso ele poderá favoritar, fazer resenhas e etiquetar o que foi pesquisado. Se o usuário acessar seu perfil pelo o menu ele será apresentado a tela perfil onde poderá editar seu perfil, caso ele resolva editar aparecerá uma tela semelhante à de cadastro. No perfil ele poderá ver as pessoas que ele segue e quem segue ele, podendo remover eles. Na página de chat é apresentado o histórico do chat, onde aparecera todas as pessoas que ele já conversou podendo entrar na conversa, dentro do chat privado ele poderá clicar na barra de mensagens, podendo anexar arquivos ou fotos. Ainda dentro da tela chat ele poderá ligar para seu amigo ou editar alguma configuração do chat. Na página de meus títulos irá mostrar todas as obras etiquetadas. Já nas minhas avaliações ele poderá rolar sua barra de informações e ver seus favoritos e resenhas. Por fim, a página ranking não apresenta nenhum requisito funcional.

### **Requisitos não funcionais:**

Banco de dados: Feito no PhpMyAdmin pois já existia um conhecimento do grupo sobre ele e também por ser uma hospedagem gratuita;

Sistema operacional: Usado para definir em que linguagem o programa seria utilizado;

Dispositivo usado: Computadores e notebooks, versão mobile para celulares serão implementações futuras;

Hardware: Para tudo funcionar corretamente é necessário um computador com conexão internet;

API: Utilizada para importar os longas-metragens para a rede social.

### 3. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES/METAS

Quadro 1 - Cronograma 1º semestre

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

Fonte: Autoria própria

Quadro 2 - Cronograma 2º semestre

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

Fonte: Autoria própria

#### 4. OBJETIVOS

Buscando inovar o mercado consumidor de entretenimento audiovisual, a finalidade deste Trabalho de Conclusão de Curso é a criação de uma rede social web voltada a filmes, séries e documentários. Ela tem como objetivo principal, ajudar as pessoas a aumentarem seu círculo de amizades, por meio de interações feitas pelos usuários dentro do sistema. A presença de um perfil pessoal irá ajudar os usuários a se comunicarem entre si, além de um chat pessoal. Os objetivos específicos deste projeto é fornecer uma maior organização dos filmes, séries e documentários existentes em nosso meio social, os usuários poderão favoritar; fazer resenhas e “etiquetar” todos os conteúdos presentes na plataforma. Para alcançar estes objetivos foi-se necessário a visualização do aplicativo Skoob, que serviu como modelo para a construção e aplicação de formulários para que as pessoas possam responder, melhorando na construção de melhorias ao sistema. Após isso, o grupo deu início ao protótipo da rede social por meio do Figma. Com isso foi iniciado a estruturação do MER, através do Dbdesigner.net. Por conseguinte, deu início a criação do banco de dados pelo PhpMyAdmin, o DD foi realizado pelo Word e o DFD pelo Diagrams.net. Durante todo este processo o grupo utilizou o VSCode para realizar o CSS e o HTML, onde foram passados para o NodeJs com a API do The Movie Data Base.

## 5. MATERIAIS E MÉTODOS

Para dar início ao desenvolvimento foi discutido quais gostos o grupo tinha e qual a problemática deles que o trabalho de conclusão de curso poderia resolver. Grande parte sentiu a necessidade de um programa que ajudasse com os filmes e séries que assistia, já que existem poucas plataformas com este intuito. Deste modo, a equipe realizou entrevistas com jovens dentre 14 a 20 anos, onde o principal objetivo era saber quais funcionalidades essas pessoas sentiam mais falta em programas semelhantes e para assim definir as prioridades do projeto. Com os resultados obtidos se deu início a definição das telas e a estruturação do *wireframe* no Figma, construção do Diagrama de Fluxo de Dados, construção do Dicionário de Dados, produção de Modelo Entidade Relacionamento no Dbdesigner, Diagrams.net montar o Diagrama de fluxo de dados, criação do banco de dados no PhpMyAdmin, digitalização do *back-end* no NodeJs Insomnia com o compartilhando pelo Github o desenvolvimento das telas na linguagem HTML e CSS pelo Visual Studio Code, que foram transcritas para a linguagem React com a utilização da API The Movie Data Base e a finalização da documentação.

A definição da ferramenta Figma é a seguinte:

O Figma é uma plataforma colaborativa para construção de design de interfaces e protótipos, pertencente a empresa Figma, Inc., lançada em 2016 por Dylan Field e Evan Wallace, com o objetivo de criar uma ferramenta gratuita que trouxesse colaboração entre pessoas e times, permitindo criar um produto para as mais diversas plataformas, mantendo a acessibilidade do sistema. (VILLIAN, 2022, p. 1).

Outro meio utilizado foi o sistema PhpMyAdmin:

O phpMyAdmin é uma ferramenta de software livre escrita em PHP que se destina a lidar com a administração de um servidor de banco de dados MySQL ou MariaDB. Você pode usar o phpMyAdmin para executar a maioria das tarefas de administração, incluindo a criação de um banco de dados, a execução de consultas e a adição de contas de usuários. (PHPMYADMIN, 2021, p. 1).

Também foi utilizada a plataforma NodeJs:

De acordo com sua definição oficial, o Node é um runtime, que nada mais é do que um conjunto de códigos, API's, ou seja, são bibliotecas responsáveis pelo tempo de execução (é o que faz o seu programa rodar) que funciona como um interpretador de JavaScript fora do ambiente do navegador web. É importante frisar que o Node.JS é um ambiente de execução assíncrono, isto é, ele trabalha de modo a não

bloquear no momento da execução da aplicação, delegando os processos demorados a um segundo plano. (PESSÔA, 2022, p. 1).

Já a descrição do Insomnia é a seguinte:

Insomnia é um framework Open Source para desenvolvimento/teste de API Clients. Ele pode ser usado para envio de requisições REST, SOAP, GraphQL e GRPC. Com esta ferramenta torna-se possível realizar a documentação, automação e com a sua versão CLI tools é possível implementar testes em pipeline. (CAIMI, 2021, p. 1).

O Github pode ser descrito como:

O GitHub é considerado é uma ferramenta essencial para engenheiros de software, com uma popularidade sem igual. Atualmente, ele acomoda mais de 25 milhões de usuários. Isso significa que há um número considerável de profissionais que estão procurando o GitHub para melhorar o fluxo de trabalho e a colaboração. (LONGEN, 2022, p. 1).

O Visual Studio Code, podemos descrevê-lo como:

O Visual Studio Code (VS Code) é um editor de código de código aberto desenvolvido pela Microsoft. A saber, ele está disponível para Windows, Mac e Linux. É criado com Electron, ferramenta criada pelo GitHub que permite a criação de softwares Desktop com HTML, CSS e JavaScript. (HANASHIRO, 2021, p. 1).

Também foi utilizado o Dbdesigner:

A DBDesigner é uma ferramenta CASE para a modelagem de dados que trabalha com o modelo lógico, desenvolvida pela fabFORCE sob a licença GNU GPL (General Public License). É um software multiplataforma (Windows 2k/XP e Linux KDE/GNOME) implementado em Delphi/Kylix. Além de permitir a modelagem, criação e manutenção de bancos de dados, esta ferramenta possibilita também a engenharia reversa, gerando o modelo de dados a partir de um banco existente, e ainda possibilita o sincronismo entre o modelo e o banco. (MARCO, DEVMEDIA, 2007, p. 1).

Outro meio utilizado foi o Diagrams.net:

diagrams.net, antigamente conhecido com draw.io é um software de desenho gráfico de plataforma cruzada gratuito e de código aberto desenvolvido em HTML5 e JavaScript. (OLIVEIRA, 2022, p. 1).

Por fim temos a API The Move Data Base, sua funcionalidade é essa:

O serviço de API é para aqueles interessados em usar nossas imagens e/ou dados de filmes, programas de TV ou atores em seu aplicativo.

Nossa API é um sistema que fornecemos para você e sua equipe buscarem e usarem programaticamente nossos dados e/ou imagens. (TMDB, 2022, p. 1).

O nome Popcorn Time vem da língua inglesa, que significa tempo de pipoca. Esse nome faz uma analogia com o objetivo da rede social, apresentar aos usuários filmes, séries e até mesmo documentários, para que eles possam assistir e depois discuti-los com seus seguidores.

Já a logo do site, representa um balde de pipoca usando óculos 3D – utilizado em cinemas – dando mais ênfase ao objetivo principal. A rede social apresenta um design descontraído, transmitindo leveza e diversão. A paleta escolhida foi o vermelho, ciano, preto e branco, cores que chamam atenção e que não são muito utilizadas juntas em outras redes, dando mais exclusividade ao sistema, o preto foi pensado exclusivamente aos nossos usuários, com o objetivo de ajudá-los com a leitura e descanso dos olhos.

## 6. ORÇAMENTO OU MEMORIAL DE CÁLCULO

Tabela 1 – Orçamento

Ferramentas	Descrição	Quem usou	Utilidade	Tempo de Uso	Custo
Visual Studio Code	Software de programação	Todos os Integrantes	Programação	5 meses	R\$0,00
Figma	Software de Design	Todos os Integrantes	Criação do protótipo	6 meses	R\$0,00
Insomnia	Softawre para teste de API	Todos os Integrantes	Teste BackAnd	2 meses	R\$0,00
GitHub	App para compartilhamento de projeto	Todos os Integrantes	Salvar e compartilhar o projeto	5 meses	R\$0,00
NodeJs	Ambiente de execução Javascript	Todos os Integrantes	Criação do Back-end	3 meses	R\$0,00
API The Movie Data Base	Sistema que fornece informações sobre obras cinematográficas	Luís Henrique	Importação das obras para o projeto	2 meses	R\$0,00
PhpMyAdmin	Ferramenta de escrita PHP	Todos os Integrantes	Criação do banco de dados	3 meses	R\$0,00
Adobe Photoshop 2021	Ferramenta para edição de imagens	Kauã Baschoni	Criação da logo	1 mês	R\$0,00
DbDesigner	Ferramenta para modelagem de dados	Luís Henrique	Criação do MER	2 dias	R\$0,00
Diagrams.net	Softaware de desenho gráfico	Luís Henrique	Criação do DFD	2 dias	R\$0,00

Fonte: Autoria própria

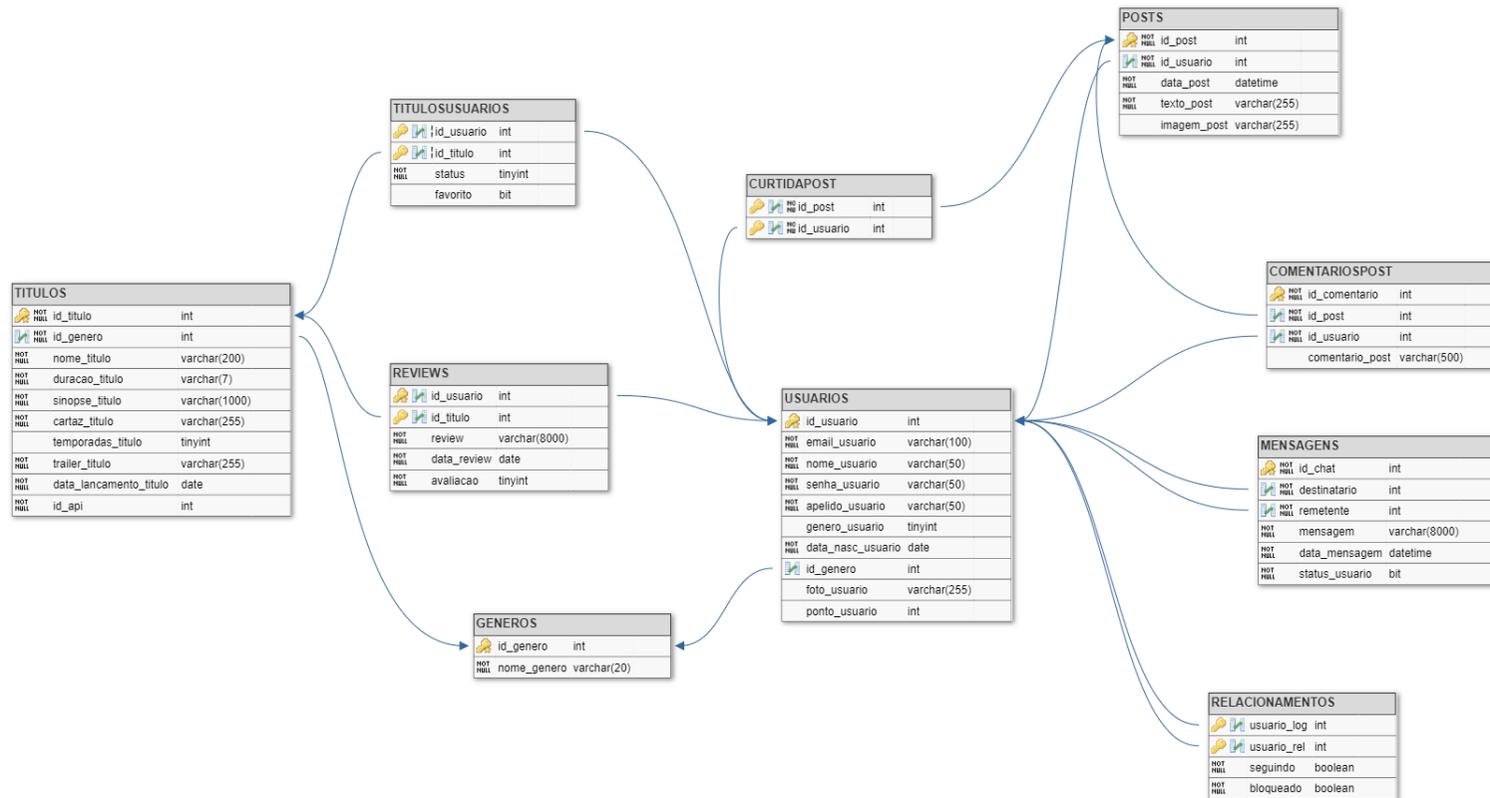
## **7. MONITORAMENTO OU AVALIAÇÃO**

Para o monitoramento das funcionalidades do sistema, foram feitos testes de cadastro e login, além do teste do back-end pelo Insomnia, assim, obtendo melhores relatórios sobre quais funcionalidades estavam certas ou que precisavam ser modificadas.

### 7.1. Modelo Entidade Relacionamento (MER)



Figura 1 - MER



Fonte: autoria própria

## 7.2. Dicionário de dados (DD)

Quadro 3 - USUARIOS

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do usuário.	id_usuario	int		X		Auto-incremento
Email que o usuário usou para o cadastro.	email_usuario	varchar	100			
Nome que o usuário usou para o cadastro.	nome_usuario	varchar	50			
Senha que o usuário usou para o cadastro.	senha_usuario	varchar	50			
Apelido que o usuário colocou no cadastro.	apelido_usuario	varchar	50			
Gênero que o usuário colocou no cadastro.	genero_usuario	tinyint				Nulo
Data de nascimento que o usuário usou para o cadastro.	data_nasc_usuario	date				
Gêneros favoritos marcado pelo usuário.	id_genero	int			X	
Foto que será exibida no perfil do usuário.	foto_usuario	varchar	255			Nulo

Quantidade de pontos acumulados pelo usuário.	ponto_usuario	int				Nulo
---	---------------	-----	--	--	--	------

Fonte: Autoria própria

Quadro 4 - USUARIOS

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do título.	id_titulo	int		X		Auto-incremento
Id do gênero que o título pertence.	id_genero	int			X	
Nome do título cadastrado no banco.	nome_titulo	varchar	200			
Duração do título cadastrado no banco.	duracao_titulo	varchar	7			
Sinopse do título cadastrado no banco.	sinopse_titulo	varchar	500			
Imagem de cartaz do título cadastrado no banco.	cartaz_titulo	varchar	255			
Quantidade de temporadas que o título possui.	temporadas_titulo	tinyint				Nulo
Trailer do título cadastrado no banco.	trailer_titulo	varchar	255			link

Data de lançamento do título cadastrado no banco.	data_lancamento_titulo	date				
Id da API.	id_api	int				

Fonte: Autoria própria

Quadro 5 – TITULOSUSUARIOS

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do usuário.	id_usuario	int		X	X	
Id do título.	id_titulo	int		X	X	
Status atual do filme dado pelo usuário.	status	tinyint				0 “Quero Assistir”, 1 “Já assisti”, 2 “Assistindo”, 3 “Assistindo novamente”
Se o usuário favoritou o título.	favorito	bit				Nulo. 0 “Não favoritado”, 1 “Favoritado”

Fonte: Autoria própria

Quadro 6 - REVIEW

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do usuário.	id_usuario	int		X	X	
Id do título.	id_titulo	int		X	X	
Review do usuário a determinado título.	review	varchar	8000			
Data em que a review foi feita.	data_review	date				
Avaliação que o usuário deu para o título.	avaliacao	tinyint				De 0.5 a 5 estrelas

Fonte: Autoria própria

Quadro 7 - GENEROS

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do gênero.	id_genero	int		X		Auto-incremento
Nome do gênero.	nome_genero	varchar	20			

Fonte: Autoria própria

Quadro 8 - POST

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do post.	id_post	int		X		Auto-incremento
Id do usuário	Id_usuario	int			X	
Data em que o post foi feito.	data_post	datetime				
Conteúdo do post.	texto_post	varchar	255			
Imagem inserida no post (caso haja uma).	imagem_post	varchar	255			Nulo

Fonte: Autoria própria

Quadro 9 - CURTIDAPOST

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do post.	id_post	int		X	X	
Id do usuário.	id_usuario	int		X	X	

Fonte: Autoria própria

Quadro 10 - COMENTARIOPOST

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do comentário.	id_comentario	int		X		Auto-incremento
Id do post que está sendo respondido.	id_post	Int			X	
Id do usuário que está respondendo.	id_usuario	Int			X	
Conteúdo do comentário.	comentario_post	varchar	1000			Nulo

Fonte: Autoria própria

Quadro 11 - MENSAGENS

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do chat de mensagens diretas entre usuários.	id_chat	int		X		Auto-incremento
Quem recebe a mensagem.	destinatario	int				
Quem envia a mensagem.	remetente	int				
Conteúdo da mensagem.	mensagem	varchar	8000			
Data em que a mensagem foi enviada.	data_mensagem	datetime				
Status atual do usuário.	status_usuario	bit				0 "Online", 1 "Offline"

Fonte: Autoria própria

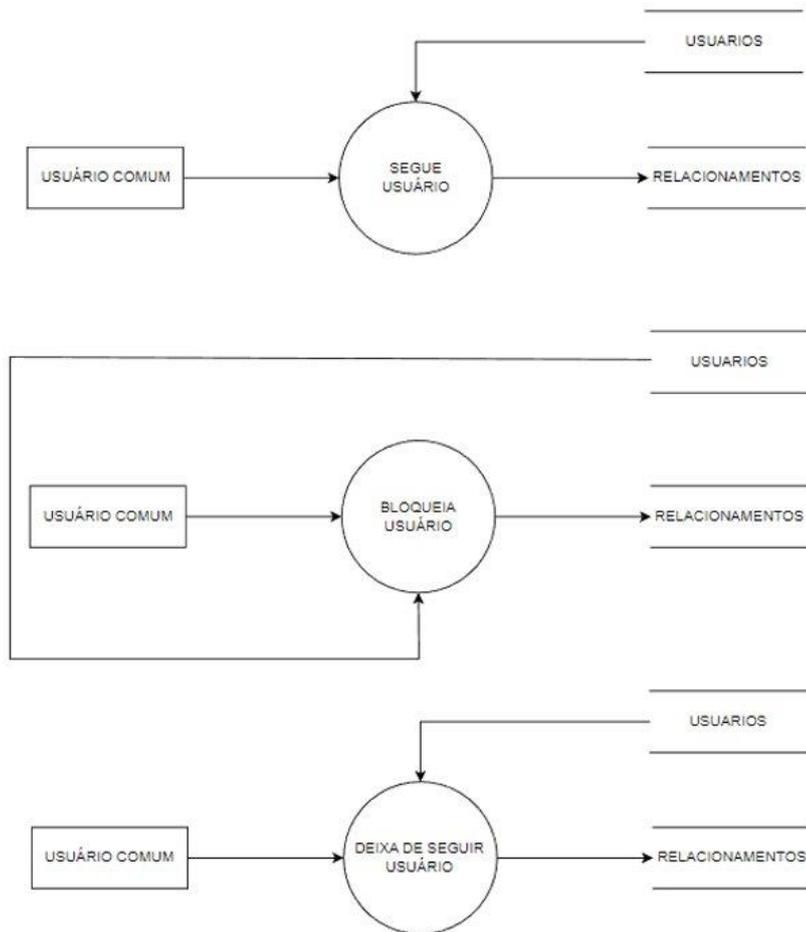
Quadro 12 - RELACIONAMENTOS

<b>Campo Lógico</b>	<b>Campo Físico</b>	<b>Tipo de dados</b>	<b>Tamanho do campo</b>	<b>PK</b>	<b>FK</b>	<b>Observações</b>
Id do usuário que está realizando a interação.	usuario_log	int		X	X	
Id do usuário alvo da ação.	usuario_rel	int		X	X	
Se segue o usuário ou não.	seguindo	int				
Se o usuário está bloqueado ou não.	bloqueado	varchar	8000			

Fonte: Autoria própria

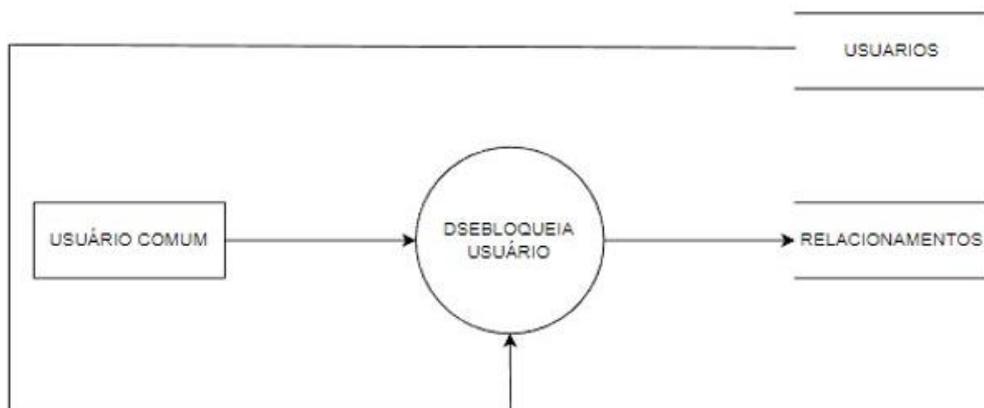
### 7.3. Diagrama de Fluxo de Dados (DFD)

Figura 2 - RELACIONAMENTOS



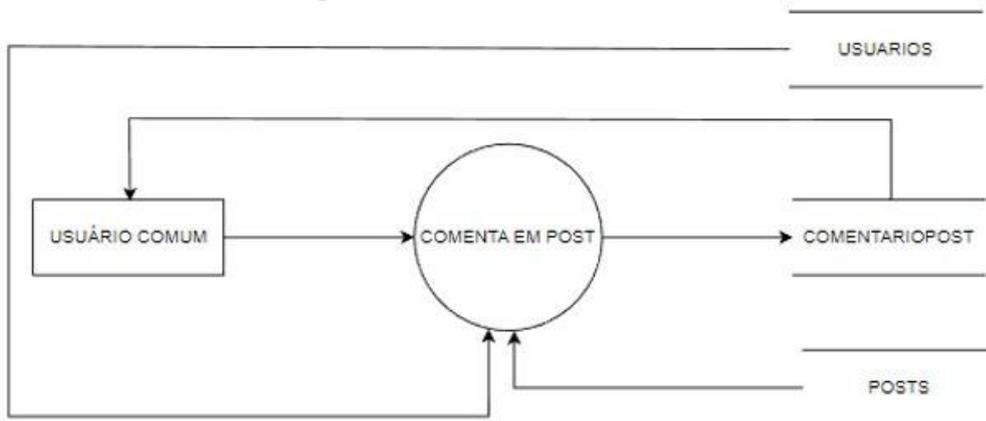
Fonte: Autoria própria

Figura 3 - RELACIONAMENTOS



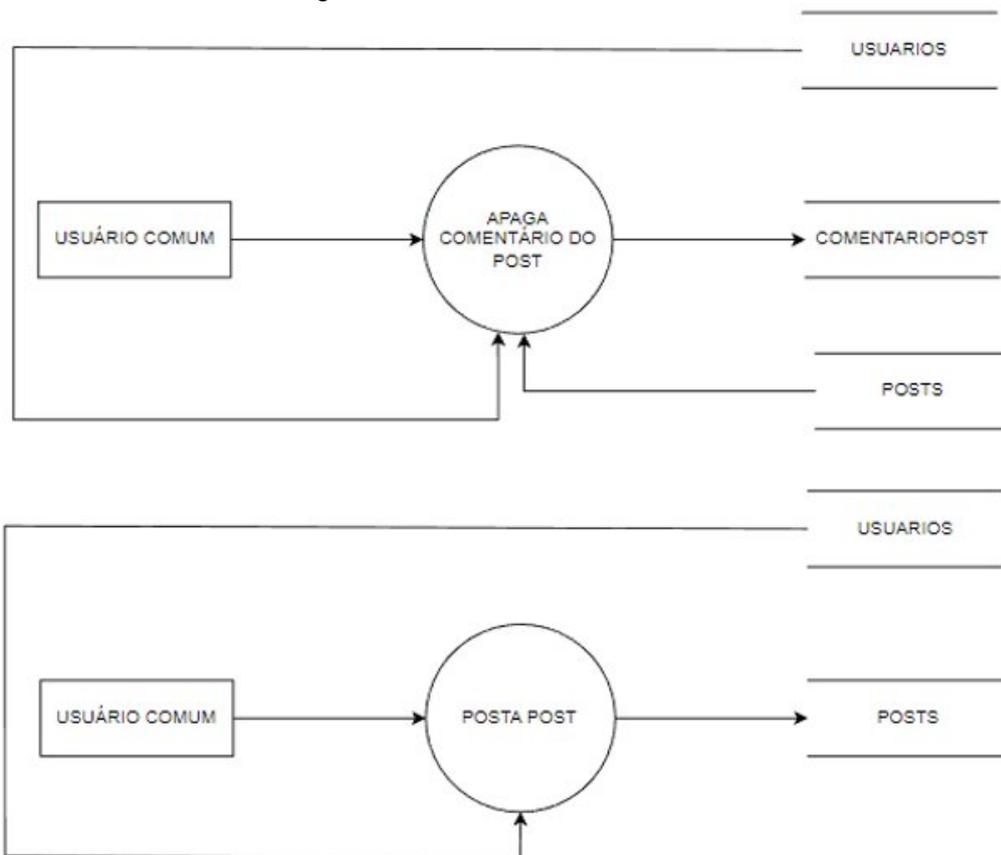
Fonte: Autoria própria

Figura 4 - COMENTARIOPOST



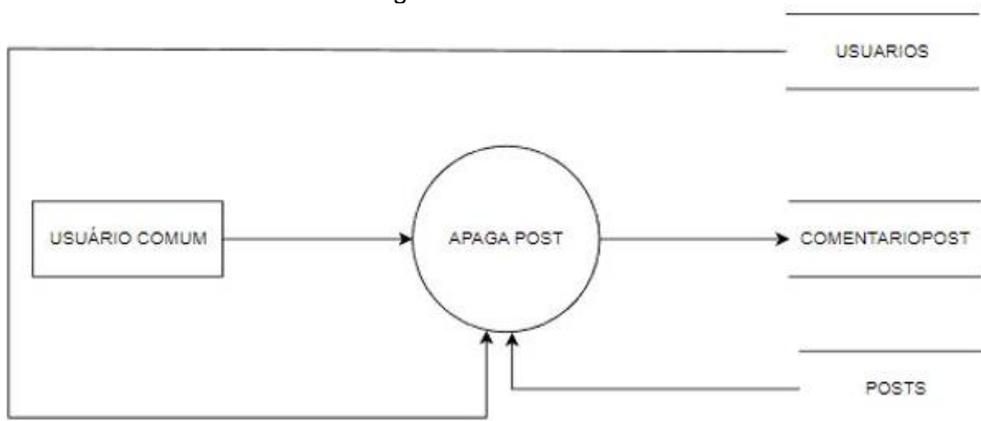
Fonte: Autoria própria

Figura 5 - COMENTARIOPOST



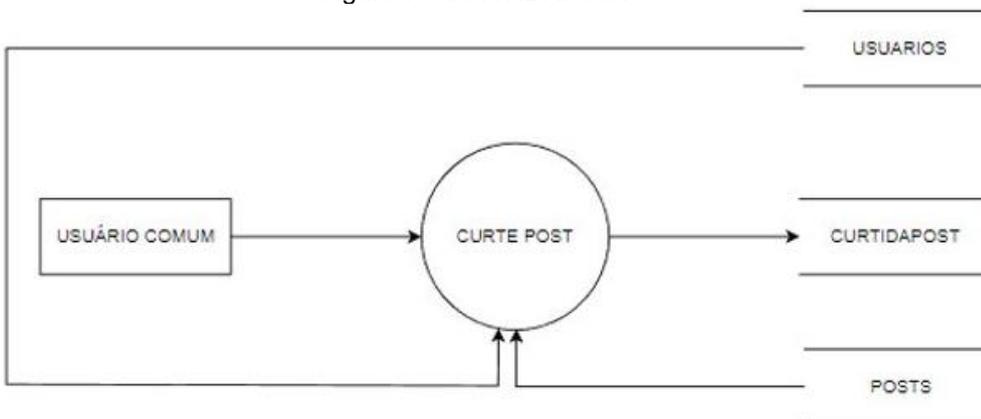
Fonte: Autoria própria

Figura 6 - POSTS



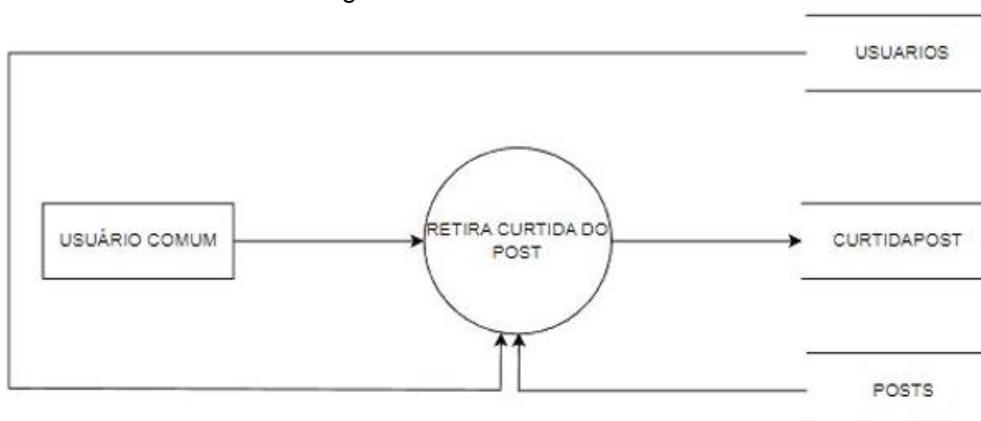
Fonte: Aatoria própria

Figura 7 - CURTIDAPOST



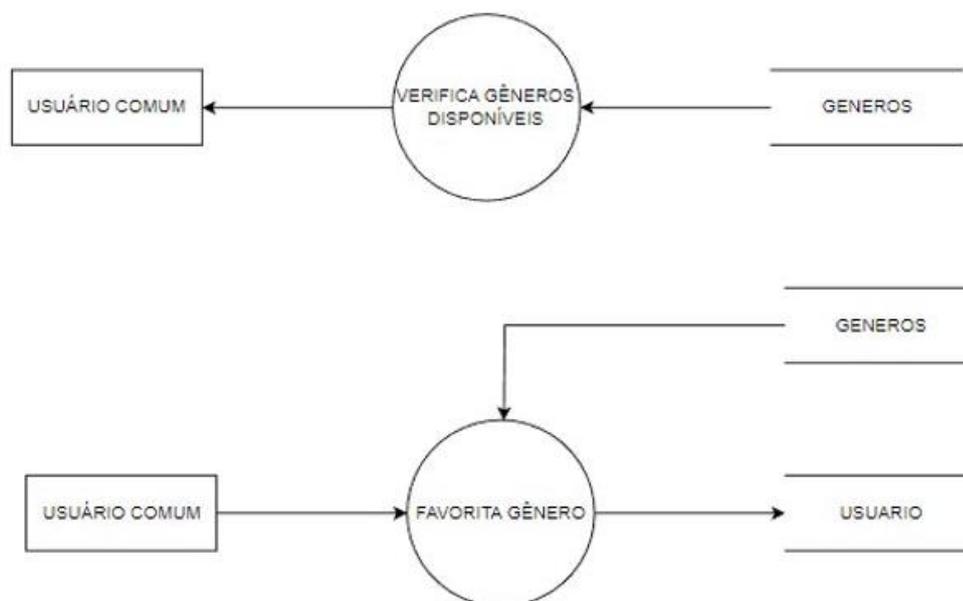
Fonte: Aatoria própria

Figura 8 - CURTIDAPOST



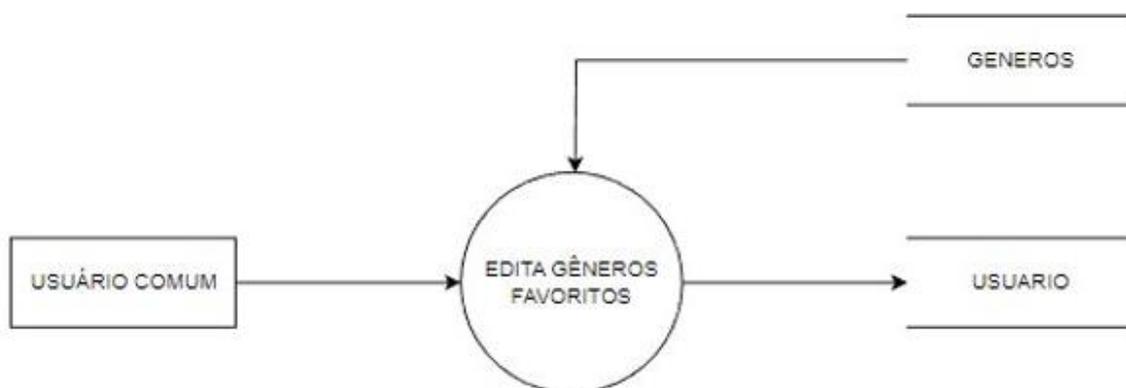
Fonte: Aatoria própria

Figura 9 - GENEROS



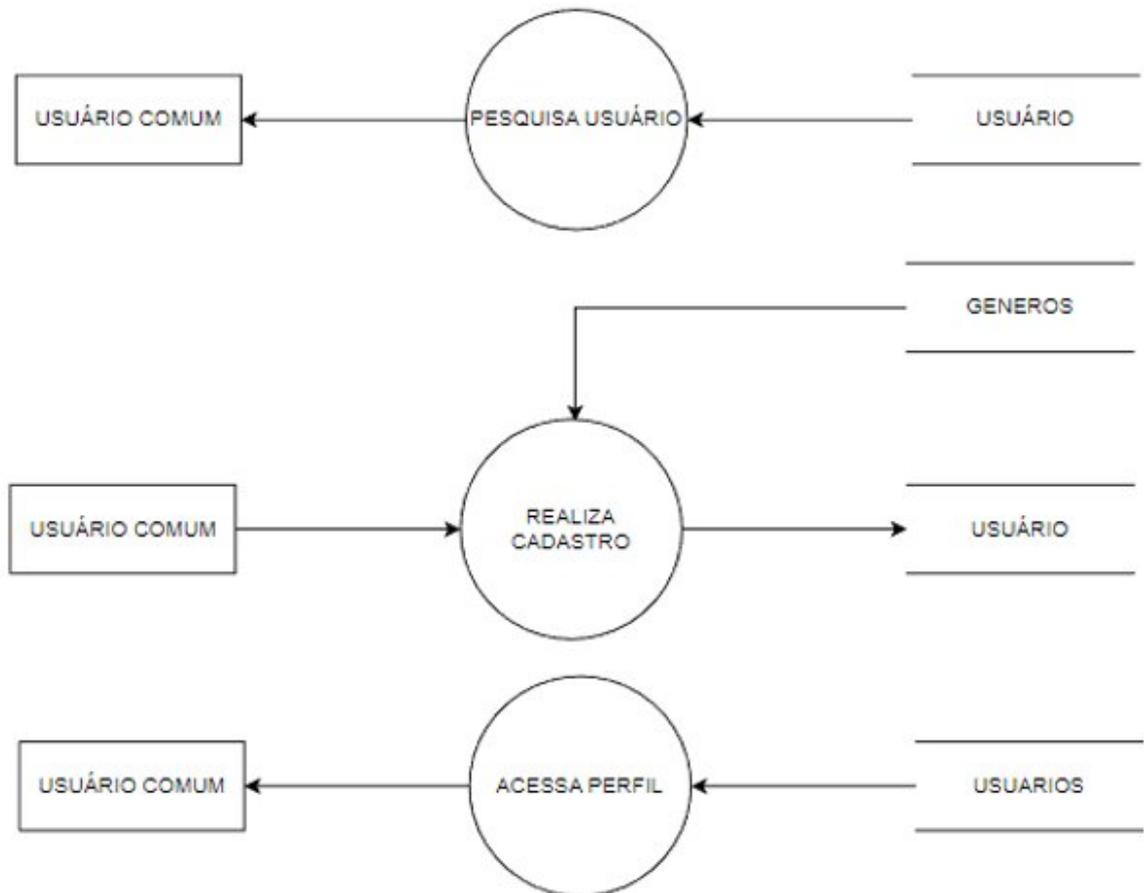
Fonte: Autoria própria

Figura 10 - GENEROS



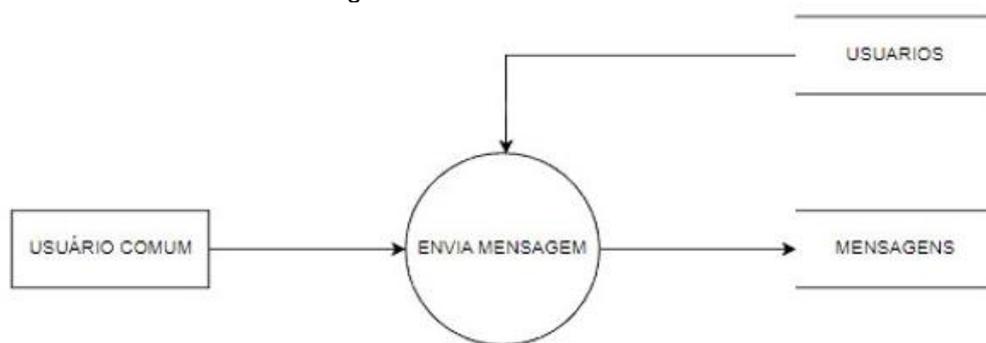
Fonte: Autoria própria

Figura 11 - USUARIOS



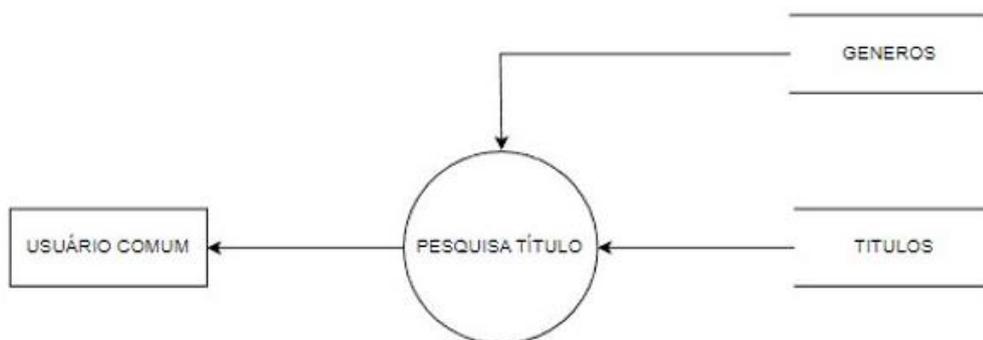
Fonte: Autoria própria

Figura 12 - MENSAGENS



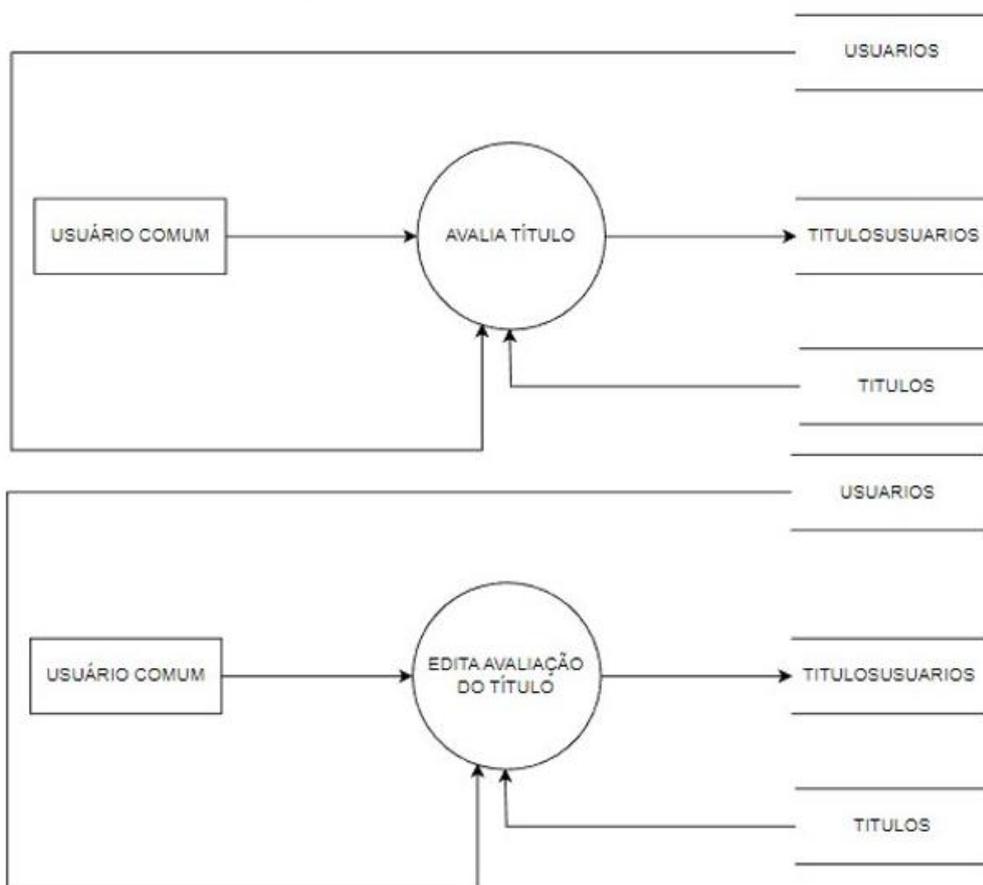
Fonte: Autoria própria

Figura 13 - TITULOS



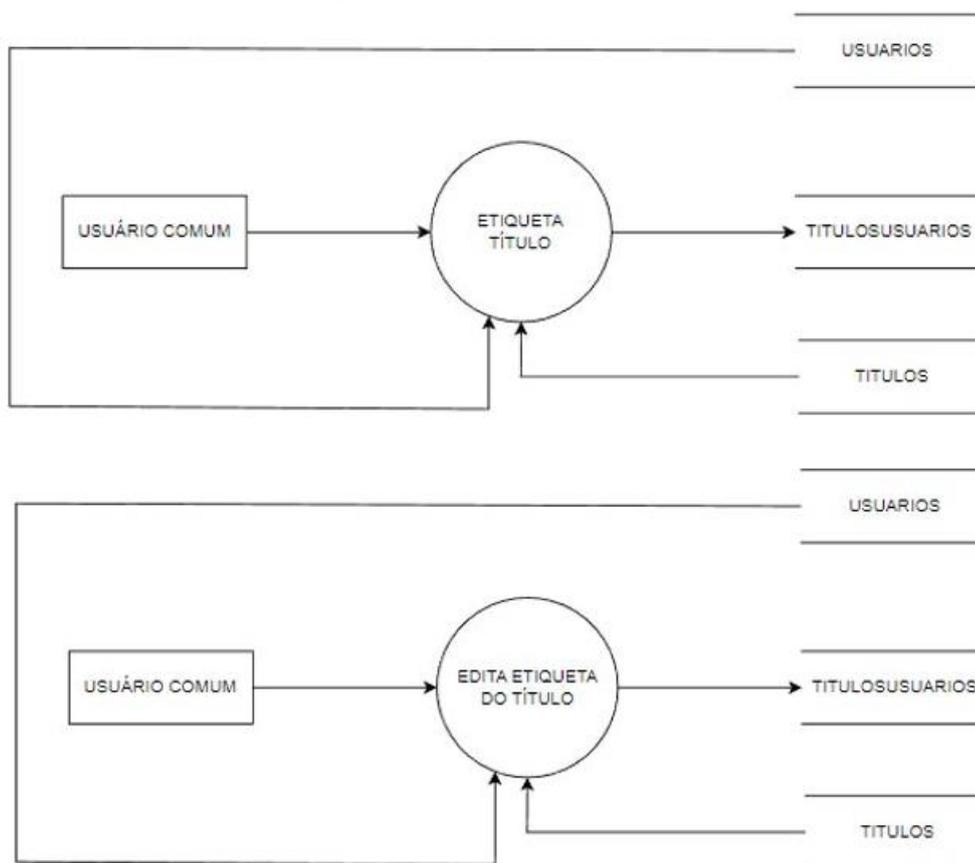
Fonte: Autoria própria

Figura 14 - TITULOSUSUARIOS



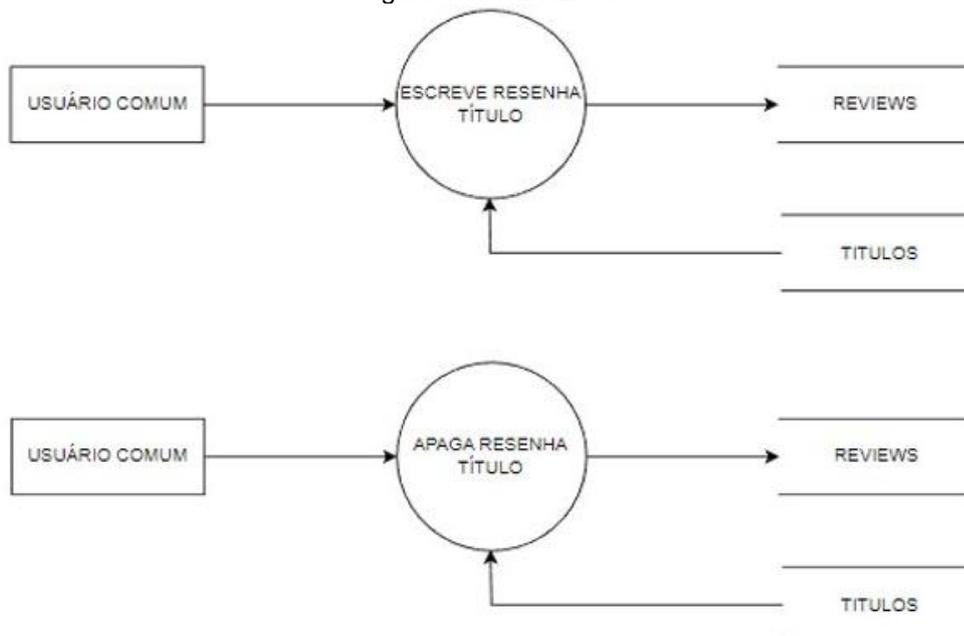
Fonte: Autoria própria

Figura 15 - TITULOSUSUARIOS



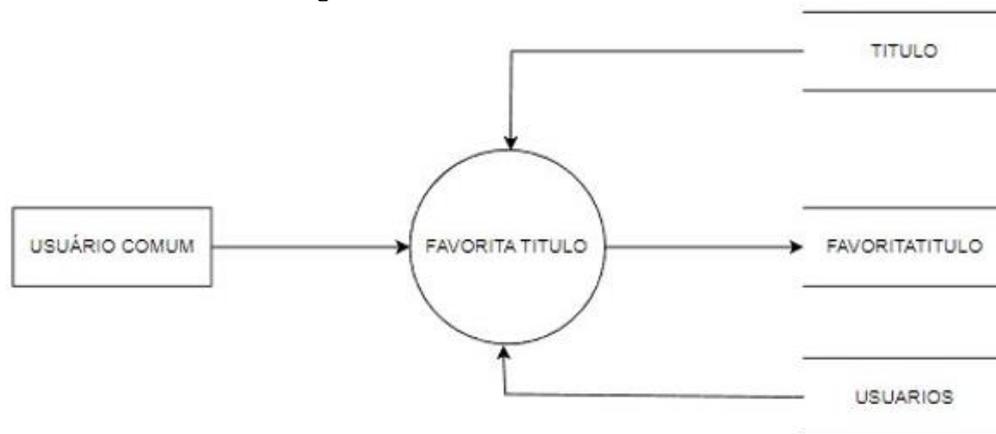
Fonte: Autoria própria

Figura 16 - REVIEWS



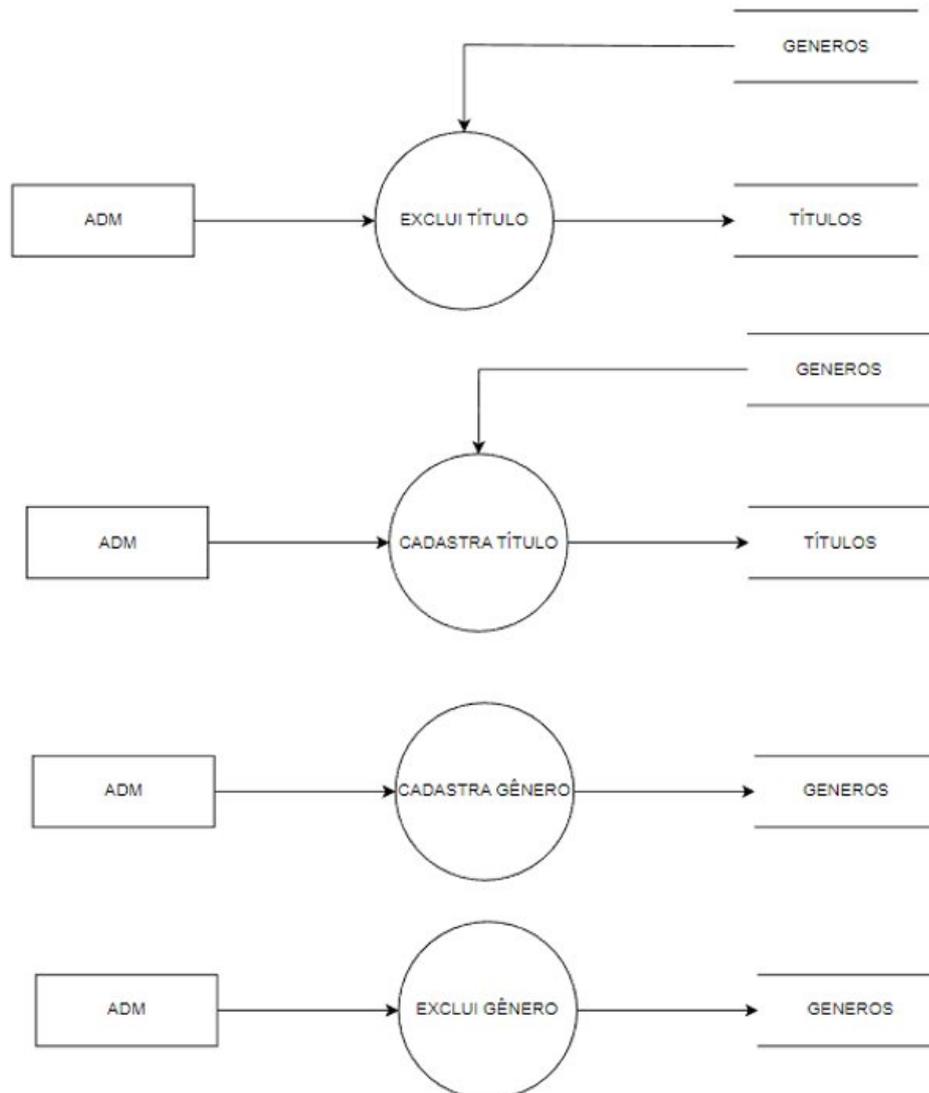
Fonte: Autoria própria

Figura 17 - TITULOSUSUARIOS



Fonte: Autoria própria

Figura 18 - TITULOS



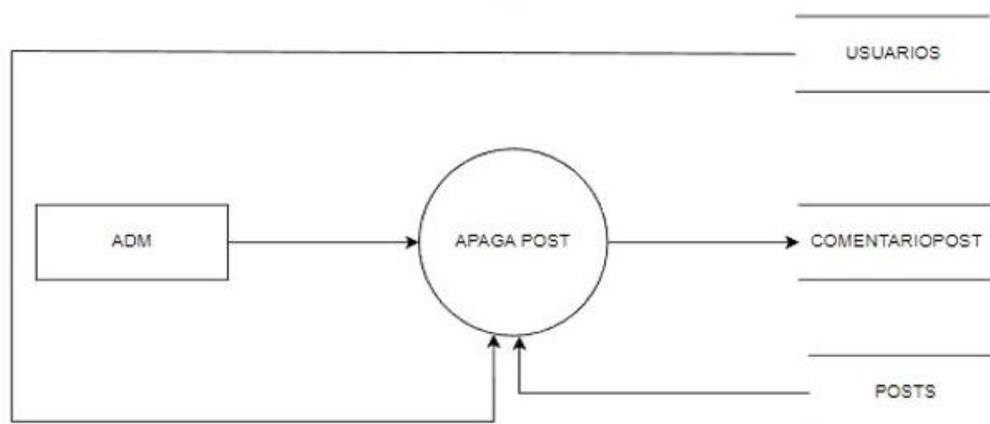
Fonte: Autoria própria

Figura 19 - USUARIOS



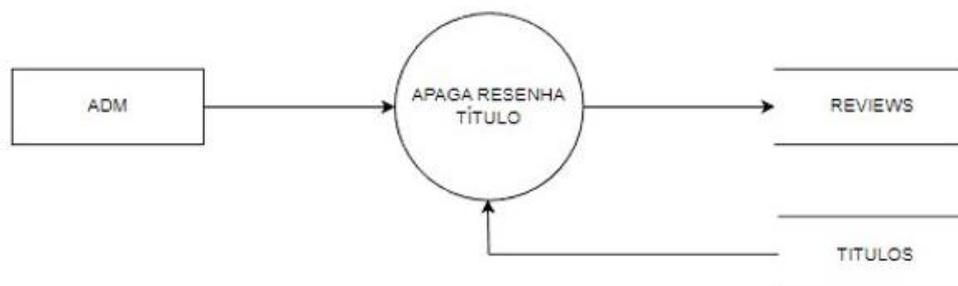
Fonte: Autoria própria

Figura 20 - POSTS



Fonte: Autoria própria

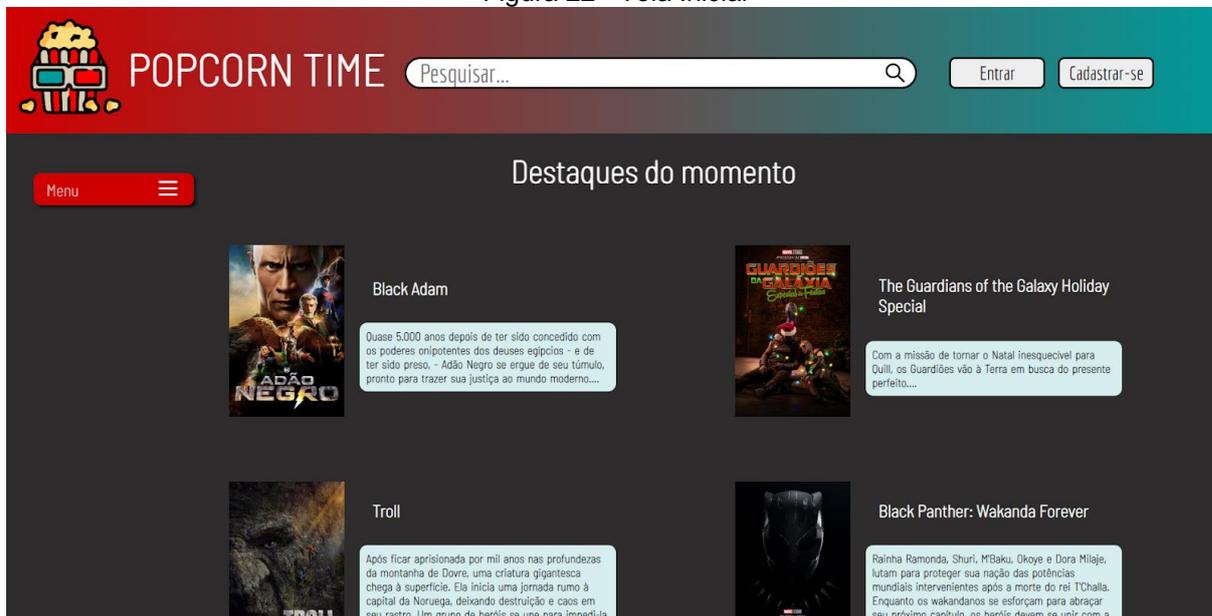
Figura 21 - REVIEWS



Fonte: Autoria própria

## 7.4. Projeto desenvolvido

Figura 22 - Tela Inicial



Fonte: Autoria Própria

Apresenta os botões de login e cadastrar-se, os destaques do momento juntamente com a sinopse de cada filme, o botão menu acompanhado com outros botões para acessar a página inicial, comunidade, meu perfil, chat, meus títulos, minhas avaliações e o ranking.

Figura 23 - Tela Login

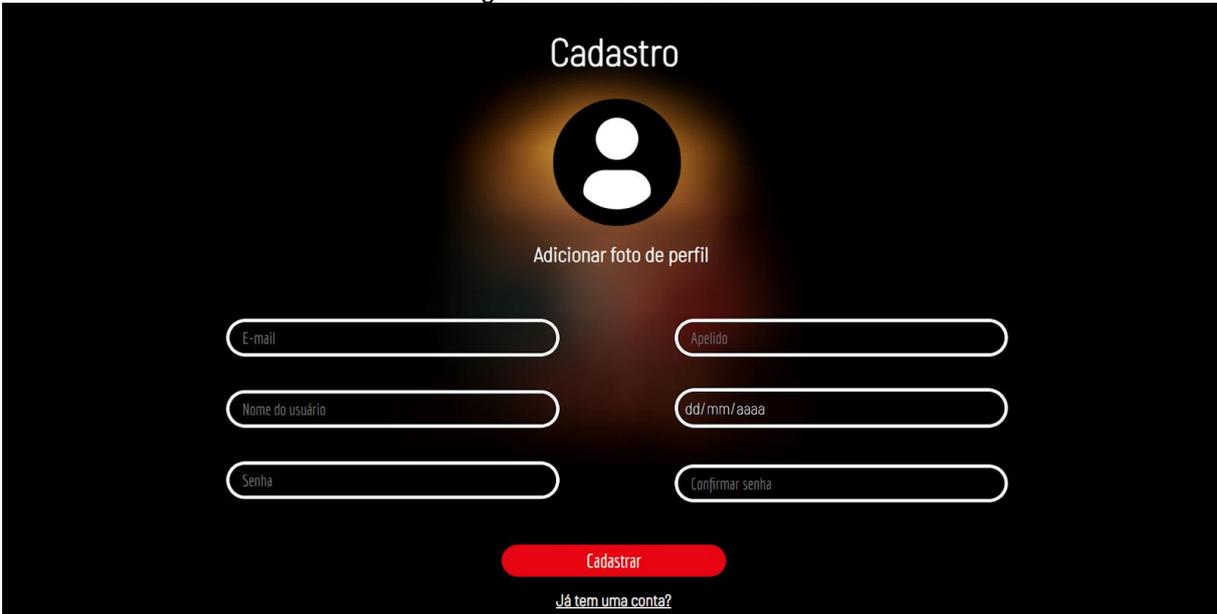


The login screen features a dark background with a glowing orange and yellow light effect behind the text. At the top, the text "POPCORN TIME" is displayed in a large, white, sans-serif font. Below the title, there are two input fields: "E-mail" and "Senha", both with white outlines and rounded ends. Underneath these fields is a link that says "Não tem uma conta?". At the bottom center, there is a prominent red button with the text "Entrar" in white.

Fonte: Autoria Própria

Representa basicamente, os campos nome de usuário ou e-mail e senha para você acessar sua conta.

Figura 24 - Tela Cadastro

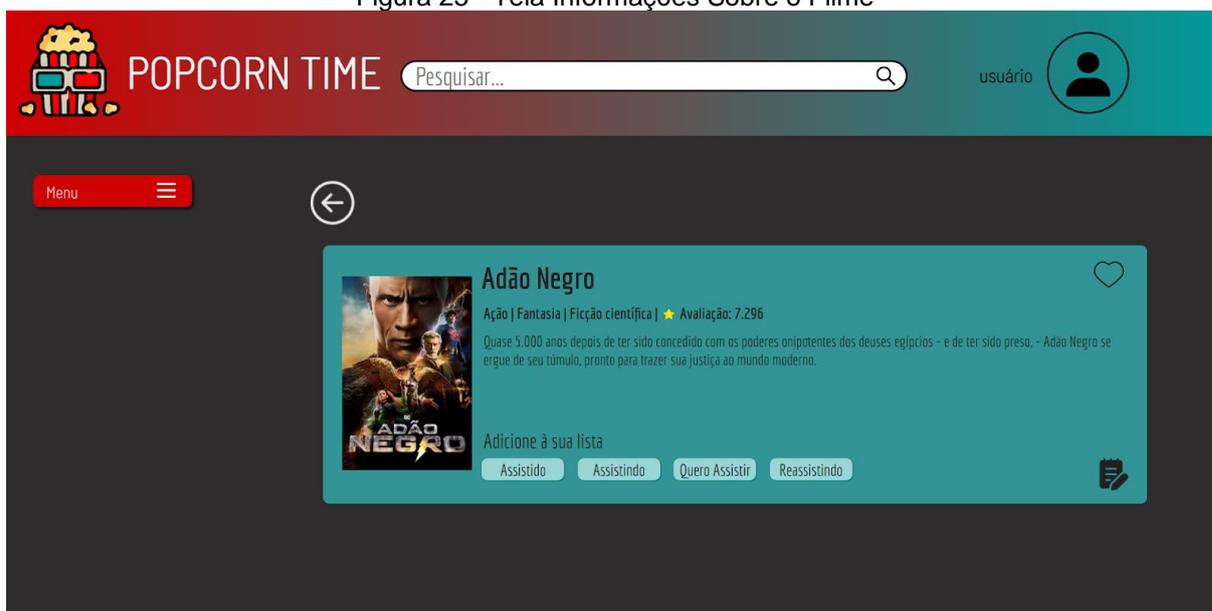


The registration screen has a dark background with a glowing orange and yellow light effect. At the top, the word "Cadastro" is written in white. Below it is a circular icon representing a profile picture, with the text "Adicionar foto de perfil" underneath. The form consists of six input fields arranged in two columns: "E-mail", "Nome do usuário", and "Senha" on the left; and "Apelido", "dd/mm/aaaa", and "Confirmar senha" on the right. All fields have white outlines and rounded ends. At the bottom center, there is a red button labeled "Cadastrar" in white. Below the button is a link that says "Já tem uma conta?".

Fonte: Autoria Própria

A tela cadastro representa os requisitos fundamentais para você criar uma conta, como o e-mail, nome do usuário, senha, confirmar senha, apelido, gênero sexual, data de nascimento e o gênero de filme ou série preferido e em seguida concordar com os termos de uso.

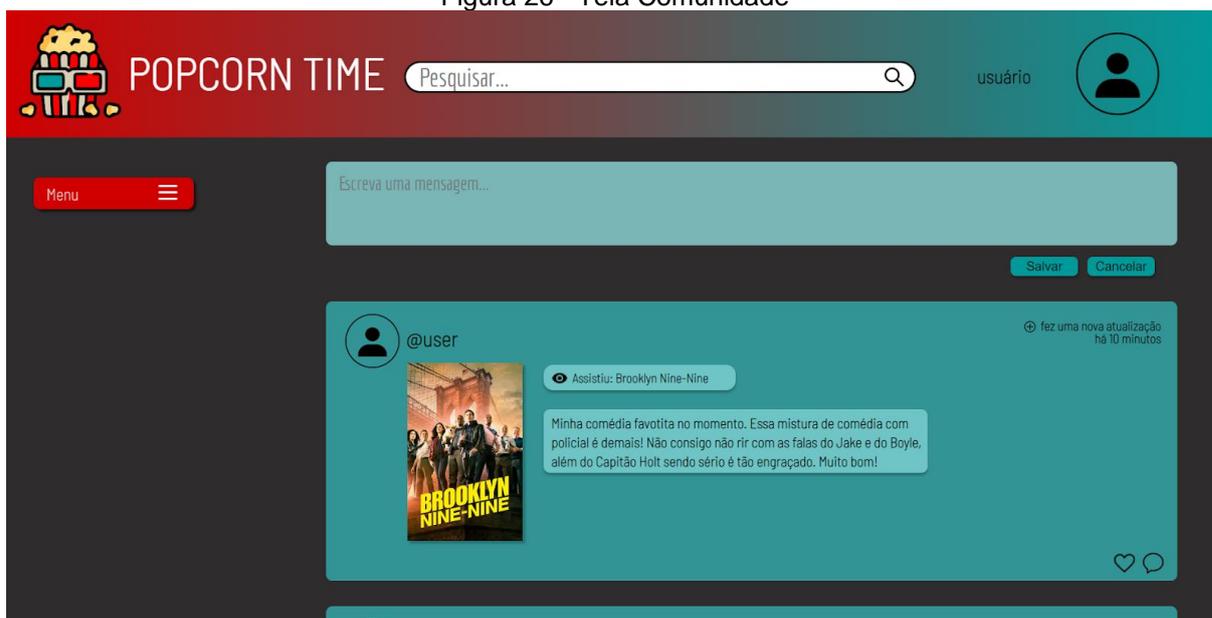
Figura 25 - Tela Informações Sobre o Filme



Fonte: Autoria Própria

Apresenta as informações do filme, juntamente com tipo de gênero, resumo, avaliação e as opções de “assistindo”, “assistido”, “quero assistir” e “reassistindo”.

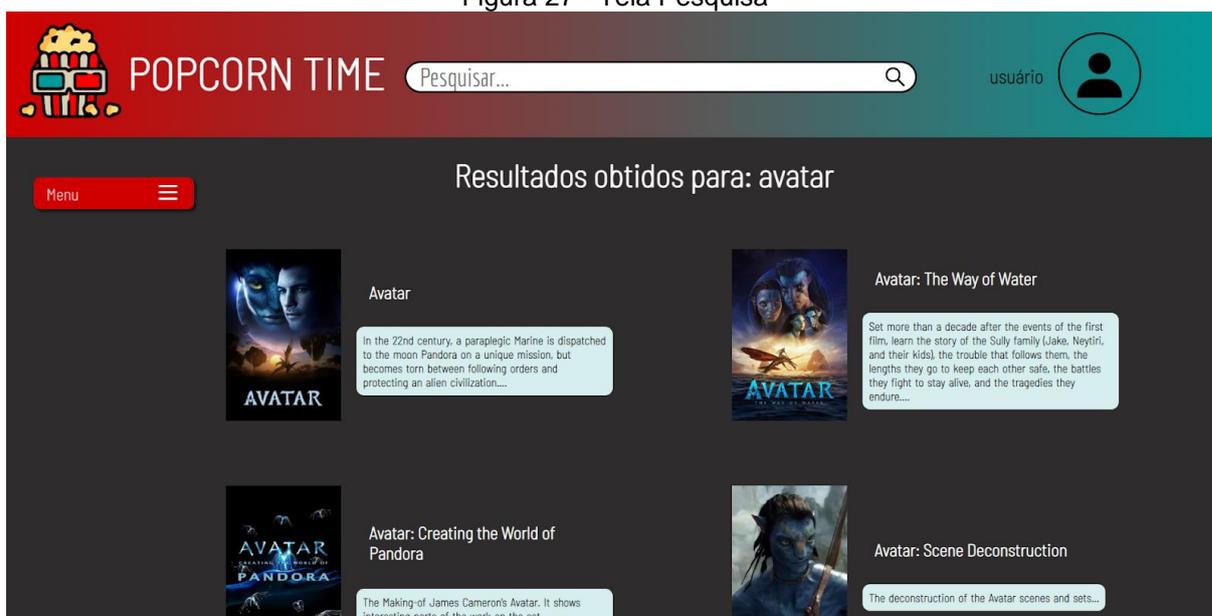
Figura 26 - Tela Comunidade



Fonte: Autoria Própria

A tela comunidade apresenta as resenhas dos usuários sobre o filme e os comentários dos seus seguidores. O usuário poderá curtir e comentar sobre o filme que seu seguir assistiu.

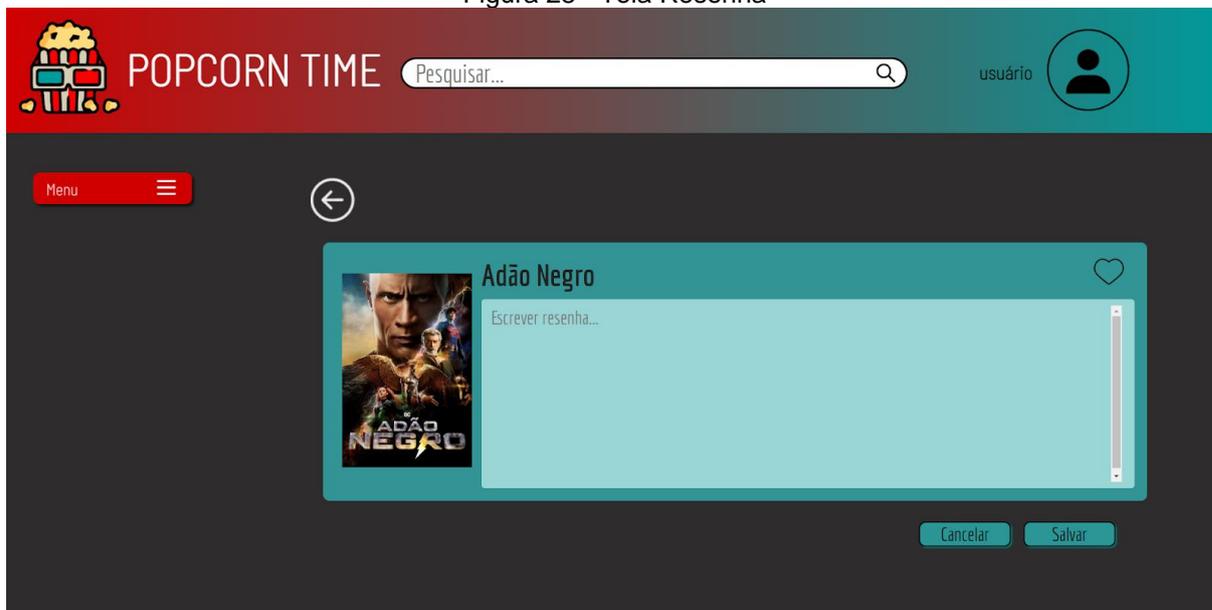
Figura 27 - Tela Pesquisa



Fonte: Autoria Própria

A tela de pesquisa é onde você pesquisa o filme, série ou documentário que o usuário deseja ver o resumo ou assistir. Juntamente com a avaliação do filme, série ou documentário.

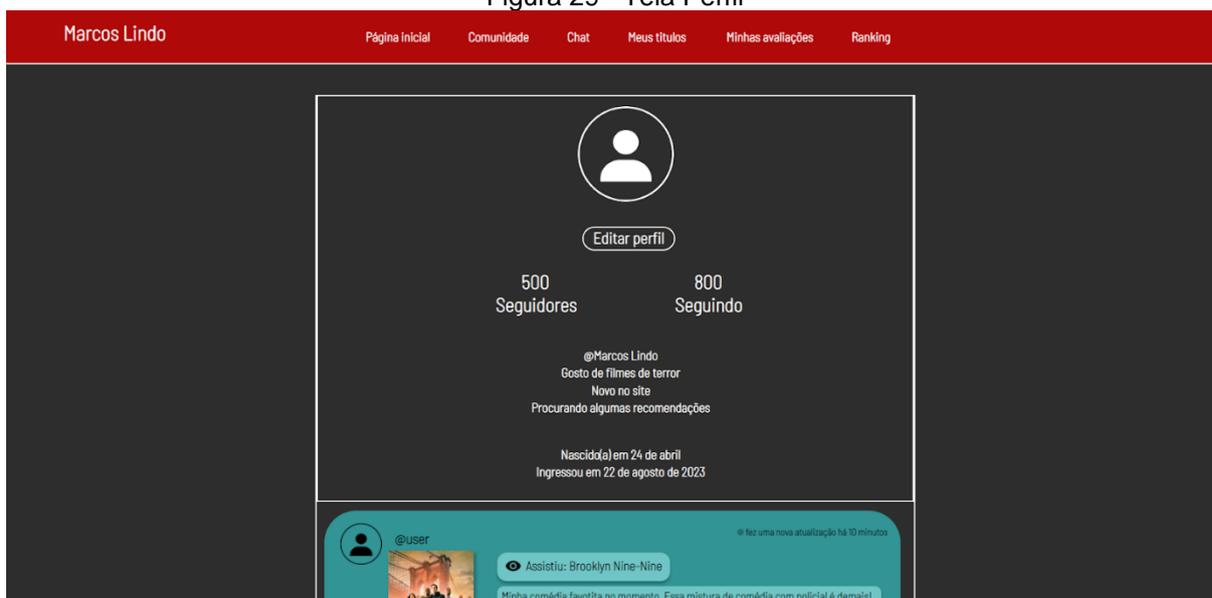
Figura 28 - Tela Resenha



Fonte: Autoria Própria

O usuário pode publicar sua resenha sobre o filme, série ou documentário junto com a avaliação para que seus seguidores possam ver.

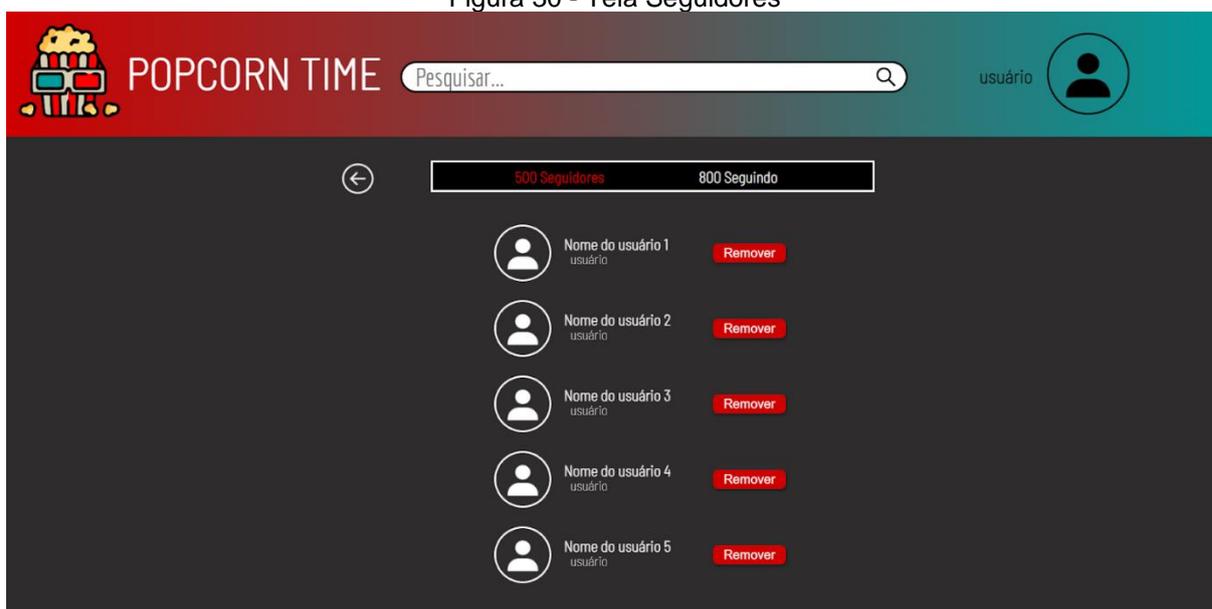
Figura 29 - Tela Perfil



Fonte: Autoria Própria

O sistema irá oferecer um perfil próprio para o usuário, nele é apresentado a foto da pessoa, quantos seguidores e pessoas seguindo a pessoa possui, um botão para editar as informações do perfil, logo abaixo sua biografia e por fim suas publicações.

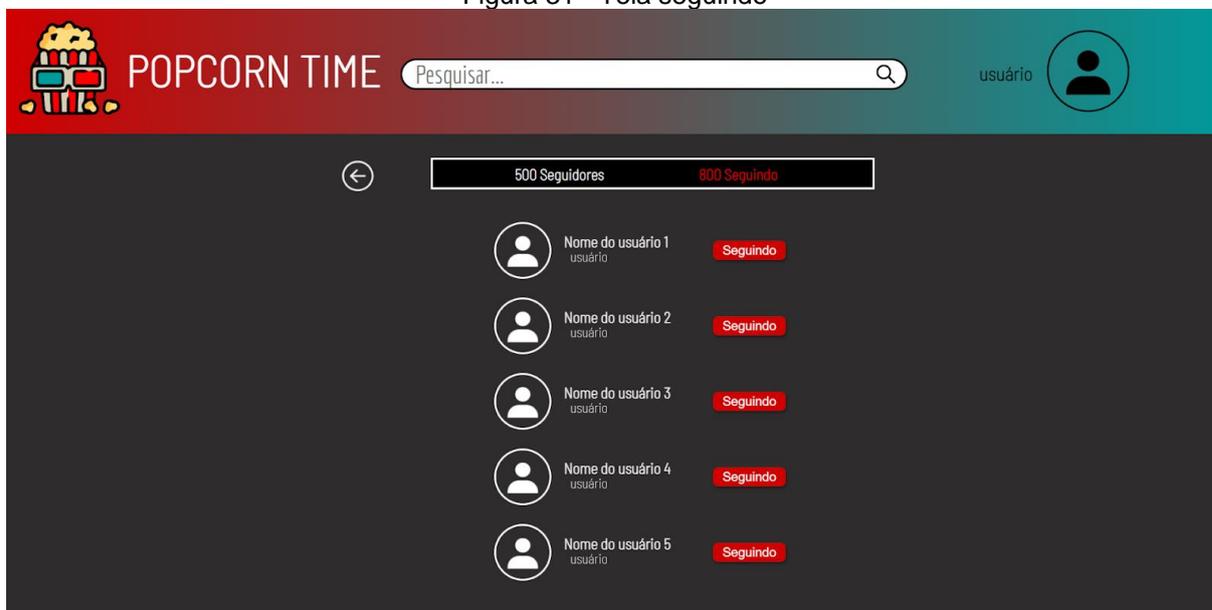
Figura 30 - Tela Seguidores



Fonte: Autoria Própria

Os seguidores do usuário juntamente com o botão remover, possibilitando a remoção de um seguidor que o usuário não queira.

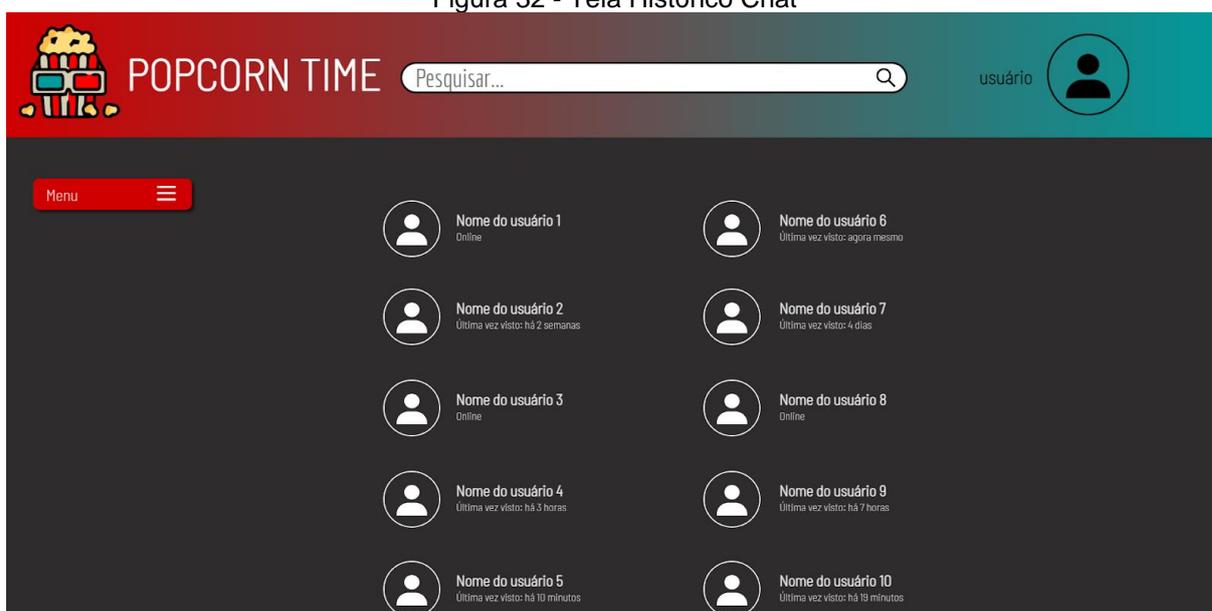
Figura 31 - Tela seguindo



Fonte: Autoria Própria

As pessoas que o usuário segue com a mesma função que a tela seguidores possui.

Figura 32 - Tela Histórico Chat



Fonte: Autoria Própria

O chat histórico possibilita ver os usuários que você já conversou e a última aparição no aplicativo.

Figura 33 - Tela Chat

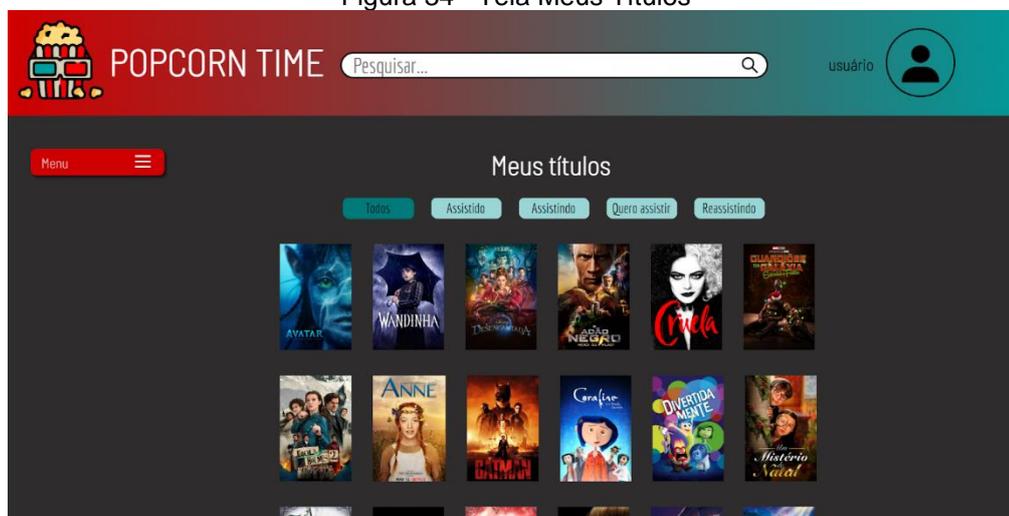


Fonte:

Autoria Própria

O chat é onde o usuário pode conversar com outros usuários, podendo mandar *emojis*, fotos e arquivos.

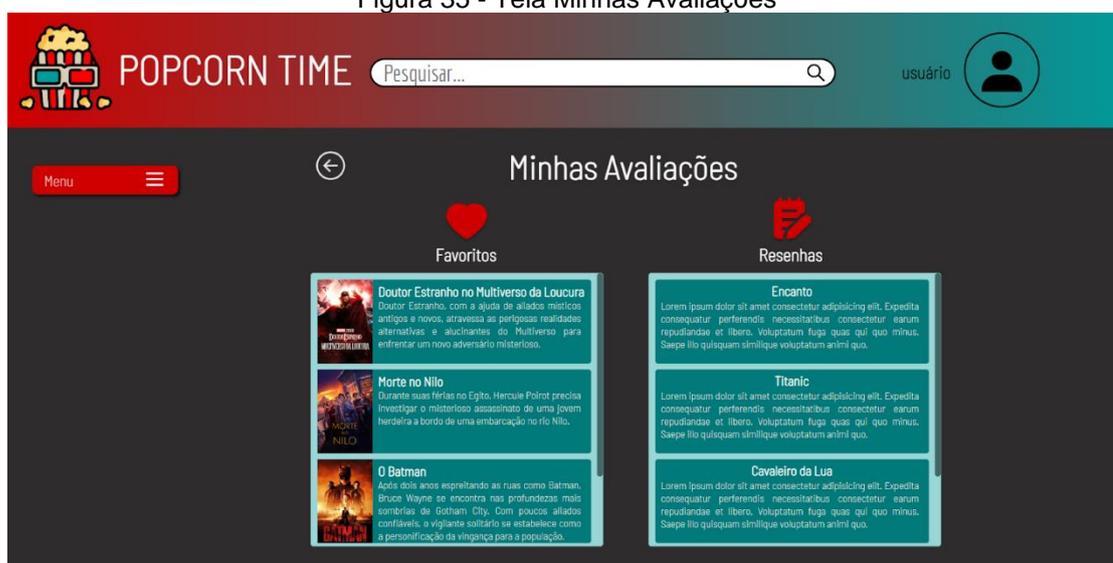
Figura 34 - Tela Meus Títulos



Fonte: Autoria Própria

Essa tela apresenta todos os filmes, séries e documentários que você assistiu, assistiu de novo, está assistindo no momento ou que deseja assistir.

Figura 35 - Tela Minhas Avaliações



Fonte: Autoria Própria

Na tela minhas avaliações são apresentadas todos os longas-metragens que o usuário favoritou e as resenhas que ele já fez sobre as obras.

Figura 36 - Tela Ranking



Fonte: Autoria Própria

Apresenta a posição dos usuários, nível deles, mostrando as maiores pontuações até a menor.

## **7.5. Política de Privacidade**

A sua privacidade é importante para nós. É política do Popcorn Time respeitar a sua privacidade em relação a qualquer informação sua que possamos coletar no sistema, e outros sites que possuímos e operamos.

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

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

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

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

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

### **Compromisso do Usuário**

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

- A) Não se envolver em atividades que sejam ilegais ou contrárias à boa fé a à ordem pública;
- B) Não difundir propaganda ou conteúdo de natureza racista, xenofóbica, apostas online ou azar, qualquer tipo de pornografia ilegal, de apologia ao terrorismo ou contra os direitos humanos;

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

O uso contínuo de nosso site será considerado como aceitação de nossas práticas em torno de privacidade e informações pessoais. Se você tiver alguma dúvida sobre como lidamos com dados do usuário e informações pessoais, entre em contato conosco pelo e-mail [timepopcorn@gmail.com](mailto:timepopcorn@gmail.com).

## **7.6. Termos de Uso**

### **1. Termos**

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

### **2. Uso de Licença**

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

modificar ou copiar os materiais;

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

tentar descompilar ou fazer engenharia reversa de qualquer software contido no site Popcorn Time;

remover quaisquer direitos autorais ou outras notações de propriedade dos materiais; ou transferir os materiais para outra pessoa ou 'espelhe' os materiais em qualquer outro servidor.

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

### 3. Isenção de responsabilidade

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

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

### 4. Limitações

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

### 5. Precisão dos materiais

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

### 6. Links

O Popcorn Time não analisou todos os sites vinculados ao seu site e não é responsável pelo conteúdo de nenhum site vinculado. A inclusão de qualquer link não implica endosso por Popcorn Time do site. O uso de qualquer site vinculado é por conta e risco do usuário.

#### Modificações

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

#### Lei aplicável

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

Qualquer dúvida entrar em contato com [timepopcorn@gmail.com](mailto:timepopcorn@gmail.com)

## **8. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo principal fora concluído, pois a presença dos filmes e suas definições foram finalizadas, a criação de perfis dos usuários também foram feitas, entretanto, a configuração do perfil não foi concluída nem a possibilidade de o usuário fazer resenhas, etiquetar e avaliar, por falta de tempo e conhecimento. Todas estas opções serão implementadas futuramente, junto com sistema de ranking e chats privados.

## REFERÊNCIAS

CAIMI, Priscila de Araujo. Primeiros passos no Insomnia para teses de API. LinkedIn, 2021. Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/primeiros-passos-insomnia-para-testes-deapi-priscila-de-araujo-caimi>. Acesso em: 10 nov. 2022.

HANASHIRO, Akira. VS CODE – O que é e por que você deve usar?. TreinaWeb, 2021. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>. Acesso em: 10 nov. 2022.

LONGEN, Andrei Silveira. O que é Github e como Usá-lo. Hostinger, 2022. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-github>. Acesso em: 10 nov. 2022.

MARCO. DBDesigner: Modelagem de dados. DevMedia,2007. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/dbdesigner-modelagem-de-dados/6840>. Acesso em: 10 nov. 2022.

MONTEIRO, Jean Calor da Silva. A plataforma skoob e os novos métodos de incentivo à leitura, v.17, n.1, p. 61-69, 2022. Disponível em: <http://revistas.unama.br/index.php/asasdapalavra/article/view/2109>. Acesso em: 10 nov. 2022.

OLIVEIRA, Marcos. Crie diagramas facilmente com DIAGRAMS.NET. Terminal root, 2022. Disponível em: <https://terminalroot.com.br/2022/01/crie-diagramas-facilmente-com-diagramsnets.html>. Acesso em: 10 nov. 2022.

PESSÔA, Camila. NODE.JS: Definição, características, vantagens e usos possíveis. Alura, 2022. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/node-js-definicao-caracteristicas-vantagens->

[usos#:~:text=De%20acordo%20com%20sua%20defini%C3%A7%C3%A3o,do%20ambiente%20do%20navegador%20web](#). Acesso em: 10 nov. 2022.

PHPMYADMIN. Introdução. Disponível em:  
[https://docs.phpmyadmin.net/pt\\_BR/latest/intro.html](https://docs.phpmyadmin.net/pt_BR/latest/intro.html). Acesso em: 10 nov. 2022.

TMDB. *API Overview*. Disponível em:  
<https://www.themoviedb.org/documentation/api?language=pt-BR>. Data de acesso:  
10/11/2022.

VILLAIN, Mateus. FIGMA: O que é a ferramenta, Design e uso. Alura, 2022. Disponível em:  
<https://www.alura.com.br/artigos/figma#:~:text=O%20Figma%20%C3%A9%20uma%20plataforma,produto%20para%20as%20mais%20diversas> Acesso em: 10 nov. 2022.