



Etec
Adolpho Berezin
Mongaguá



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

Guilherme Rossi
João Paulo dos Santos Alves
João Pedro Barbosa
Juan Coutinho dos Santos
Pedro Henrique Gomes Monteiro

VALLEY
Conectando o amanhã
Equipe ATLAS

Orientadores Profa. Graciete Henriques dos Santos
E Prof. Alexandre Marchiori de Almeida

Mongaguá
12/2024

Guilherme Rossi
João Paulo dos Santos Alves
João Pedro Silva Barbosa
Juan Coutinho dos Santos
Pedro Henrique Gomes Monteiro

Valley
Conectando o amanhã

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola Técnica Adolpho
Berezin, como parte dos requisitos para a
obtenção do título de Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas.
Orientadores Profa.: Graciete Henriques dos
Santos e Prof. Alexandre Marchiori de Almeida

Mongaguá
12/2024

Dedicamos

***Aos professores e mestres Graciete
Henriques dos Santos e Alexandre Marchiori de
Almeida.***

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaríamos de agradecer a todos os professores que nos ajudaram no processo, cedendo aulas para o desenvolvimento do nosso projeto, como é o caso dos professores Diógenes Leandro Leite Pereira, Paulo Eduardo Silva Montier e Samuel Joaquim Bergue, professores que nos ajudaram na questão comunicativa (Meire Mamede e Diego Henrique dos Santos), cada apresentação, cada crítica e cada atividade foi de extrema importância para o nosso desenvolvimento por completo, agradecemos também a nossa sala, nossos colegas, nossos amigos que estiveram conosco durante todo o percurso. Agora, um agradecimento maior a Deus por ter nos possibilitado essa conquista.

*Preocupado com uma única folha, você não verá a árvore.
Preocupado com uma única árvore você não perceberá toda a floresta.
Não se preocupe com um único ponto.
Veja tudo em sua plenitude sem se esforçar.*

Musashi Miyamoto

RESUMO

O projeto é uma plataforma projetada para atender às necessidades de empresas de médio e grande porte, além de departamentos de inovação, startups, profissionais independentes de tecnologias e investidores. Nosso objetivo é simplificar o acesso ao mercado para novas tecnologias, proporcionando uma conexão direta entre aqueles que buscam a inovação e aqueles que a oferecem. Muitos desenvolvedores podem ter dificuldades ao entrar no mercado ou em conseguir investimentos para os seus produtos digitais e muitos investidores podem acabar não achando muitos projetos promissores, com o Valley nós estabeleceremos uma comunicação entre ambos, melhorando assim toda a comunicação dos investidores e desenvolvedores.

PALAVRAS-CHAVES: Plataforma, Startups, Tecnologias e Desenvolvedores.

ABSTRACT

The project is a platform designed to meet the needs of medium and large companies, as well as innovation departments, startups, independent technology professionals and investors. Our goal is to simplify market access for new technologies, providing a direct connection between those seeking innovation and those offering it. Many developers may have difficulties entering the market or obtaining investments for their digital products and many investors may end up not finding many promising projects. With Valley we will establish communication between both, thus improving all communication between investors and developers.

Key Words: plataform, startups, technologies & developers

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Logo da Equipe	21
Figura 2 - Logo do Projeto	21
Figura 3 - Diagrama de Casos de Uso	37
Figura 4 - Diagrama de Classes	38
Figura 5 - Modelagem do Banco de Dados	39
Figura 6 - Wireframe "Home"	45
Figura 7 - Wireframe "Cadastro"	46
Figura 8 - Wireframe "Login"	46
Figura 9 - Wireframe "Perfil"	47
Figura 10 - Wireframe "projetos"	47
Figura 11 - Wireframe "Publicar projetos"	48
Figura 12 - Wireframe "Projetos investidos"	48
Figura 13- Wireframe "Chat"	49
Figura 14 - Tela "Entrar"	50
Figura 15 Tela "Home"	50
Figura 16 - Tela "Bem-vindo"	51
Figura 17 - tela "Projetos"	51
Figura 18 - tela "Nova postagem"	52
Figura 19 - Tela "Novo projeto"	52
Figura 20 - Tela "Editar Perfil"	53
Figura 21 - Tela "Notificações"	53
Figura 22 - Tela "Chats"	54
Figura 23 - Tela "Chats" - convessa	54
Figura 24 - Tela "Projeto"	55
Figura 25 - Tela "FAQ"	55
Figura 26 - Tela "Editar Projeto"	56
Figura 27 - Tela "Comentários"	56

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	7
INTRODUÇÃO.....	10
1. NICHOS DE MERCADO DO PROJETO.....	11
1.1. Cliente – Nome do Cliente	11
1.2. Problema do Cliente.....	12
1.3. Solução Proposta.....	13
2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS	14
2.1 HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto)	14
2.2 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	14
2.3 JavaScript	15
2.4 Angular.....	15
2.5 Git.....	15
2.6 GitHub	16
2.7 Ruby.....	16
2.8 Ruby on Rails.....	17
2.9 PostgreSQL.....	17
2.10 Canva.....	18
2.11 Figma	18
2.12 Visual Studio Code.....	18
3. EMPRESA	20
3.1 Missão.....	20
3.2 Visão	20
3.3 Valores	20
3.4 Logos	21
3.4.1 Logo da Equipe.....	21
3.4.2 Logo do Projeto	21

4.	ANÁLISE	22
4.1.	Documento Visão	22
4.2.	Descrições de Casos de Uso	24
4.3.	Diagrama de Casos de Uso	37
4.4.	Diagrama de Classes	38
4.4.	MER – Modelo do Banco de Dados	39
4.5.	Create do Banco de Dados	39
4.7	Principais Selects do Banco de Dados.....	41
4.8.	Wireframe das Telas	45
4.9	Prints das Tela	50
4.10	Trecho do Código Fonte.....	57
5.	MANUAL DO USUÁRIO	64
	CONCLUSÃO	68
	REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	69

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a inovação de novas tecnologias tem sido um pilar crucial para o sucesso de muitas empresas em um cenário cada vez mais competitivo, impulsionado pela introdução de novas ideias.

Neste contexto, muitas empresas buscam relevância e inovação no mercado de trabalho. Porém, o processo de geração de ideias pode ser um pouco demorado e muitas das vezes as ideias sugeridas não atendem as expectativas exigidas. É aqui que a Valley entra, ela oferece uma plataforma que facilita a comunicação entre empresas e criadores de tecnologia independentes para negócios, habilitando um meio mais eficiente para empresas adquirirem ideias promissoras e o vendedor recebe uma compensação financeira. Promovendo assim o crescimento e investimento em inovações no nosso país.

1. NICHOS DE MERCADO DO PROJETO

No Brasil, o investimento em tecnologia recentemente foi muito abaixo do investimento mundial (ABES, 2022). Tendo isso em vista, nosso público-alvo abrange uma diversidade de pessoas que tem ideias relacionadas à tecnologia que irão agregar no mercado de trabalho e buscam alguém que patrocine a sua ideia.

Esse público abrange desde investidor anjo e profissionais de tecnologias até grandes empresas na busca por um avanço em seus novos projetos.

Como especificado no livro investigação do potencial de um polo de inovação para a criação de uma rede de investidores anjos a partir de seu ecossistema empreendedor:

O termo “Anjo” tem origem próxima a 1900 e refere-se aos investidores que arriscaram seu capital para apoiar produções teatrais da Broadway. Hoje, o termo “Anjo” ou “Business Angel”, refere-se a indivíduos de alta renda com o objetivo de apoiar empresas startups. (MIT Entrepreneurship Center *Apud* MINEIRO, pg. 73, 2000).

1.1. Cliente – Nome do Cliente

Nosso público-alvo são pessoas que necessitam de tecnologia e desejam investir ou adquirir, planejamos conectar diversas pessoas que tenham o objetivo de sustentar e aumentar a produção de tecnologia no Brasil e fomentar esta nova indústria recente em nosso país, utilizando de empresas já estabelecidas no mercado e criadores de tecnologia a procura de investimento.

Recentemente, tivemos uma explosão no mercado financeiro de tecnologia, onde diversas startups abriram e faliram no mundo inteiro, e dentre essa explosão o Brasil estava exportando funcionários ligados à tecnologia, dito isso o mercado brasileiro de tecnologia, está muito defasado em comparação com os outros países, como segundo Jean Paul, da Agência Senado;

Dados do Banco Mundial e do próprio Ministério de Ciência e Tecnologia mostram que o Brasil tem investido 1,2% do PIB em pesquisa e desenvolvimento. Essa é uma trajetória oposta a de nações como Israel e Coreia do Sul, que hoje investem mais de 4% do PIB nessa área, e de China, Alemanha e Austrália, que também tem priorizado mais essas áreas, com investimentos superiores a 2% [do PIB], levando-se em conta que são países com PIBs bem mais pujantes que o nosso. Todos esses países passaram a investir mais nessa área em cenários de crise, o oposto do que o Brasil faz. (SENADONOTICIAS, 2022)

Com estes devidos dados, podemos perceber a defasagem e a falta de interesse governamental diante de pesquisas tecnológicas, e com isso em mente,

percebemos que esta ligação entre os profissionais e as empresas fomentaria uma maior atividade tecnológica no Brasil em relação à projetos de tecnologia próprios e suas respectivas pesquisas de tecnologia.

Visto pelo lado das empresas, a inovação é algo essencial, inovação e tecnologia para empresas significa lucro, é de grande importância que as empresas brasileiras, investidores-anjo voltem seus investimentos para a tecnologia brasileira.

1.2. Problema do Cliente

Os problemas dos clientes são a falta de conexão em um número mundo de possibilidades, onde projetos, ideias, tecnologias não conseguem se encontrar com os grandes investidores que poderiam se interessar com os projetos desenvolvidos.

De acordo com João Kepler:

É claro que o investidor também tem de escolher e decidir, mas existe uma grande confusão e posicionamentos equivocados sobre esse aspecto no mercado. O principal problema para investidores não é conseguir dinheiro para investir, mas decidir onde, como e quando investir. Se o match for feito e o interesse despertado, será muito mais fácil resolver essas dúvidas e dar os passos seguintes. (KEPLER. 2018)

Visto desse âmbito de investidores, é possível analisar alguns problemas em relação a onde eles aplicam seus investimentos e como aplicam, e explica-se que é extremamente necessária uma devida busca por essas startups de tecnologia.

Dito isso de acordo com Ronaldo Alves de Amorim:

As startups, empresas nascentes geralmente atuando em uma proposta inovadora e em condições de grande incerteza, geralmente precisam de financiamento para crescer e estes novos empreendimentos frequentemente se voltam a investidores anjos como opção de capital. Isso ocorre porque as startups são jovens empresas sem maturidade de caixa e muitas vezes sem ativos reais para serem dados em garantia, logo, sem credenciais necessárias para levantar financiamentos bancários convencionais. (AMORIM, 2016).

Com os problemas apresentados por Ronaldo Alves de Amorim, examinamos um problema corriqueiro dentro de startups de tecnologia em relação a falta de verba e investimento para que possa ser feito o desenvolvimento do projeto ou produto criado pela startup.

1.3. Solução Proposta

Dentre os problemas apresentados, o projeto Valley, atende a todos os requisitos ligados aos problemas enfrentados por startups, criadores de tecnologia, empresas e investidores anjos em relação a conexões ligadas aos seus interesses no quesito de investimentos.

De acordo com os dados obtidos é possível fazer uma análise minuciosa dos dados (IDC) Internacional Data Corporation e repassados ao (ABES) Associação Brasileira de Empresas de Software:

A ABES – Associação Brasileira de Empresas e Software apresentou o Estudo Mercado Brasileiro de Software – Panorama e Tendências 2022, elaborado em parceria com a IDC. De acordo com os dados da Internacional Data Corporation (IDC) analisado pela ABES, o Brasil hoje detém 1,65% dos investimentos em tecnologia em nível global, e 40% dos investimentos em toda a América Latina. O total de investimentos globais em tecnologia da informação (software, hardware e serviços) durante o ano de 2021 foi de US\$ 2,79 trilhões, sendo que o Brasil figura na décima posição neste ranking mundial de investimentos, com US\$ 45,7 bilhões aplicados, e lidera na América Latina, cujo total de investimentos alcançou US\$ 115 bilhões. Para acessar mais dados sobre o mercado e as tendências. (ABES 2022).

Tendo isso em vista, queremos que essa conexão com nossos clientes (investidor e provedor), gere um benefício não só entre eles, mas no país ao todo

Com base neste estudo de estatística da ABES – Associação Brasileira de Empresas e Software, podemos observar bastante defasagem em relação aos investimentos relacionados a tecnologia, e o nosso objetivo é solucionarmos estes problemas, utilizando de empresas e investidores anjos para fomentarmos a área de tecnologia no Brasil e aumentar a estatística de investimentos locais com a conexão de Startups que necessitam de investimentos e as Empresas e investidores que buscam a Inovação.

2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Para o desenvolvimento do projeto **Valley** é necessário tecnologias que tornem o desenvolvimento mais eficiente. Neste contexto foi optado a utilização das seguintes tecnologias para a programação.

2.1 HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto)

HTML tem como função envolver o conteúdo e estruturar a página web e seu conteúdo, mesmo sendo utilizada na programação o HTML não é uma linguagem de programação, mas uma linguagem de marcação, já que ele não é capaz de criar funcionalidades. Por meio da marcação de elementos e da definição de sua estrutura, o HTML proporciona a base necessária para a apresentação, organização dos conteúdos e interação com outros componentes como CSS e linguagens de programação como JavaScript. Assim como dizia Victor Monteiro Alves, o HTML pode se resumir como:

Considerado um combo de códigos que possibilitam definir como e onde cada elemento deve aparecer na página, por exemplo; o tamanho da letra, cor, fonte e etc. (TORRES, 2018).

2.2 CSS (*Cascading Style Sheets*)

CSS é um poderoso mecanismo de estilização para websites, aplicado diretamente às *tags* do HTML. Sua utilização oferece uma série de benefícios significativos. Ao utilizarmos CSS, você tem controle total sobre o *layout* do seu site a partir de uma única folha de estilos, o que facilita muito a manutenção e a organização do código.

Além disso, o CSS permite criar elementos interativos, como *pop-ups* e oferece precisão no controle visual de cada elemento da página. Isso significa que você pode ajustar cores, tamanhos, espaçamentos e outros aspectos visuais com grande precisão, garantindo uma experiência consistente e atraente para os usuários.

As folhas de estilo em cascata (ou CSS - Cascading Style Sheets) mudam a forma de organização das páginas. O HTML passa a ser utilizado somente como elemento para estruturar as páginas, e o CSS é utilizado na formatação da aparência das páginas. (DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE II. p.75)

2.3 JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação fundamental para o desenvolvimento de aplicações Web interativas. Ajuda a criar diversas funcionalidades que tornam os sites mais dinâmicos e atrativos para os usuários. Além de permitir a criação de elementos de navegação e animações, o JavaScript é altamente flexível.

Torna possível construir interações simples e vários aplicativos da Web complexos. A vantagem significativa do JavaScript é a ampla disponibilidade de *frameworks* e bibliotecas que aumentam o potencial da linguagem e facilitam o processo de desenvolvimento. Entre os mais populares, estão os *frameworks* React.js, Angular e Vue.js que se destacam por fornecer estruturas fortes e ferramentas poderosas para construir aplicações web de alta qualidade. "Com o tempo, o JS evoluiu bastante e hoje é usado não só em aplicações web, mas também em aplicativos para desktop e mobile." (ESTRELLA, 2023).

2.4 Angular

JavaScript é uma linguagem de programação fundamental para o desenvolvimento de aplicações Web interativas.

Ajuda a criar diversas funcionalidades que tornam os sites mais dinâmicos e atrativos para os usuários. Além de permitir a criação de elementos de navegação e animações, o JavaScript é altamente flexível. Torna possível construir interações simples e vários aplicativos da Web complexos. A vantagem significativa do JavaScript é a ampla disponibilidade de *frameworks* e bibliotecas que aumentam o potencial da linguagem e facilitam o processo de desenvolvimento. Entre os mais populares *frameworks*, Angular é um dos que se destacam por fornecer estruturas fortes e ferramentas poderosas para construir aplicações web de alta qualidade.

De acordo com DAYLEY, (2017)

Toda a ideologia por trás do Angular é prover um framework que torne fácil o desenvolvimento de páginas web e aplicações bem desenhadas e estruturadas utilizando um framework Model View Controller (MVC) ou Model View View Model (MVVM). (DAYLEY, 2017).

2.5 Git

O Git é uma ferramenta usada por programadores para controlar e acompanhar as mudanças feitas no código-fonte de um projeto. Com o Git, podemos trabalhar em

novas funcionalidades sem afetar o código principal, usando ramificações, e depois mesclar essas alterações de volta ao projeto principal quando estiverem prontas. Isso ajuda a manter o trabalho organizado e facilita a colaboração em equipe.

O GIT também possibilita implementar backup de código com um custo baixo de armazenamento, além de tornar possível fazer um histórico de versões lançadas e/ou em teste. A implantação do sistema GIT permitiu que diferentes desenvolvedores pudessem realizar testes, alterações e melhorias sem afetar diretamente o sistema em produção. Assim que se mostram estáveis e funcionais, as alterações podem ser facilmente incorporadas na versão do sistema em produção” (INTERINSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 2019).

Utilizaremos o Git para o versionamento de código.

2.6 GitHub

O GitHub é uma plataforma de desenvolvimento que tem como principal objetivo permitir aos desenvolvedores criar, armazenar, gerenciar e compartilhar seu código, permitindo que outros usuários que estejam conectados com a plataforma possam acessar e visualizar seus projetos.

Além de ser um lugar para armazenar códigos, o GitHub também é um serviço de colaboração para projetos pessoais e comerciais. Grandes empresas como Google e WordPress utilizam o site para suporte e desenvolvimento de suas plataformas. Assim, o GitHub é uma plataforma versátil que serve como um espaço para desenvolvedores compartilharem e colaborarem em seus projetos, independentemente do tamanho ou complexidade (RAMOS, 2021).

2.7 Ruby

Ruby é uma linguagem de programação versátil que equilibra habilmente a programação funcional com uma abordagem interpretativa.

Amplamente popular, esta linguagem é aplicada em uma variedade de áreas, desde o desenvolvimento de aplicativos web até análises de dados. O que torna o Ruby tão popular é sua facilidade de compreensão e aprendizado. Com uma sintaxe limpa e expressiva, é fácil para os desenvolvedores iniciantes entenderem e começarem a trabalhar rapidamente. Essa linguagem é tão amigável que muitas vezes é referida como "a linguagem dos programadores felizes".

Ruby é uma linguagem de script interpretada para programação orientada a objetos de um modo fácil e rápido. Ela tem vários recursos para processar arquivos de texto e para fazer tarefas de gerenciamento de sistema (assim como o Perl). Ela é simples, direta ao ponto, extensível e portátil. Oh, preciso mencionar, é totalmente livre, o que significa não só livre de precisar pagar para usá-la, mas também a liberdade de usar, copiar, modificar e distribuí-la. (OLIVEIRA, 2006).

Utilizaremos Ruby como linguagem de programação *backend* para criarmos e implementarmos abstrações necessárias para o sistema

2.8 Ruby on Rails

O Ruby on Rails é um exemplo de forma de criar aplicações web de forma muito mais fácil, conveniente e rápida. O Ruby on Rails é um *framework* de desenvolvimento de software *Open-Source*, multiplataforma, de extrema facilidade de uso e produtividade, recomendável para desenvolvedores intermediários e especialistas, e também para iniciantes com dedicação. É composto por um grande número de bibliotecas e *gems* e é escrito na linguagem Ruby.

Desenvolvido a partir de componentes prontos que variam entre si em finalidade e função, o Rails é competente para fornecer um ambiente de desenvolvimento para sites e aplicações web escalável e veloz. Diferente de muitos outros *frameworks* de software, o Ruby on Rails utiliza a abordagem de desenvolvimento focado no programador, o que se chama de “convenção sobre configuração”.

Segundo o livro Introdução ao Desenvolvimento de Aplicações Web com Ruby on Rails:

O framework Ruby on Rails, além de ter sido desenvolvido com o objetivo de aumentar a produtividade e manter baixa a curva de aprendizagem, também foi pensado como um framework que incentiva as boas práticas de codificação e organização das aplicações. Neste âmbito, deve ser destacada a arquitetura das aplicações desenvolvidas sobre Rails, que seguem o Padrão de Projeto (design pattern) MVC: Model--View--Controller (SASINE E TOAL, 1995).

2.9 PostgreSQL

O PostgreSQL é uma ferramenta que funciona como um gerenciador de banco de dados relacionados, permitindo a implementação da linguagem SQL. A ferramenta otimiza o trabalho de administração de informações, possuindo extensões que facilitar a utilização do usuário.

PostgreSQL é um sistema de banco de dados open source e objeto-relacional. Ele tem mais de 15 anos de desenvolvimento e uma arquitetura comprovada que ganhou uma forte reputação de confiabilidade, integridade de dados e correção. (POSTGRES, 2016).

2.10 Canva

O Canva é uma plataforma de design que oferece uma vasta quantidade de recursos. O aplicativo possibilita aos usuários criar e editar uma variedade de itens, desde *posts* para redes sociais até apresentações profissionais, logotipos e até mesmo vídeos curtos. Sua principal vantagem é a extensa biblioteca de elementos pré-preparados, ou seja, modelos prontos para uso e customização, abrangendo diferentes projetos e estilos visuais. Além disso, o Canva disponibiliza uma ampla quantidade de recursos gratuitamente, tornando o processo de criação visual mais eficiente.

Uma das razões pelas quais o Canva é tão popular entre amadores e designers experientes é a facilidade de uso e a disponibilidade de uma versão gratuita. Com uma interface intuitiva, os usuários podem criar designs profissionais em poucos cliques, usando recursos disponíveis no Canva ou aproveitando os templates prontos e disponíveis. É possível até mesmo reutilizar elementos para manter a consistência das peças criadas. (PLUGA, 2022).

2.11 Figma

O Figma é um App online que permite que o usuário desenvolva design de interfaces, permitindo que os usuários possam trabalhar em equipe ou individualmente, tendo acesso em qualquer navegador.

A principal vantagem de utilizar o Figma, conforme citamos acima, é o seu caráter multiplataforma. Não importa o sistema operacional ou o computador que você esteja usando: basta acessar o serviço por meio de qualquer navegador e começar a trabalhar e colaborar. (SANTANA, 2023).

2.12 Visual Studio Code

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte de fácil utilização e gratuito, que pode ser instalado em diferentes sistemas operacionais. O aplicativo possui características que tornam o desenvolvimento mais eficiente. O aplicativo permite que o usuário personalize de acordo com suas preferências e sua extensa quantidade de extensões oferecem funcionalidades adicionais e integrações com diversas tecnologias e frameworks. Dessa forma, o Visual Studio Code atende as necessidades do desenvolvimento sendo altamente eficiente.

Além disso, o VS Code possui recursos como o IntelliSense, um mecanismo de autocompletar que ajuda o desenvolvedor a escrever código de forma mais rápida e eficiente. O autor também destaca a integração do VS Code com outras ferramentas, como o Git, que facilita o controle de versão do código-fonte, e o terminal integrado, que permite que o usuário execute

comandos sem sair do editor. Ele também permite compartilhar projetos e trabalhar em conjunto, em tempo real. O autor conclui destacando que o VS Code é uma das ferramentas mais populares entre os desenvolvedores de software atualmente, e que é uma opção altamente recomendada para quem está procurando um editor de código-fonte versátil e eficiente. (HANASHIRO, 2021).

3. EMPRESA

Nós da empresa Atlas dedicamos nossos esforços à criação de projetos e programas computacionais que visam facilitar a vida de nossos usuários. Nosso objetivo central é proporcionar novas oportunidades para que Criadores de Tecnologia e empresas avancem e permaneçam conectados. Com um compromisso com a inovação, buscamos constantemente desenvolver soluções que não apenas simplifiquem, mas também aprimorem o cotidiano de nossos usuários.

3.1 Missão

O principal objetivo de Atlas é impulsionar o investimento em tecnologia e sua fomentação na respectiva área no Brasil, atuando como um conector entre empresas e desenvolvedores, a empresa Atlas facilita a colaboração entre diferentes partes interessadas, abrindo caminhos para o avanço tecnológico no Brasil e para a exportação de inovações no mercado internacional. Desta forma fortalece o mercado de trabalho atual, impulsionando a inovação e o investimento.

O Atlas está comprometido a facilitar a introdução de novas tecnologias e ideias inovadoras no mercado.

3.2 Visão

A visão da Empresa Atlas é estabelecer conexões entre o mercado de empresas e pesquisa de tecnologias e os programadores interessados, utilizando tecnologias para proporcionar uma experiência aprimorada para aqueles que buscam ingressar no mercado de tecnologia. Nossa busca constante pela inovação visa iluminar ideias, tornando-as visíveis para aqueles que consigam investir para torná-las aplicáveis.

3.3 Valores

Estamos continuamente em busca de soluções criativas e ideias inovadoras que possam agregar um valor significativo ao mercado de trabalho. Mantemos uma comunicação aberta e transparente entre a empresa e as partes interessadas, cultivando relações baseadas na confiança, integridade e responsabilidade. Nos

adaptamos rapidamente às mudanças do mercado e às necessidades dos clientes, agindo com eficiência e flexibilidade para oferecer soluções sob medida.

3.4 Logos

3.4.1 Logo da Equipe



Figura 1 - Logo da Equipe

Fonte: Criado pela equipe

3.4.2 Logo do Projeto



Figura 2 - Logo do Projeto

Fonte: Criado pela equipe

3.4.3 Slogan da Empresa e do Projeto

Atlas:

- Atlas, Conectando o Amanhã.

4. ANÁLISE

4.1. Documento Visão

Nome do Software: **Valley**

Data de Início: 15/04/2024

DESCRIÇÃO GERAL

Nosso projeto é uma plataforma dedicada a atender as necessidades de empresas de médio e grande porte, departamentos de inovação, *startups*, profissionais independentes de tecnologia e investidores. Nosso objetivo é facilitar o acesso ao mercado para novas tecnologias, proporcionando uma conexão direta entre aqueles que buscam inovação e aqueles que a oferecem.

REQUISITOS FUNCIONAIS

RF01 – Controlar Nível de Acesso do usuário
Descrição: O Sistema deverá controlar o acesso do usuário em três níveis. Administrador, que terá acesso total ao sistema. O Cliente que irá cadastrar sua tecnologia disponível. O terceiro sendo o Investidor que investirá na tecnologia
Dados: nr_senha, nm_email, nr_cpf, nível de acesso sendo como Administrador, Cliente e Usuário.
RF02 – Cadastrar usuário
Descrição: É necessário o cadastro no sistema de novos usuários criadores de tecnologia (Clientes) no sistema. Esses usuários poderão cadastrar suas tecnologias disponíveis para investimento.
Dados: nr_cpf , nm_nome, nr_senha
RF03 – Cadastrar Empresa
Descrição: É necessário o cadastro do investidor para que ele possa investir em tecnologias. Esses investidores poderão pesquisar e investir em tecnologias disponíveis.
Dados: nm_nome, nr_cnpj, nr_telefone e nm_email
RF04 – Autenticar usuário
Descrição: Para garantir a segurança e integridade do sistema, é necessário autenticar os usuários. Portanto, o sistema realiza a validação dos dados inseridos, verificando a unicidade do CNPJ, a validade do endereço de e-mail, o nome da empresa e a conformidade do login com os requisitos de formatação estabelecidos.
Dados: nm_nome, nr_cnpj, nm_email, nr_telefone

RF05 – Editar conta

Descrição: Os usuários podem modificar as informações de suas próprias contas tais como: E-mail, senha, número de telefone e endereço.

Dados: nm_email, nr_senha, nr_telefone.

RF06 – Solicitar exclusão da conta

Descrição: O sistema permite que o usuário solicite a exclusão de sua conta para um Administrador, para solicitar a exclusão, é necessário inserir a senha da conta.

Dados: nr_senha

RF07 – Chat

Descrição: O sistema proporcionará um ambiente propício para a comunicação direta entre investidores e criadores de tecnologia. Isso será viabilizado por meio de ferramentas de mensagens integradas ao sistema, que permitirão que investidores interessados entrem em contato diretamente com os criadores de tecnologia para discutir oportunidades de investimento, esclarecer dúvidas e negociar termos.

Dados: nm_nome, nr_cnpj, nm_email, nr_telefone

RF08 – Criar Projeto

Descrição: O Sistema permitirá que o Cliente crie projetos com suas propostas tecnológicas.

Dados: nm_projeto, ds_projeto

RF09 – Alterar projeto

Descrição: O sistema permite que o usuário altere sua postagem, a fim de modificar as informações do projeto.

Dados: nm_projeto, ds_projeto

RF10 – Excluir projeto

Descrição: O sistema permite que o cliente exclua seu projeto, eliminando todas as informações contidas nele.

Dados: nm_projeto, ds_projeto, nr_senha

RF11 – Pesquisar projeto

Descrição: Permite que o cliente, investidor e o administrador pesquisem projetos que foram criados dentro do sistema.

Dados: nm_projeto

RF12 – Logar conta

Descrição: Permite o usuário logar no sistema, podendo assim usufruir do site..

Dados: nm_login e nr_senha

RF13 – Excluir conta
Descrição: Permite que o administrador exclua as contas que solicitaram exclusão
Dados: <i>nr_senha</i>

4.2. Descrições de Casos de Uso

Caso de uso	UC001
Nome	Acessar Sistema
Ator	Administrador
Stackholder/Interessados	Administrador/Cliente/Investidores
Pré-condições	Definir a senha e o nome do usuário para a primeira utilização
Pós-condição	Após definir a senha e o nome do usuário o sistema deverá estar pronto para a utilização
Breve descritivo	
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
	1. Para o primeiro acesso o sistema solicita nome e senha para o primeiro login
2. Usuário define nome do usuário e senha	
	3. O sistema solicita a confirmação da senha
4. Insere confirmação da senha	
	5. Verifica se as senhas estão iguais
	6. Libera a tela inicial com todas as funções acessíveis ao administrador
Cenário alternativo (Secundário)	
4.1. digita uma senha diferente	
	5.1 Verifica as senhas e confirma que estão diferentes e emite a mensagem: "Senhas diferentes, tente novamente!"
	1.1. Libera o campo para ser preenchido novamente

Restrições/Validações:	INCLUDE UC002 – Cadastrar Usuário
Dados utilizados:	Nm_Login, nr_Senha, lV_acess, nm_cliente e nm_Investidor.

Caso de uso	UC002
Nome	Cadastrar usuários
Ator	Cliente
Stackholder/Interessados	Cliente/Administrador
Pré-condições	O Cliente deverá colocar suas informações para a criação da conta
Pós-condição	A conta será criada e terá acesso livre ao site
Breve descritivo	
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Insere seu e-mail	
	2. o sistema verificará se o e-mail é valido.
3. Insere a senha	
	4. O sistema irá verificar se a senha contém pelo menos 1 caractere especial, letras maiúsculas, e minúsculas, além de números.
5. Inserir o seu CPF	
	6. Sistema vai verificar se o CPF inserido é valido.
7. Usuário vai colocar o seu nome	
	8. Sistema vai verificar se o nome inserido já é existente ou não.
Cenário alternativo (Secundário)	

1.1 usuário digita um e-mail não existente	
	2.1 exibe mensagem “E-mail inexistente”
	2.2 exibe “tente novamente” e o campo de preenchimento será reaberto.
3. o usuário não coloca um caractere especial.	
	4. o sistema notifica mostrando a seguinte mensagem “verifique se a sua senha contém pelo menos um caractere especial, letras maiúsculas e minúsculas, além de números.”. assim o campo será reaberto.
Restrições/Validações:	INCLUDE UC001 – Acessar Sistema
Dados utilizados:	Nr_cpf nm_nome, nr_senha, nr_telefone, vl_acess.

Caso de uso	UC003
Nome	Cadastrar empresa
Ator	Investidor
Stackholder/Interessados	Investidor
Pré-condições	Cadastro de empresa
Pós-condição	Empresa com cadastro efetuado e possível editar, consultar ou excluir
Breve descritivo	Serve para cadastrar empresas que queiram acessar o software
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita tela de cadastro de empresa	
	2. Exibe campo de cadastro

3. Preenche os dados	
4. Solicita salvar	
	5. Verifica os dados e salva o registro
Cenário alternativo (Secundário)	
3.1. Preenche os dados com informações falsas	
	5.1 Verifica os dados e exibe: "dados inválidos, tente novamente com dados reais"
Restrições/Validações:	
Dados utilizados:	Nm_Nome, nr_cnpj, nm_email, nr_telefone

Caso de uso	UC004
Nome	Autenticar usuário
Ator	Usuário
Stackholder/Interessados	Usuário
Pré-condições	Usuário cadastrado no sistema
Pós-condição	Usuário autenticado
Breve descritivo	Para garantir a segurança e integridade do sistema, é necessário autenticar os usuários. Portanto o sistema realizará a validação de dos dados requisitados.
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
2. Solicita campo de autenticação	
	3. Exibe uma aba com campos a serem preenchidos
4. Preenche os dados requisitados	
5. Solicita enviar	
	6. Verifica os dados e salva o registro
Cenário alternativo (Secundário)	
1.1. Solicita abrir campo de pesquisa	

	2.1. Exibe tela de pesquisa
3.1. Preenche pesquisa pelo: Nome, CNPJ, telefone, e-mail ou CPF	
1.2. Solicita alterar dados de cliente	
4.1. Solicita salvar alterações	
	6.1. Verifica os dados e salva alterações exibindo a mensagem: "alterações salvas!"
Restrições/Validações:	
Dados utilizados:	Nm_Nome, nr_CNPJ, nr_telefone, nm_e-mail, nr_CPF

Caso de uso	UC005
Nome	Editar conta
Ator	Usuário
Stackholder/Interessados	Usuário
Pré-condições	Conta cadastrada no sistema
Pós-condição	
Breve descritivo	O usuário poderá modificar as informações de sua conta
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita edição da conta	
	2. Exibe tela de edição com campos a serem preenchidos
3. Modifica os campos que deseja e solicita salvar	
	4. Verifica se os campos alterados são validos, salva e fecha a tela.
Cenário alternativo (Secundário)	
3.1. Coloca campos inválidos	
	4.1 Verifica os campos, repara campos inválidos e exibe: "Dados inválidos, por favor. Preencha com dados válidos"

	4.2 Libera o campo para ser preenchido novamente
Restrições/Validações:	
Dados utilizados:	Nm_Email, nr_senha e nr_telefone

Caso de uso	UC006
Nome	Solicitar exclusão da conta
Ator	Usuário
Stackholder/Interessados	Usuário
Pré-condições	Usuário cadastrado e logado
Pós-condição	A conta não existir mais no sistema
Breve descritivo	Usuário solicita a exclusão de sua conta e informações contidas nela para um administrador
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Usuário solicita tela de exclusão	
	2. Sistema exibe tela de exclusão com, com campo solicitando a senha do usuário
3. Usuário preenche o campo e solicita a exclusão	
	4. Exibe mensagem: "Solicitação enviada, aguarde a exclusão!"
Cenário alternativo (Secundário)	
1.1 Usuário digita a senha errada	
	2.1 Exibe mensagem (senha errada. Tente novamente)
	2.2 Libera o campo para ser preenchido novamente
Restrições/Validações:	<ul style="list-style-type: none"> • Após 3 senhas erradas o sistema emite: "Por favor,

	aguarde um 1 minuto para tentar novamente”
Dados utilizados:	Nr_senha

Caso de uso	UC007
Nome	Criar Chat
Ator	Usuário
Stackholder/Interessados	Usuário
Pré-condições	Usuário cadastrado no sistema
Pós-condição	Mensagem enviada no chat
Breve descritivo	O sistema proporcionará um ambiente para comunicação
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita abrir chat	
	2. Abre o chat
3. Envia mensagens baseadas em seu interesse de comunicação	
	4. Transmite as mensagens para os interessados
5. Solicita fechar chat	
	6. Fecha o chat
Cenário alternativo(Secundário)	
3.1 Envia mensagem, porém está sem internet	
	4.1 Não transmite as mensagens
Restrições/Validações:	
Dados utilizados:	Nm_Produto, nm_cliente, vl_valores_totais, qt_quantidade

Caso de uso	UC008
Nome	Criar projeto
Ator	Usuário (Cliente)
Stackholder/Interessados	Cliente
Pré-condições	Conta cadastrada e informações validadas
Pós-condição	Projeto exibido no sistema
Breve descritivo	Cliente pode criar um projeto com as propostas
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita novo projeto	
	2. Abre tela de nova projeto, com campos (nome do projeto e descrição)
3. Preenche os campos e solicita "Criar"	
	4. Cria projeto aberto para que todos possam ver.
Cenário alternativo (Secundário)	
Restrições/Validações:	
Dados utilizados:	Nm_projeto e ds_projeto

Caso de uso	UC009
Nome	Alterar projeto
Ator	Usuário (Cliente)
Stackholder/Interessados	Cliente
Pré-condições	Conta cadastrada, informações validadas e projeto criado
Pós-condição	Projeto com alteração feita
Breve descritivo	Cliente pode alterar o projeto
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita tela de alteração	
	2. Abre tela de alteração com campos a serem alterados (nome do projeto e descrição do projeto)
3. Altera os campos e solicita "Alterar"	
	4. Altera os campos e fecha a tela
Cenário alternativo (Secundário)	
1.1 Entra na tela dos projetos próprios, com nenhum projeto cadastrado	
	2.1 Exibe tela vazia .
Restrições/Validações:	EXTEND UC011 – Pesquisar Projeto
Dados utilizados:	Nm_projeto e ds_projeto

Caso de uso	UC010
Nome	Excluir projeto
Ator	Usuário (Cliente)
Stackholder/Interessados	Cliente
Pré-condições	Conta cadastrada, informações validadas e projeto criado
Pós-condição	
Breve descritivo	Cliente pode excluir projeto
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita tela de exclusão do projeto	
	2. Abre tela com a seguinte mensagem: "Caso deseje excluir este projeto, clique em sim"
3. Clica "sim"	
	4. Excluí o projeto e volta para a tela
Cenário alternativo (Secundário)	
3.1 Clica "não"	
	4.1 Não excluí o projeto e volta para a tela
Restrições/Validações:	
Dados utilizados:	Nm_projeto e ds_projeto

Caso de uso	UC011
Nome	Pesquisar projeto
Ator	Usuário (Cliente/Investidor) e administrador
Stackholder/Interessados	Cliente/Investidor e administrador
Pré-condições	Projeto existente no sistema
Pós-condição	
Breve descritivo	Possibilidade de pesquisa do projeto
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita pesquisar	
	2. Abre tela solicitando o nome do projeto
3. Preenche o campo com o nome do projeto e solicita "continuar"	
	4. Exibe projeto pesquisado
Cenário alternativo(Secundário)	
3.1 preenche o campo com nome de projeto inexistente	
	4.1 exibe mensagem: "Projeto não cadastrado no sistema"
Restrições/Validações:	EXTEND UC009 E UC010
Dados utilizados:	Nm_projeto

Caso de uso	UC012
Nome	Logar conta
Ator	Usuário (Cliente/Investidor) e administrador
Stackholder/Interessados	Cliente/Investidor e administrador
Pré-condições	Conta cadastrada
Pós-condição	
Breve descritivo	Possibilidade de logar no sistema
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Solicita logar	
	2. Abre tela abre tela solicitando o login e a senha
3. Preenche os campos com os dados	
	4. Entra na conta
Cenário alternativo(Secundário)	
3.1 preenche o campo com dados errados	
	4.1 exibe mensagem: "Conta inexistente em nosso sistema"
Restrições/Validações:	EXTEND UC001 E UC002
Dados utilizados:	Nm_login. Nr_senha

Caso de uso	UC013
Nome	Excluir conta
Ator	Administrador
Stackholder/Interessados	Cliente/Investidor e administrador
Pré-condições	Conta cadastrada no sistema
Pós-condição	
Breve descritivo	Exclusão da conta feita pelo administrador
Ações do ator	Ações do sistema
Cenário principal	
1. Recebe a solicitação da exclusão de conta e clica em “Exibir”	
	2. Exibe a solicitação com botão para excluir ou fechar
3. Clica em “Excluir”	
	4. Excluí a conta e exibe a seguinte mensagem: “Conta excluída com sucesso”
Cenário alternativo(Secundário)	
3.1 Clica em “fechar”.	
	4.1 Sistema fecha a aba e a conta não é excluída.
Restrições/Validações:	EXTEND UC009 E UC010
Dados utilizados:	Nr_senha

4.3. Diagrama de Casos de Uso

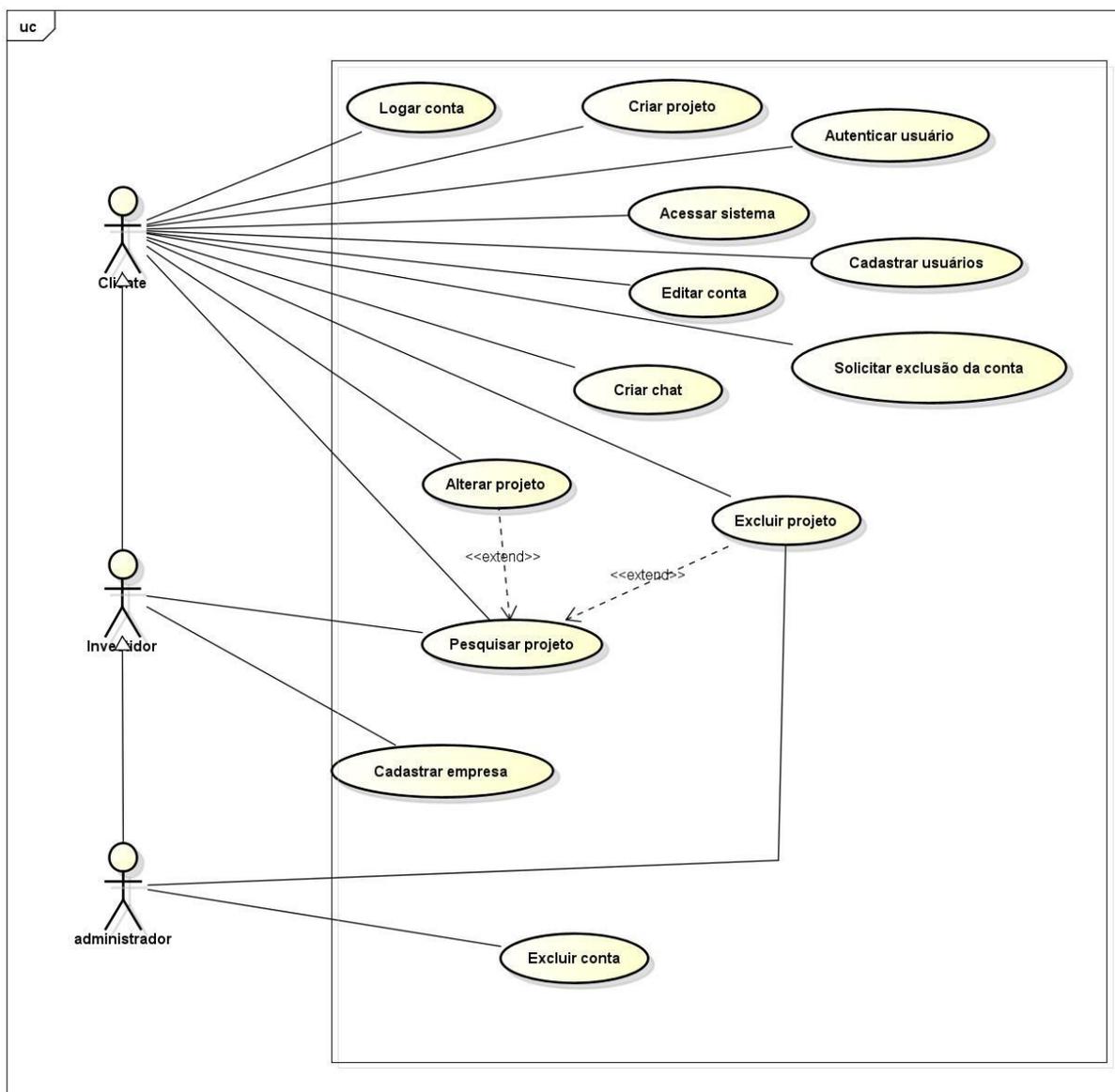


Figura 3 - Diagrama de Casos de Uso

4.4. Diagrama de Classes

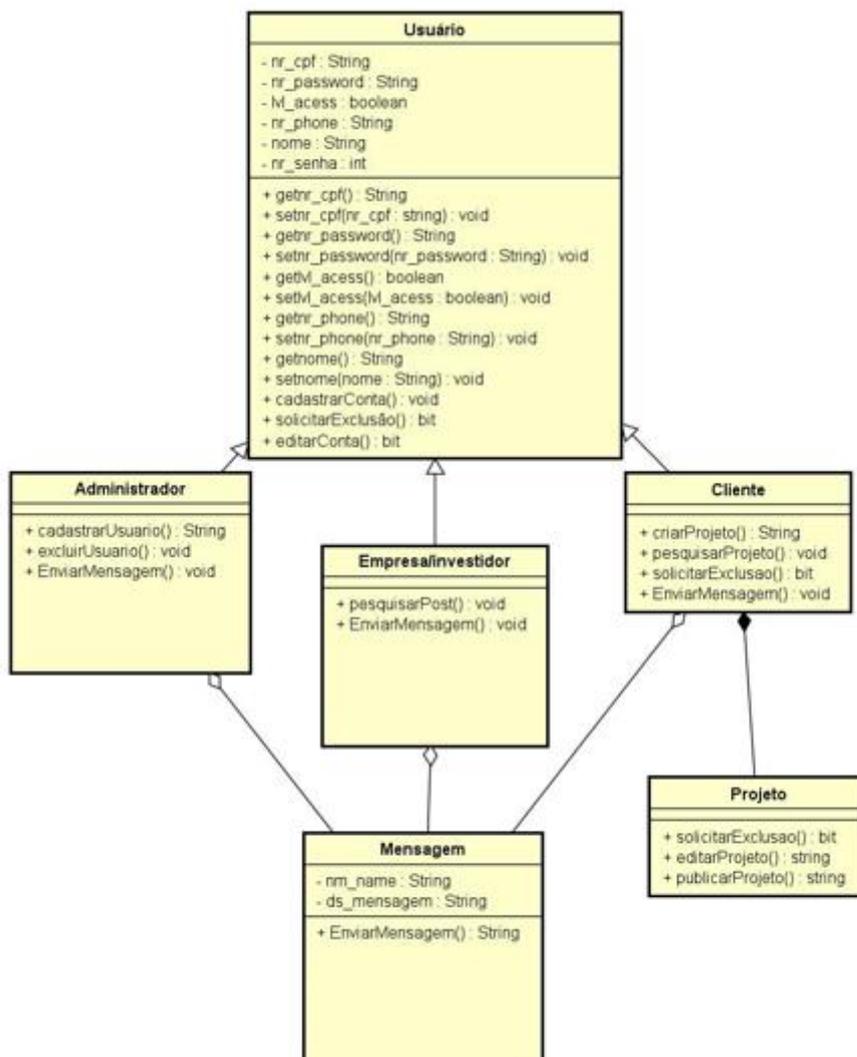


Figura 4 - Diagrama de Classes

4.4. MER – Modelo do Banco de Dados

A modelagem abaixo (Figura 5), refere-se ao estudo do banco de dados conforme conteúdo do curso, porém como citado no capítulo 2, item 2.9, utilizamos como gerenciador de banco de dados o PostgreSQL, como banco de dados não relacional.

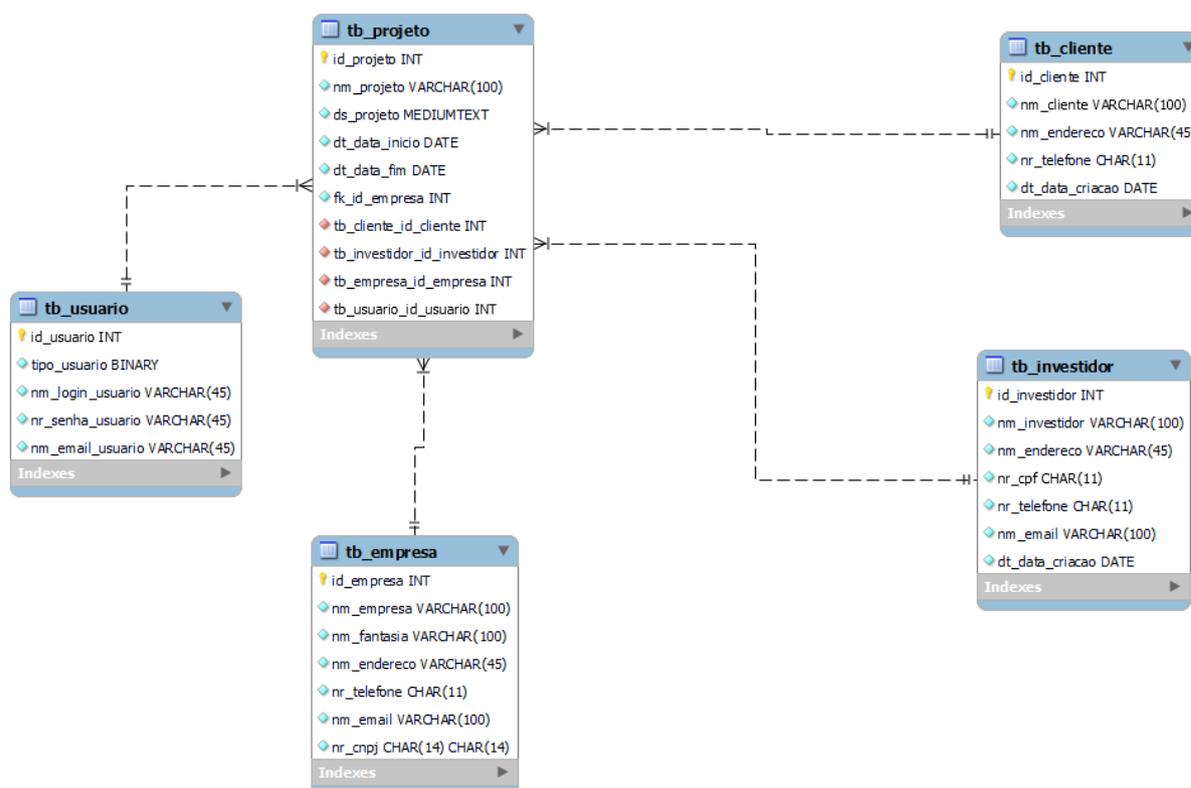


Figura 5 - Modelagem do Banco de Dados

4.5. Create do Banco de Dados

O script abaixo refere-se à modelagem apresentada na Figura 5, que corresponde ao estudo do banco de dados relacional para o projeto, porém utilizamos o banco de dados não relacional PostgreSQL.

```
CREATE DATABASE db_VALLEY;
```

```
USE db_VALLEY;
```

```
CREATE TABLE tb_empresa (
id_empresa INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
nm_empresa VARCHAR(100) NOT NULL,
nm_fantasia VARCHAR(100) NOT NULL,
nm_endereco VARCHAR(45) NOT NULL,
```

```
nr_telefone CHAR(11) NOT NULL,  
nm_email VARCHAR(100) NOT NULL,  
nr_cnpj CHAR(14) NOT NULL  
fk_projeto_id_projeto INT NOT NULL,  
FOREIGN KEY (fk_projeto_id_projeto) REFERENCES tb_projeto(id_projeto)  
);
```

```
CREATE TABLE tb_projeto (  
id_projeto INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
nm_projeto VARCHAR (100) NOT NULL,  
ds_projeto MEDIUMTEXT NOT NULL,  
dt_data_inicio DATE NOT NULL,  
dt_data_fim DATE  
);
```

```
CREATE TABLE tb_investidor (  
id_investidor INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
nm_investidor VARCHAR(100) NOT NULL,  
nm_endereco VARCHAR(45) NOT NULL,  
nr_cpf CHAR(11) NOT NULL,  
nr_telefone CHAR(11) NOT NULL,  
nm_email VARCHAR(100) UNIQUE,  
dt_data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,  
fk_projeto_id_projeto INT not null,  
FOREIGN KEY (fk_projeto_id_projeto) REFERENCES tb_projeto(id_projeto)  
);
```

```
CREATE TABLE tb_cliente (  
id_cliente INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
nm_cliente VARCHAR(100) NOT NULL,  
nm_endereco VARCHAR(45),  
nr_telefone CHAR(11),  
dt_data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP  
fk_projeto_id_empresa INT NOT NULL,
```

```
FOREIGN KEY (fk_projeto_id_projeto) REFERENCES tb_projeto(id_projeto)
);
```

4.7 Principais Selects do Banco de Dados

```
ActiveRecord::Schema[7.1].define(version: 2024_10_21_145350) do
  # These are extensions that must be enabled in order to support this database
  enable_extension "pgcrypto"
  enable_extension "plpgsql"

  create_table "active_storage_attachments", force: :cascade do |t|
    t.string "name", null: false
    t.string "record_type", null: false
    t.bigint "record_id", null: false
    t.bigint "blob_id", null: false
    t.datetime "created_at", null: false
    t.index ["blob_id"], name: "index_active_storage_attachments_on_blob_id"
    t.index ["record_type", "record_id", "name", "blob_id"], name:
"index_active_storage_attachments_uniqueness", unique: true
  end

  create_table "active_storage_blobs", force: :cascade do |t|
    t.string "key", null: false
    t.string "filename", null: false
    t.string "content_type"
    t.text "metadata"
    t.string "service_name", null: false
    t.bigint "byte_size", null: false
    t.string "checksum"
    t.datetime "created_at", null: false
    t.index ["key"], name: "index_active_storage_blobs_on_key", unique: true
  end

  create_table "active_storage_variant_records", force: :cascade do |t|
    t.bigint "blob_id", null: false
```

```

    t.string "variation_digest", null: false
    t.index ["blob_id", "variation_digest"], name:
"index_active_storage_variant_records_uniqueness", unique: true
  end

  create_table "chat_messages", id: :uuid, default: -> { "gen_random_uuid()" },
force: :cascade do |t|
    t.uuid "chat_id", null: false
    t.bigint "sender_id", null: false
    t.text "message"
    t.datetime "created_at", null: false
    t.datetime "updated_at", null: false
    t.index ["chat_id"], name: "index_chat_messages_on_chat_id"
    t.index ["sender_id"], name: "index_chat_messages_on_sender_id"
  end

  create_table "chats", id: :uuid, default: -> { "gen_random_uuid()" }, force:
:cascade do |t|
    t.bigint "user_open_chat_id", null: false
    t.bigint "user_destination_chat_id", null: false
    t.datetime "created_at", null: false
    t.datetime "updated_at", null: false
    t.index ["user_destination_chat_id"], name:
"index_chats_on_user_destination_chat_id"
    t.index ["user_open_chat_id"], name: "index_chats_on_user_open_chat_id"
  end

  create_table "comments", force: :cascade do |t|
    t.text "body"
    t.bigint "project_id", null: false
    t.bigint "user_id", null: false
    t.datetime "created_at", null: false
    t.datetime "updated_at", null: false
    t.index ["project_id"], name: "index_comments_on_project_id"
  end

```

```
t.index ["user_id"], name: "index_comments_on_user_id"  
end
```

```
create_table "likes", force: :cascade do |t|  
  t.bigint "user_id", null: false  
  t.bigint "project_id", null: false  
  t.datetime "created_at", null: false  
  t.datetime "updated_at", null: false  
  t.index ["project_id"], name: "index_likes_on_project_id"  
  t.index ["user_id"], name: "index_likes_on_user_id"  
end
```

```
create_table "notifications", force: :cascade do |t|  
  t.bigint "user_id", null: false  
  t.string "message"  
  t.boolean "read"  
  t.datetime "created_at", null: false  
  t.datetime "updated_at", null: false  
  t.index ["user_id"], name: "index_notifications_on_user_id"  
end
```

```
create_table "posts", force: :cascade do |t|  
  t.string "title"  
  t.text "body"  
  t.datetime "created_at", null: false  
  t.datetime "updated_at", null: false  
  t.bigint "user_id"  
  t.index ["user_id"], name: "index_posts_on_user_id"  
end
```

```
create_table "projects", force: :cascade do |t|  
  t.string "title"  
  t.text "ds_project"  
  t.datetime "created_at", null: false
```

```

t.datetime "updated_at", null: false
t.bigint "user_id", null: false
t.integer "likes_count"
t.text "aim"
t.text "features"
t.text "guide"
t.string "github_link"
t.string "images"
t.decimal "investment"
t.index ["user_id"], name: "index_projects_on_user_id"
end

```

```

create_table "users", force: :cascade do |t|
  t.string "email", default: "", null: false
  t.string "encrypted_password", default: "", null: false
  t.string "reset_password_token"
  t.datetime "reset_password_sent_at"
  t.datetime "remember_created_at"
  t.datetime "created_at", null: false
  t.datetime "updated_at", null: false
  t.string "profile_image"
  t.string "name"
  t.string "user_type"
  t.text "description"
  t.index ["email"], name: "index_users_on_email", unique: true
  t.index ["reset_password_token"], name:
"index_users_on_reset_password_token", unique: true
end

```

```

add_foreign_key "active_storage_attachments", "active_storage_blobs",
column: "blob_id"
add_foreign_key "active_storage_variant_records", "active_storage_blobs",
column: "blob_id"
add_foreign_key "chat_messages", "chats"

```

```
add_foreign_key "chat_messages", "users", column: "sender_id"  
add_foreign_key "chats", "users", column: "user_destination_chat_id"  
add_foreign_key "chats", "users", column: "user_open_chat_id"  
add_foreign_key "comments", "projects"  
add_foreign_key "comments", "users"  
add_foreign_key "likes", "projects"  
add_foreign_key "likes", "users"  
add_foreign_key "notifications", "users"  
add_foreign_key "posts", "users"  
add_foreign_key "projects", "users"  
end
```

4.8. Wireframe das Telas

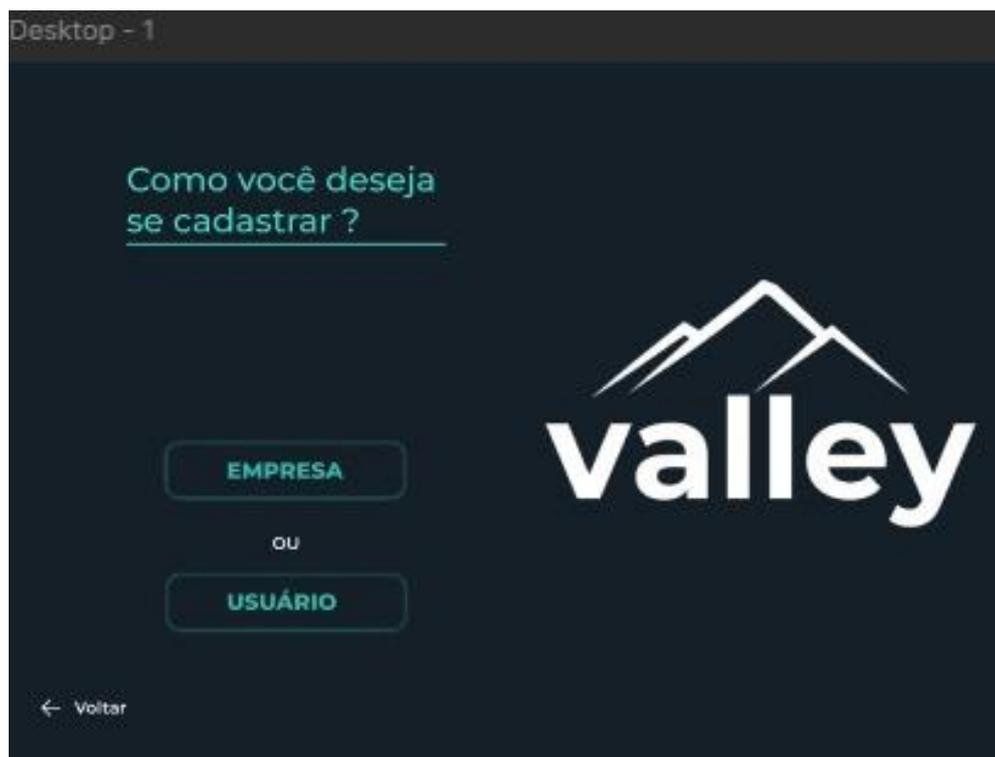


Figura 6 - Wireframe "Home"

Tela de cadastro

Cadastrar Empresa

CNPJ

Nome Fantasia

Email

Senha

Confirme sua senha

CADASTRAR

The logo for 'valley' features a stylized white mountain range above the word 'valley' in a bold, lowercase, sans-serif font.

Figura 7 - Wireframe "Cadastro"

Login

CPF ou CNPJ

Senha

Logar

[Esqueci minha senha](#)

The logo for 'valley' features a stylized white mountain range above the word 'valley' in a bold, lowercase, sans-serif font.

Figura 8 - Wireframe "Login"

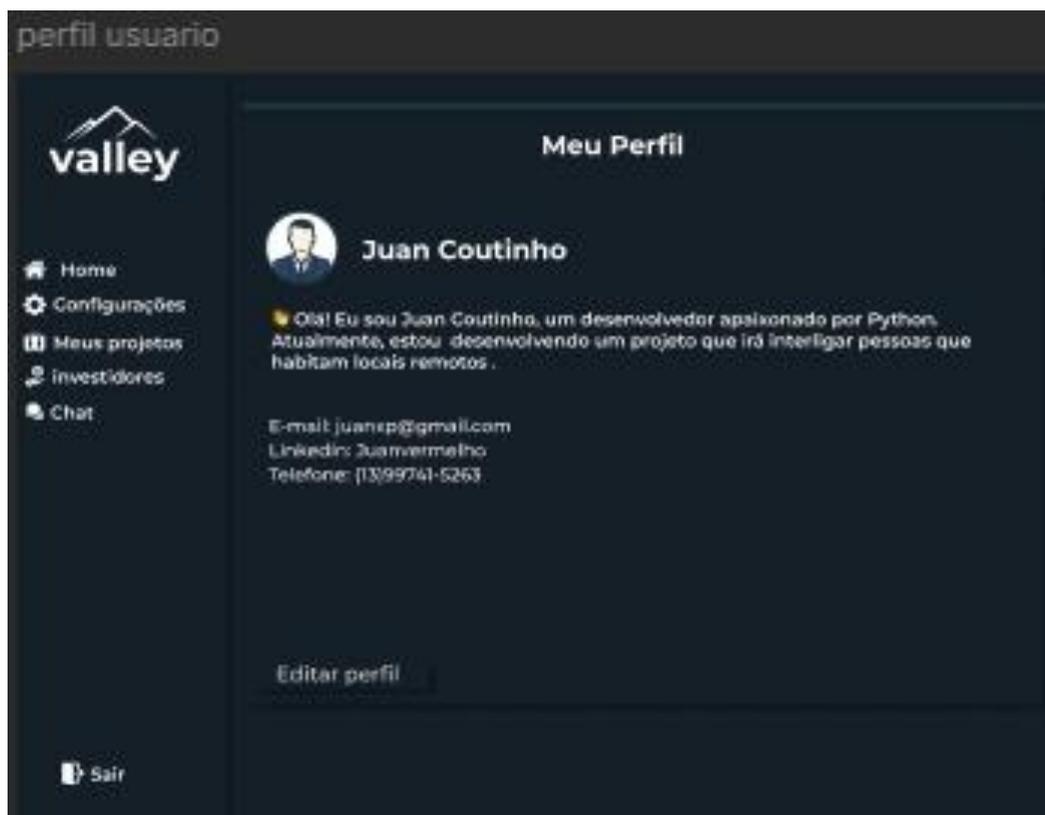


Figura 9 - Wireframe "Perfil"

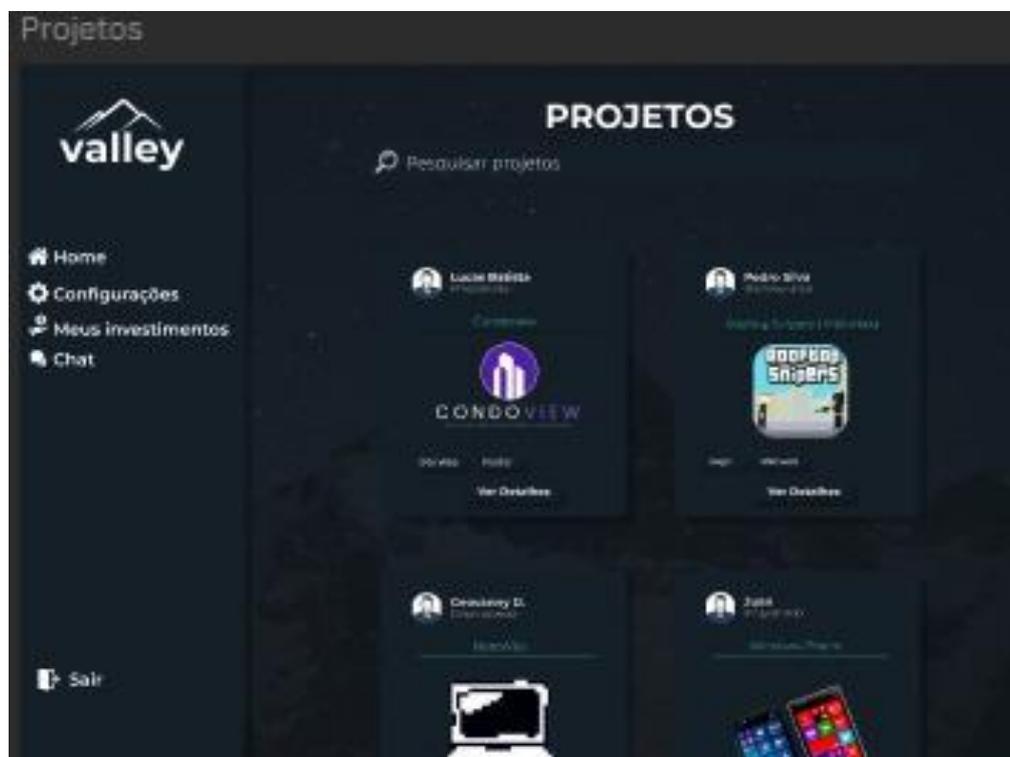


Figura 10 - Wireframe "projetos"

Publicar Projeto



Adicionar novo projeto

Nome do projeto

Para que serve e como será utilizado o seu novo projeto?

Descrição

[Adicionar Imagem](#)

🔔 Você está criando um projeto público em sua conta pessoal.

[← Voltar](#) [Publicar](#)

Figura 11 - Wireframe “Publicar projetos”

Projetos Investidos(área desenvolvedor)



Projetos Investidos 2

Título	Investidores	Investido em	Chat
 Jogo	1	30 de fevereiro de 2024	Abrir
 Rooftop Snipers	1	23 de Abril de 2024	Abrir

🏠 Home

⚙️ Configurações

📁 Meus Investimentos

💬 Chat

🚪 Sair

Figura 12 - Wireframe “Projetos investidos”

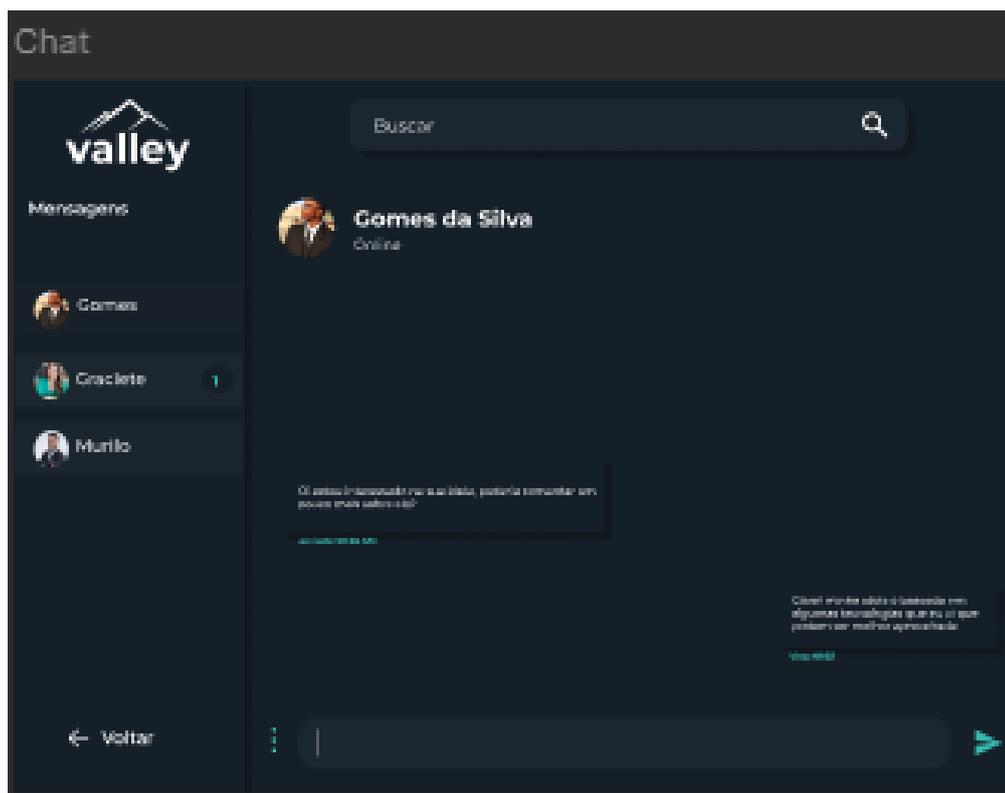


Figura 13- Wireframe “Chat”

4.9 Prints das Tela

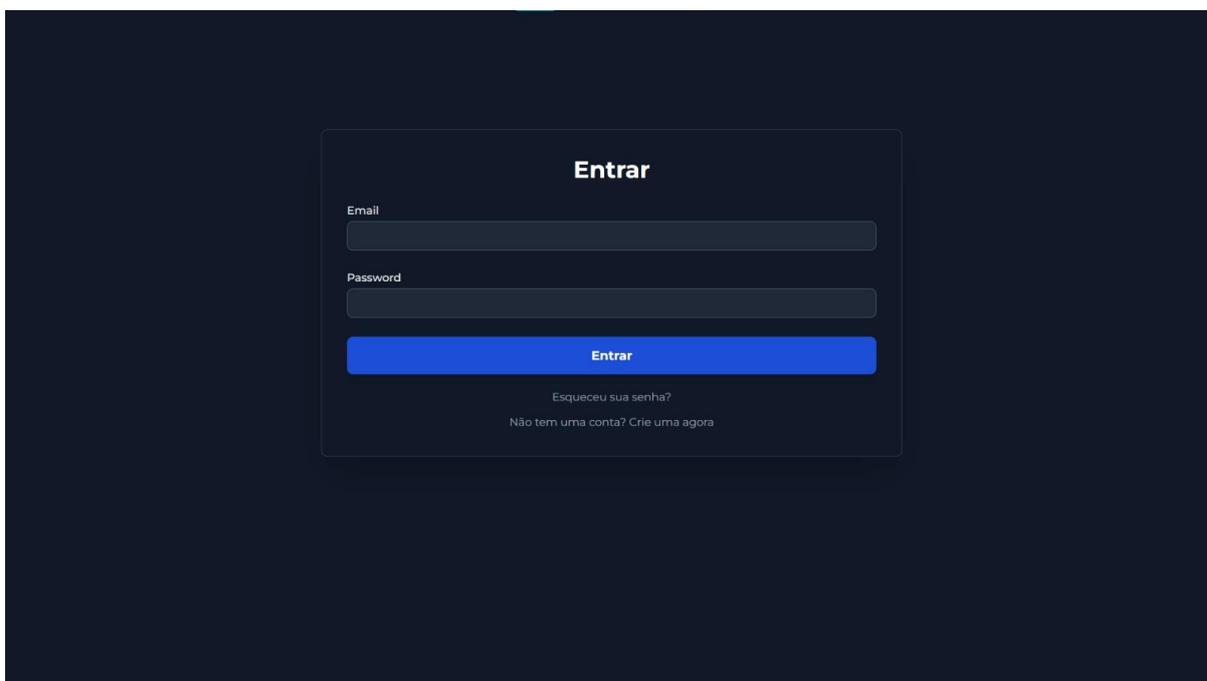


Figura 14 - Tela "Entrar"

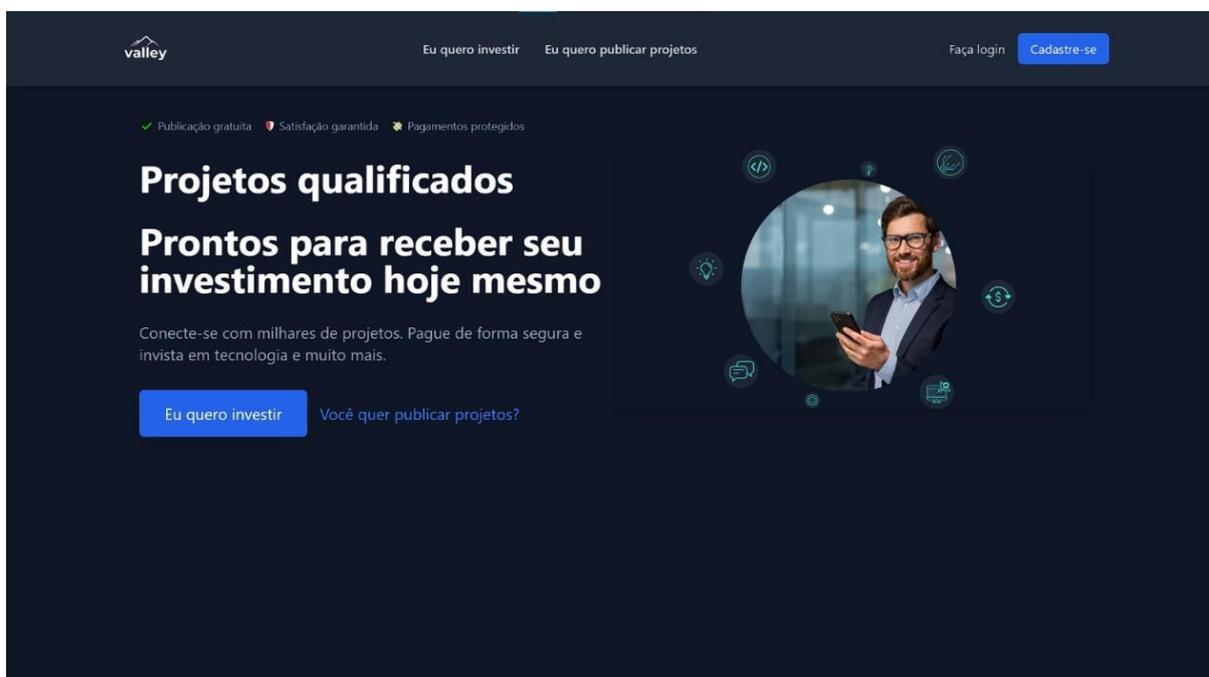


Figura 15 Tela "Home"

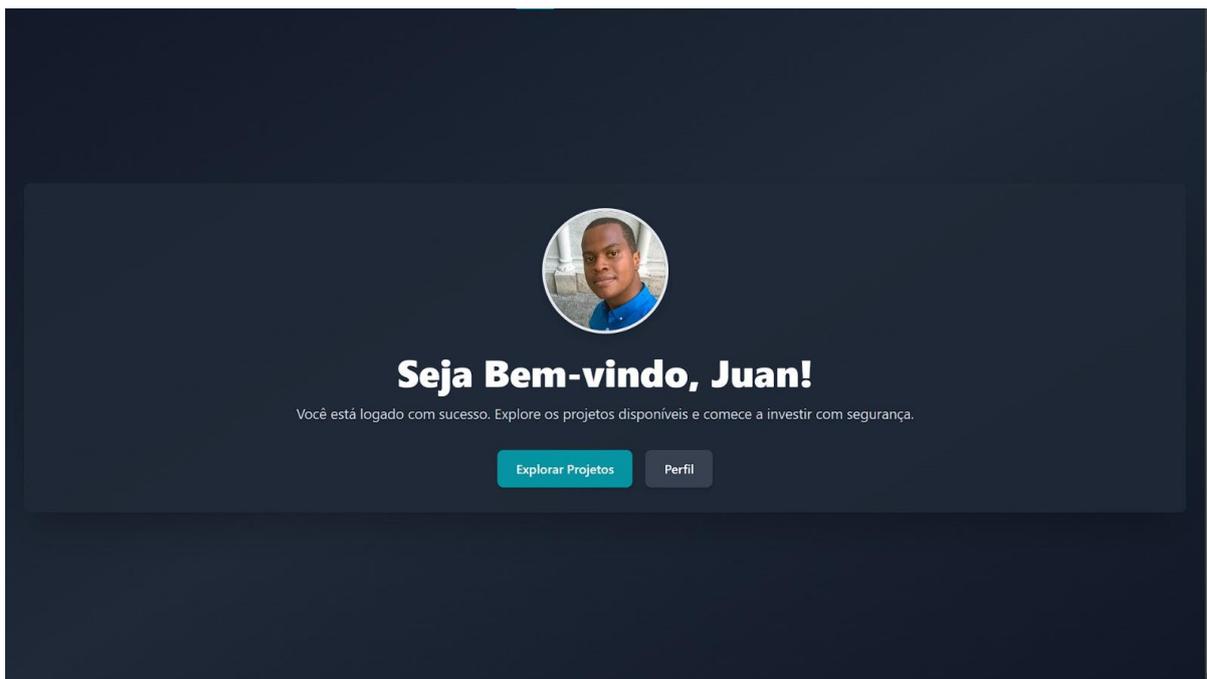


Figura 16 - Tela "Bem-vindo"

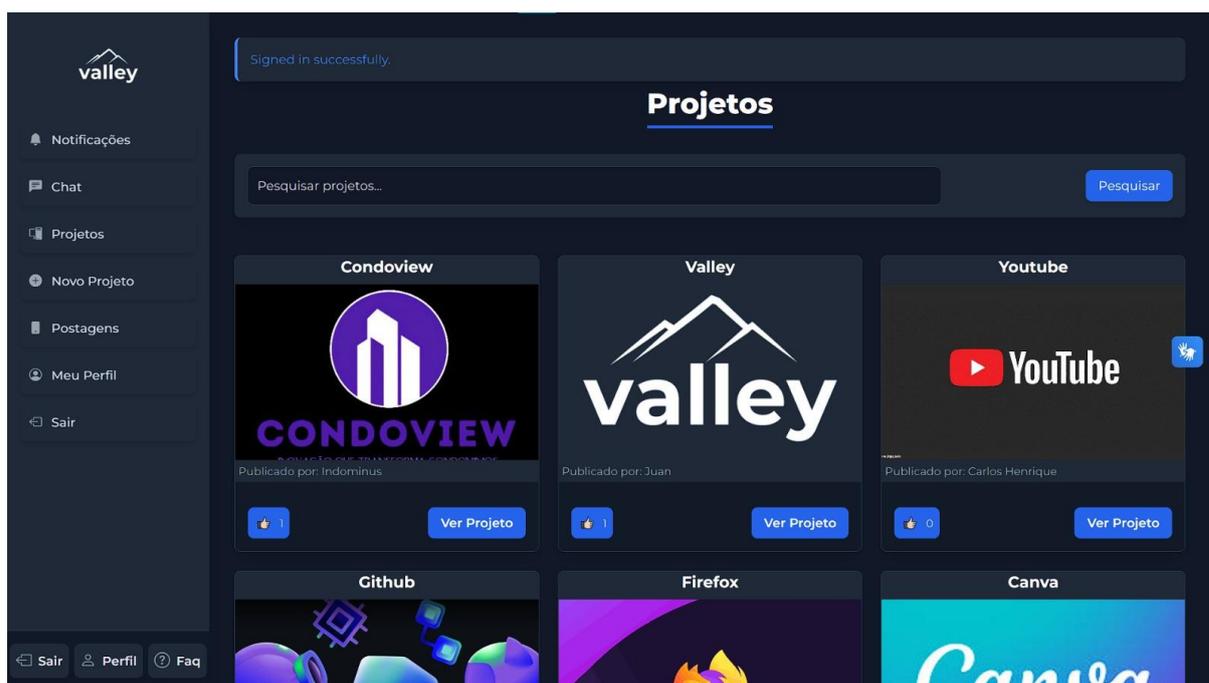
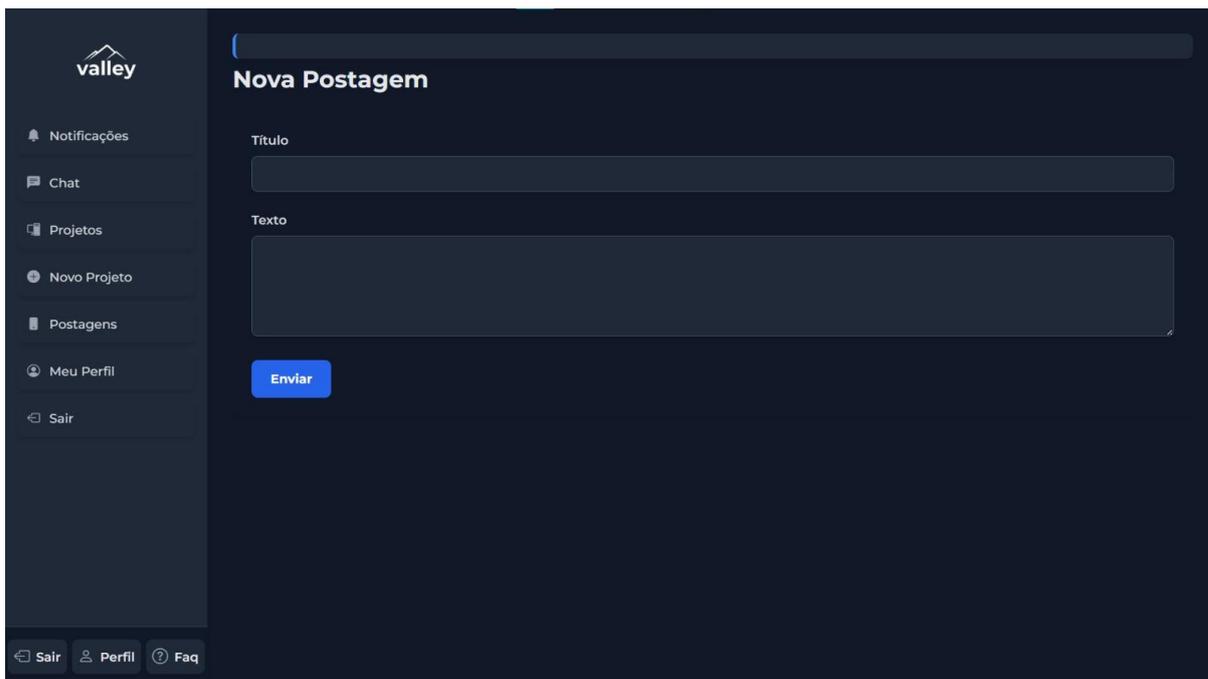
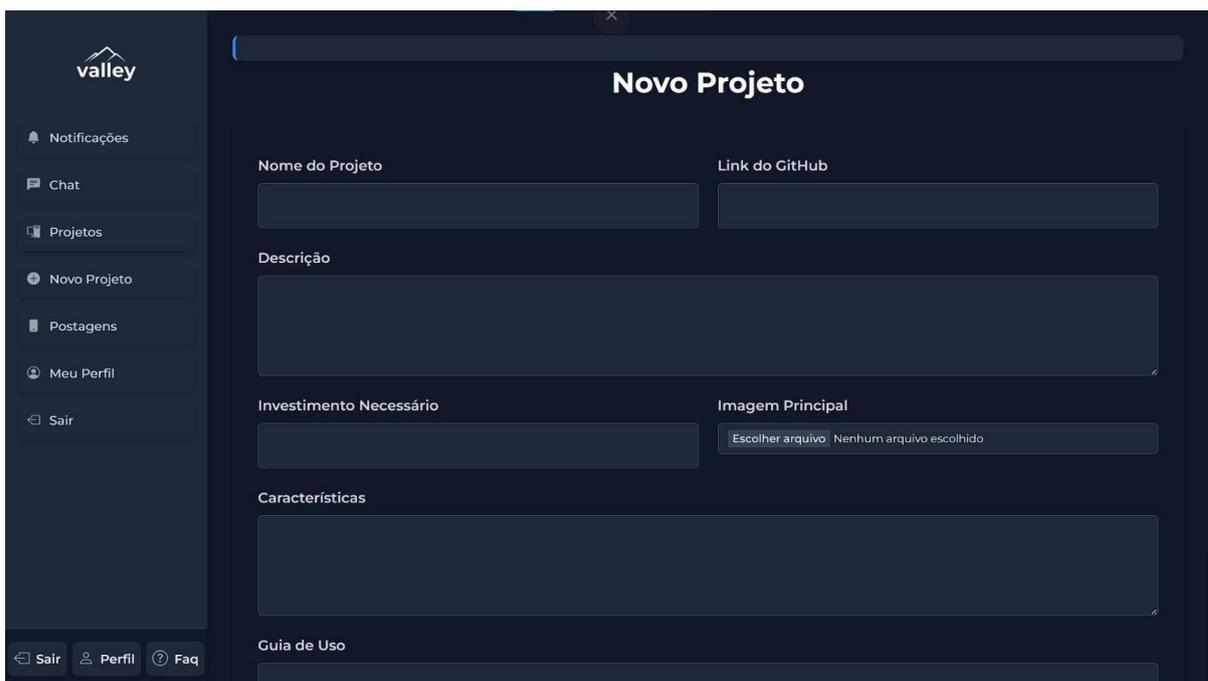


Figura 17 - tela "Projetos"



The screenshot shows the 'Nova Postagem' (New Post) screen in the Valley application. The interface is dark-themed. On the left, there is a sidebar menu with the following items: 'Notificações', 'Chat', 'Projetos', 'Novo Projeto', 'Postagens', 'Meu Perfil', and 'Sair'. At the bottom of the sidebar, there are three buttons: 'Sair', 'Perfil', and 'Faq'. The main content area is titled 'Nova Postagem' and contains a form with the following fields: 'Titulo' (Title), 'Texto' (Text), and a blue 'Enviar' (Send) button.

Figura 18 - tela “Nova postagem”



The screenshot shows the 'Novo Projeto' (New Project) screen in the Valley application. The interface is dark-themed. On the left, there is a sidebar menu with the following items: 'Notificações', 'Chat', 'Projetos', 'Novo Projeto', 'Postagens', 'Meu Perfil', and 'Sair'. At the bottom of the sidebar, there are three buttons: 'Sair', 'Perfil', and 'Faq'. The main content area is titled 'Novo Projeto' and contains a form with the following fields: 'Nome do Projeto' (Project Name), 'Link do GitHub' (GitHub Link), 'Descrição' (Description), 'Investimento Necessário' (Required Investment), 'Imagem Principal' (Main Image) with a file selection button 'Escolher arquivo. Nenhum arquivo escolhido', 'Características' (Features), and 'Guia de Uso' (User Guide).

Figura 19 - Tela “Novo projeto”

Editar meu Perfil

→ Voltar

Nome
Juan

Imagem de Perfil
Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

Email
juancoutinho@gmail.com

Description

Senha Atual

Cancelar minha conta
Você pode cancelar sua conta a qualquer momento.
Cancelar minha conta

Figura 20 - Tela “Editar Perfil”

valley

Notificações

Chat

Projetos

Novo Projeto

Postagens

Meu Perfil

Sair

Sair Perfil Faq

Notificações

deyvinn@gmail.com enviou uma nova mensagem no chat.
11 days atrás
Marcar como lida

deyvinn@gmail.com enviou uma nova mensagem no chat.
11 days atrás
Marcar como lida

Mano Deyvin te mencionou em um comentário no projeto: Valley .
11 days atrás
Marcar como lida

juancoutinho@gmail.com enviou uma nova mensagem no chat.
11 days atrás
Marcar como lida

deyvinn@gmail.com enviou uma nova mensagem no chat.
14 days atrás
Marcar como lida

Deyvin te mencionou em um comentário no projeto: Valley .
14 days atrás
Marcar como lida

indominus.codev@gmail.com enviou uma nova mensagem no chat.

Figura 21 - Tela “Notificações”

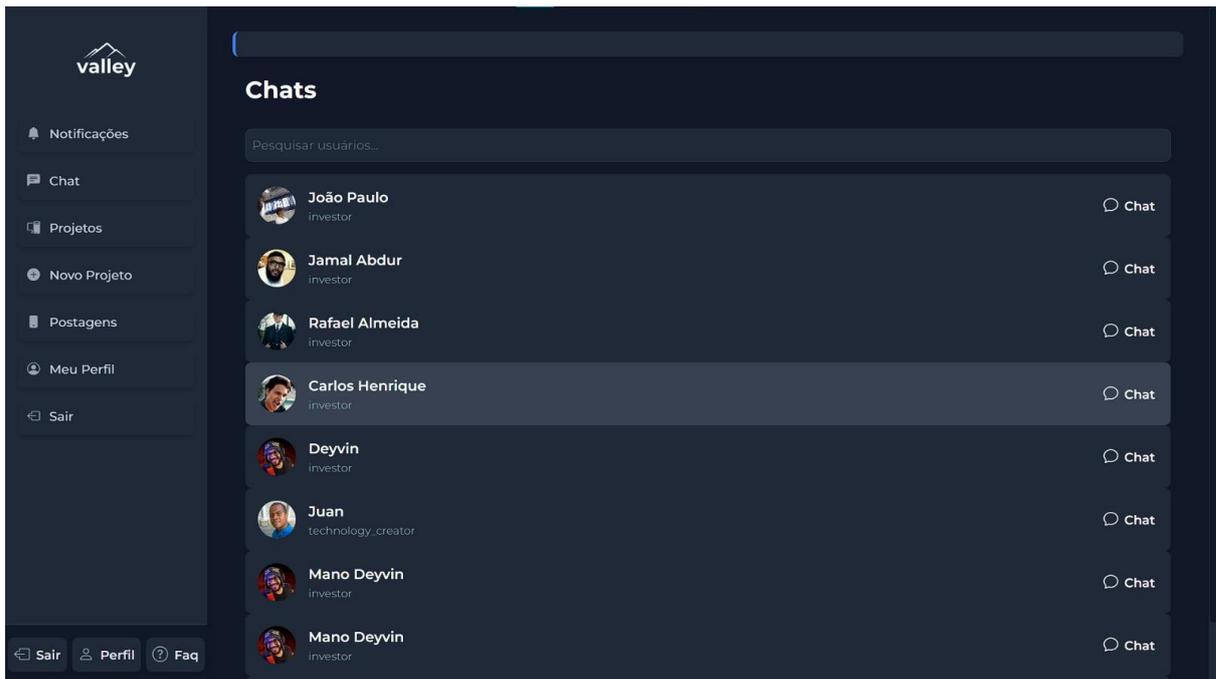


Figura 22 - Tela "Chats"

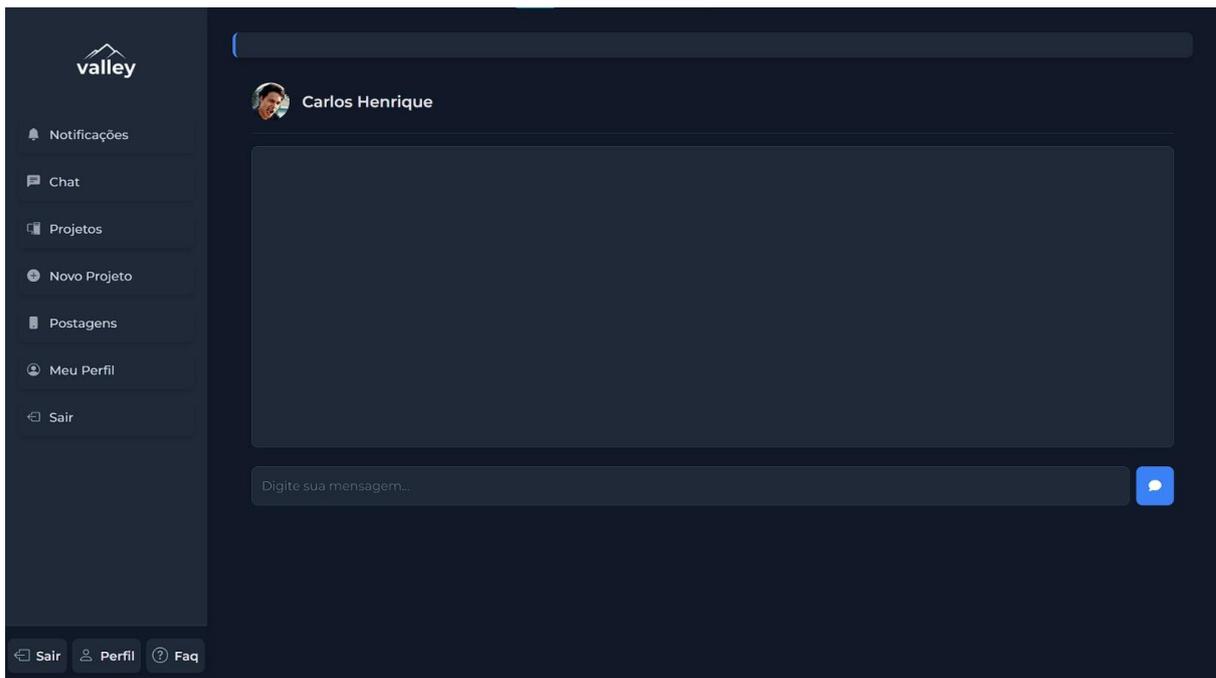


Figura 23 - Tela "Chats" - conversa



Figura 24 - Tela "Projeto"



Figura 25 - Tela "FAQ"

valley

Notificações

Chat

Projetos

Novo Projeto

Postagens

Meu Perfil

Sair

Sair Perfil Faq

Editar Projeto

Nome do Projeto
Valley

Link do GitHub
https://tcc-condoview.vercel.app/

Descrição
projeto de conexão de investidores com criadores de tecnologia.

Investimento Necessário
10000,0

Imagem Principal
Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

Características
um aplicativo no modo dark e de fácil acesso.

Guia de Uso
app muito intuitivo, só começar a usar

Figura 26 - Tela "Editar Projeto"

valley

Notificações

Chat

Projetos

Novo Projeto

Postagens

Meu Perfil

Sair

Sair Perfil Faq

Voltar a Projetos

Editar Apagar

Comentários (4)

Digite seu comentário...

Adicionar Comentário

João Paulo:
@Juan
14 days atrás

Deyvin:
@Juan
14 days atrás

Mano Deyvin:
@Juan
11 days atrás

Juan:
@Mano Deyvin
11 days atrás

Excluir

Figura 27 - Tela "Comentários"

4.10 Trecho do Código Fonte

```

class ProjectsController < ApplicationController # rubocop:disable
Style/Documentation
  before_action :set_project, only: %i[show edit update destroy]
  before_action :authenticate_user!
  before_action :authenticate_user!, only: [:toggle_like]

  def index
    @projects = if params[:query].present?
      Project.where('title LIKE ?', "%#{params[:query]}%")
    else
      Project.all
    end
  end

  def show; end

  def new
    @project = current_user.projects.build
  end

  def edit
    return if @project.user == current_user

    redirect_to projects_path, alert: 'Você não tem permissão para editar este
projeto.'
  end

  def show
    @project = Project.find(params[:id])
    @comments = @project.comments.in...
[14:40, 11/4/2024] Juan C.: class ChatsController < ApplicationController
def index

```

```

    @users = User.all
  end

  def usuarios
    @users = User.all # ou outra lógica para obter os usuários
  end

  def create
    seek_chat
    return redirect_to(chat_path(id: @chat.id, destination_id:
fetch_destination.id)) if @chat.present?

    @chat = Chat.new(user_open_chat: current_user, user_destination_chat:
fetch_destination)

    if @chat.save
      redirect_to(chat_path(id: @chat.id, destination_id: fetch_destination.id))
    else
      @users = current_user.followings | current_user.followers
      render :index
    end
  end

  def show
    seek_chat
    if @chat.nil?
      redirect_to chats_path, alert: "Conversa não encontrada."
      return
    end

    @destination = fetch_destination
    if @destination.nil?
      redirect_to chats_path, alert: "Usuário de destino não encontrado."
      return
    end
  end
end

```

```
end
```

```
@users = User.all
```

```
@chat_messages = @chat.chat_messages.order(created_at: :desc)
```

```
end
```

```
private
```

```
def fetch_destination
```

```
  return nil unless params[:destination_id].present?
```

```
  @destination ||= User.find_by(id: params[:destination_id])
```

```
end
```

```
def seek_chat
```

```
  destination = fetch_destination
```

```
  return unless destination # Não continue se o destino for nil
```

```
  opt_a_b = '(chats.user_open_chat_id = :open AND
chats.user_destination_chat_id = :destination)'
```

```
  opt_b_a = '(chats.user_open_chat_id = :destination AND
chats.user_destination_chat_id = :open)'
```

```
  @chat = Chat.where("#{opt_a_b} OR #{opt_b_a}", open: current_user.id,
destination: destination.id).first
```

```
end
```

```
end
```

```
class CommentsController < ApplicationController
```

```
  def create
```

```
    @project = Project.find(params[:project_id])
```

```
    @comment = @project.comments.build(comment_params)
```

```
    @comment.user = current_user
```

```

    if @comment.save
      # Detecta menções a usuários na mensagem usando o formato @Nome
      mentioned_names =
        @comment.body.scan(/@([\w\s]+)/).flatten.map(&:strip) # Captura menções na forma
        @Nome
      mentioned_users = User.where(name: mentioned_names)

      if mentioned_users.empty?
        logger.debug "Nenhum usuário encontrado para:
#{mentioned_names.join(', ')}"
      else
        mentioned_users.each do |mentioned_user|
          create_notification(mentioned_user)
          logger.debug "Notificação criada para: #{mentioned_user.name}"
        end
      end
    end
    redirect_to @project, notice: 'Comentário adicionado com sucesso.'
  else
    redirect_to @project, alert: 'Erro ao adicionar comentário.'
  end
end

private

def comment_params
  params.require(:comment).permit(:body)
end

def create_notification(recipient)
  # Gera a URL do projeto usando o helper de URL
  project_link = project_url(@project)
  notification = recipient.notifications.create(
    message: "#{current_user.name} te mencionou em um comentário no
projeto: <a href='#{project_link}'>#{@project.title}</a>.",

```

```

      read: false
    )

    logger.debug "Notificação criada: #{notification.message} para
#{recipient.name}" if notification.persisted?
  end
end

```

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Valley</title>
  <%= csrf_meta_tags %>
  <%= csp_meta_tag %>
  <%= stylesheet_link_tag "tailwind", "inter-font", "data-turbo-track": "reload" %>
  <%= stylesheet_link_tag "application", "data-turbo-track": "reload" %>
  <%= javascript_importmap_tags %>
  <%= turbo_include_tags %>

  <link rel="stylesheet"
href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Montserrat:wght@400;600&display=
swap">
  <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap-
icons@1.11.3/font/bootstrap-icons.min.css">

  <style>
    body {
      margin: 0;
      padding: 0;
      font-family: 'Montserrat', sans-serif;
    }
    .sidebar {

```

```

        z-index: 9999;
    }
</style>
</head>

<body class="text-white bg-gray-900">
    <% unless controller_name.in?(%w[registrations sessions]) %>
        <div class="flex flex-col lg:flex-row h-screen w-full">

            <aside class="w-full lg:w-64 bg-gradient-to-r from-gray-900 to-gray-800
shadow-lg fixed inset-y-0 left-0 sidebar transition-transform duration-300 transform -
translate-x-full lg:translate-x-0">
                <%= render 'shared/sidebar' %>
            </aside>

            <div class="flex-1 flex flex-col lg:ml-64 p-4 lg:p-8">

                <button id="mobile-menu-button" class="p-2 text-gray-400 lg:hidden z-
40">
                    <svg class="w-6 h-6" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" fill="none"
viewBox="0 0 24 24" stroke="currentColor">
                        <path stroke-linecap="round" stroke-linejoin="round" stroke-width="2"
d="M4 6h16M4 12h16M4 18h16" />
                    </svg>
                </button>

                <% if user_signed_in? %>
                    <%= render 'shared/notice_alert' %>
                <% end %>

                <%= render "shared/vlibras" %>
                <%= yield %>
                <%= render "shared/footer" %>
            </div>
        </div>
    </%>
</body>

```

```
</div>
<% else %>

<div class="flex-1 flex flex-col p-4 lg:p-8">
  <% if user_signed_in? %>
    <%= render 'shared/notice_alert' %>
  <% end %>
  <%= yield %>
  <%= render "shared/footer" %>
</div>
<% end %>

<script>
  document.getElementById('mobile-menu-button')?.addEventListener('click',
() => {
    document.querySelector('.sidebar').classList.toggle('-translate-x-full');
  });
</script>
</body>
</html>
```

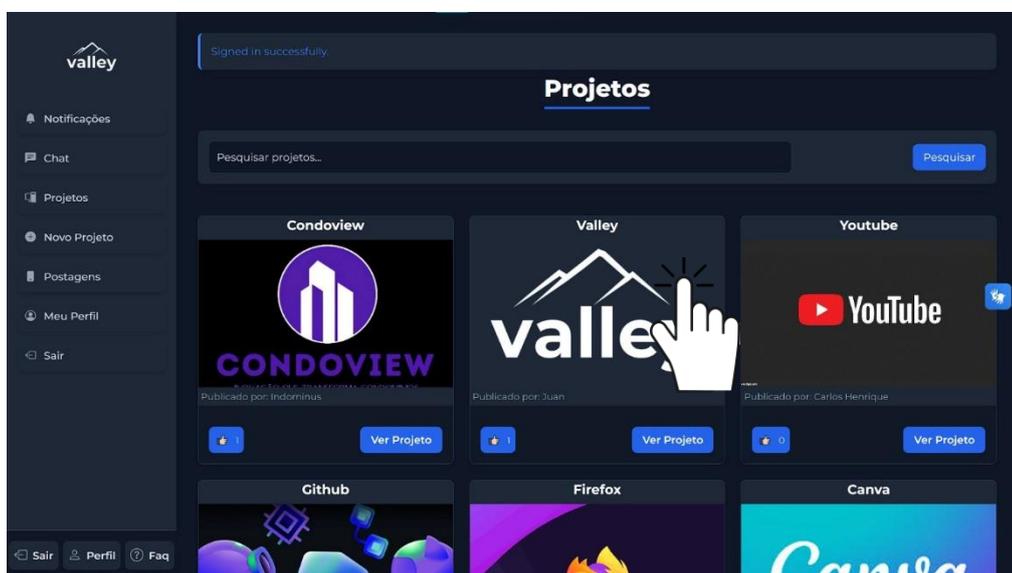
5. MANUAL DO USUÁRIO

O usuário deverá acessar o site pelo link, após acessá-lo, será necessário o cadastro de suas contas.

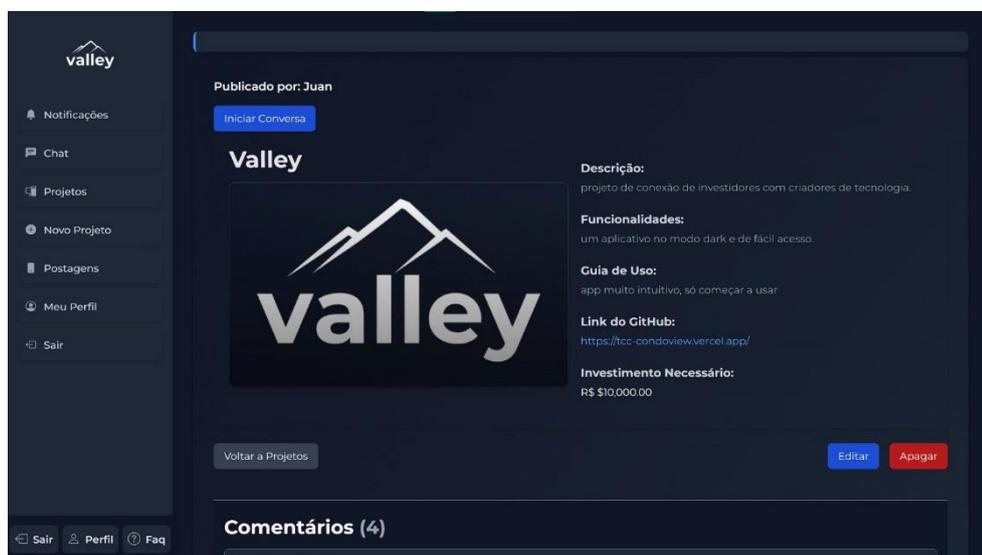
Após o cadastro, o usuário poderá acessar o site, sendo investidor (tendo possibilidade de investir em diversos projetos) ou sendo um desenvolvedor que planeja demonstrar as suas ideias.

Dentro do site o usuário poderá ver os projetos, conversar entre si, criar posts e ver os perfis dos usuários.

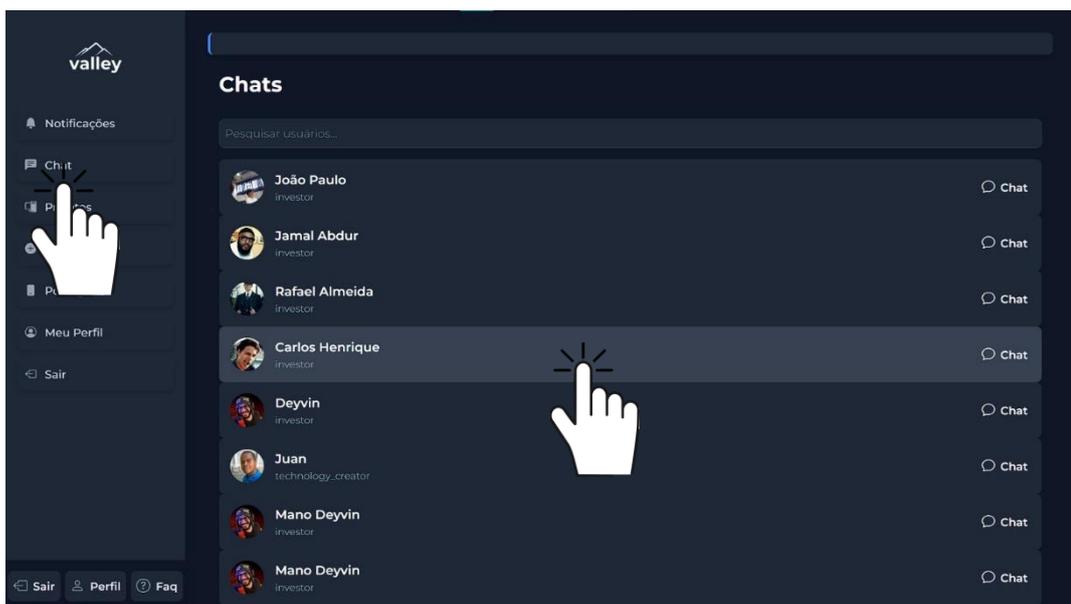
Ao entrar, é possível ver a tela dos projetos:



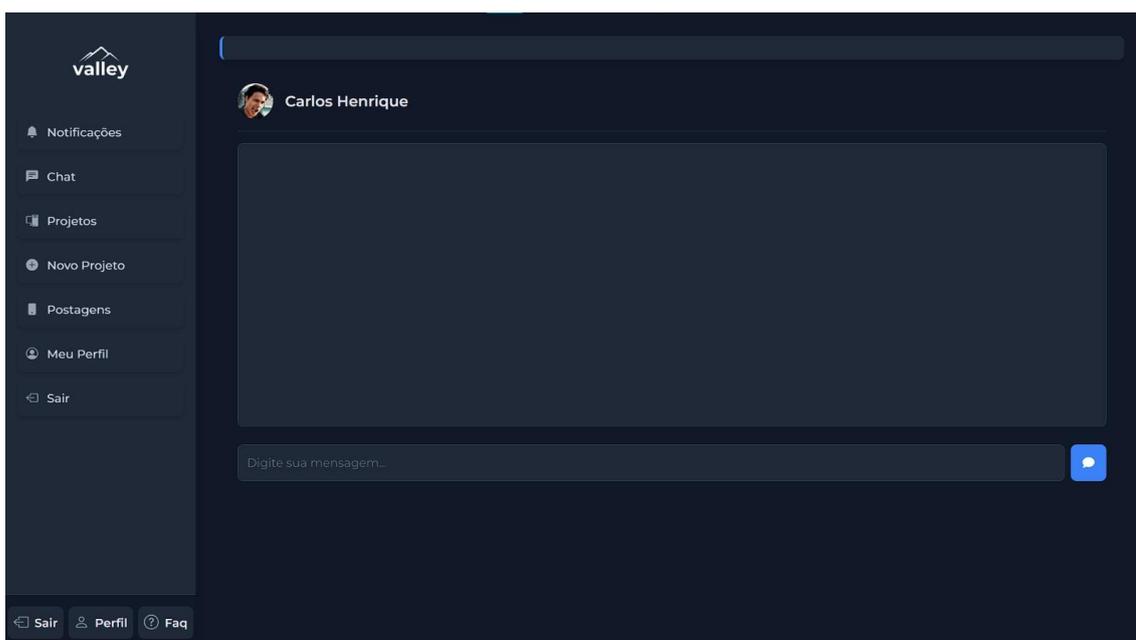
Caso clique em algum projeto, o usuário entrará nesse projeto, acessando suas informações:



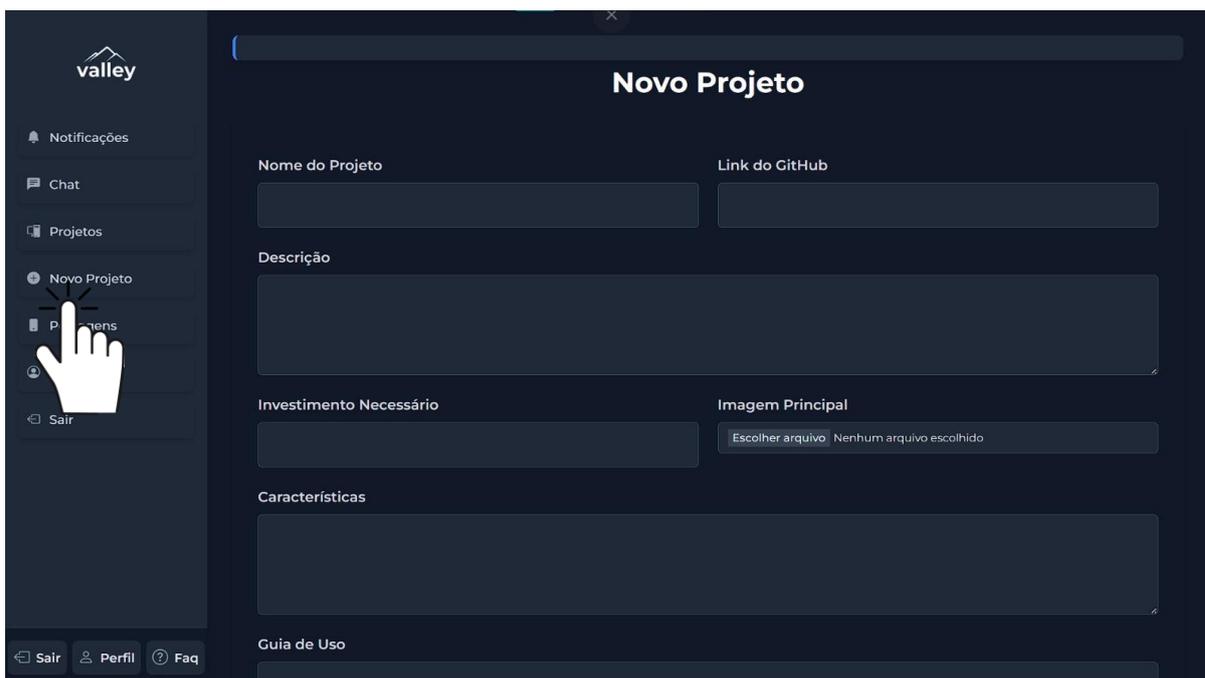
Caso o usuário queira acessar chat do site, esta tela aparecerá:



Ao clicar em algum chat, o usuário poderá conversar com quem quiser:



Sendo um desenvolvedor, o usuário poderá criar novos projetos:

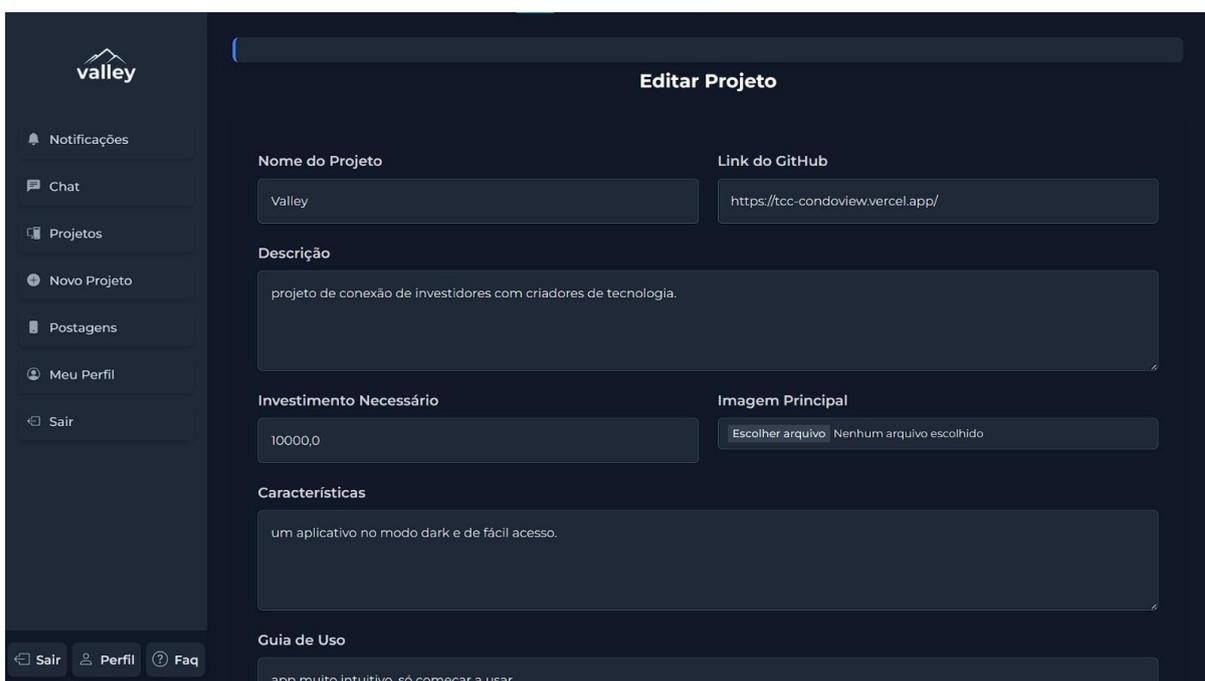


The screenshot shows the 'Novo Projeto' form in the Valley application. The form is dark-themed and includes a sidebar on the left with navigation options: Notificações, Chat, Projetos, Novo Projeto (highlighted with a hand icon), Postagens, Meu Perfil, and Sair. The main form fields are:

- Nome do Projeto: [Empty text input]
- Link do GitHub: [Empty text input]
- Descrição: [Large text area]
- Investimento Necessário: [Empty text input]
- Imagem Principal: [File upload button: Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido]
- Características: [Large text area]
- Guia de Uso: [Empty text input]

At the bottom of the sidebar, there are links for Sair, Perfil, and Faq.

Também é possível editar o seu próprio projeto:



The screenshot shows the 'Editar Projeto' form in the Valley application. The form is dark-themed and includes a sidebar on the left with navigation options: Notificações, Chat, Projetos, Novo Projeto, Postagens, Meu Perfil, and Sair. The main form fields are:

- Nome do Projeto: [Text input with value: Valley]
- Link do GitHub: [Text input with value: https://tcc-condoview.vercel.app/]
- Descrição: [Text area with value: projeto de conexão de investidores com criadores de tecnologia.]
- Investimento Necessário: [Text input with value: 10000,0]
- Imagem Principal: [File upload button: Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido]
- Características: [Text area with value: um aplicativo no modo dark e de fácil acesso.]
- Guia de Uso: [Text input with value: app muito intuitivo, só começar a usar]

At the bottom of the sidebar, there are links for Sair, Perfil, and Faq.

E também, os usuários podem editar suas contas:

Editar meu Perfil

[→ Voltar](#)

Nome
Juan

Imagem de Perfil
Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

Email
juancoutinho@gmail.com

Description
!Juan Coutinho[(https://readme-typing-svg.herokuapp.com/?color=00bfff&size=35¢er=true&vCenter=true&width=1000&lines=Olá+meu+nome+é+Juan++Coutinho+Dos+Santos+;Tenho+18+anos+;Seja+bem+vindo!+😊)]

Senha Atual

Cancelar minha conta
Você pode cancelar sua conta a qualquer momento.
[Cancelar minha conta](#)

CONCLUSÃO

Diante de tudo exposto, pode-se entender que o projeto *Valley* é um método para dar mais visibilidade ao mercado tecnológico e de inovação. Os desenvolvedores e investidores podem garantir uma comunicação entre si, conseguindo um esclarecimento maior em questão de projetos, quantia de investimento, entre outros assuntos. Nosso objetivo é melhorar o cenário tecnológico no Brasil e dar mais ênfase aos projetos criados em nosso país, podendo assim fazer com que a quantidade de investimento em tecnologia no Brasil aumente e promova a melhora no trabalho dos desenvolvedores.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 14724: Informação e documentação. Trabalhos Acadêmicos - Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2024.

AMORIM, Ronaldo Alves de. Os critérios de investimento utilizados pelos investidores anjo no Brasil. Uma análise sobre suas prioridades. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2016

Dados do Setor | ABES. Disponível em: <<https://abes.com.br/dados-do-setor/>>. Acesso em 24/03/2024.

DAYLEY, Brad; Aprendendo Angular: um guia prático para angular 2 e angular 4. Addison-Wesley Professional, 2017.

DE OLIVEIRA JR, Eustáquio Rangel. Ruby: conhecendo a linguagem. Brasport, 2006.

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE II. Rio Grande do Sul: Bookman, 2014. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=IcLFAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=css+html&ots=kSLHty50yy&sig=KFV9Ok19uuL-etz02Z9kWeetf_g#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 29 de Abril. 2024

ESTRELLA, Carlos. O que é JavaScript?. Hostinger Tutoriais. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript> Acesso em: 07 mai. 2023.

FRANZOLIN, DANIEL VIEIRA. EMBRAPA. Uso de controlador de versão para desenvolvimento distribuído de software. Disponível em: <http://www.alice.cnptia.embrapa.br/alice/handle/doc/971493> Acesso em: 29 abr. 2024

HANASHIRO AKIRA. TREINAWEB. VS Code: o que é e por que você deve usar. Disponível em: [https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar#:~:text=O%20Visual%20Studio%20Code%20\(VS,com%20HTML%2C%20CSS%20e%20JavaScript](https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar#:~:text=O%20Visual%20Studio%20Code%20(VS,com%20HTML%2C%20CSS%20e%20JavaScript). Acesso em: 26 abr. 2024.

KEPLER, João. SMART MONEY: A arte de atrair investidores e dinheiro inteligente para seu negócio. São Paulo: Gente, 2018. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=GU9wDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=problemas+em+conseguir+investidores&ots=pv5Gdq-Do8&sig=v5q_HYUNIE9N4F29afmJyv0D9wo#v=onepage&q=problemas%20em%20conseguir%20investidores&f=false. Acesso em: 24 de março de 2024.

MINEIRO, Andrea Costa; MIRANDA Bruno Prudente; OTTOBONI, Cella; PASIN, Luis Eugenio. INVESTIGAÇÃO DO POTENCIAL DE UM POLO DE INOVAÇÃO PARA A CRIAÇÃO DE UMA REDE DE INVESTIDORES ANJOS A PARTIR DE SEU ECOSSISTEMA EMPREENDEDOR, 2016. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/b074/825e38c3cb75c917cca088db512aeda153e3.pdf> Acesso em: 10 de Maio de 2024

MIT Entrepreneurship Center. Venture Support Systems Project: Angel Investors. [S.l.:s.n.] 2000. APUD MINEIRO, Andrea Costa; MIRANDA, Bruna Prudente; OTTOBONI, Celia, PASIN, Luiz Eugenio. Investigação do potencial de um polo de inovação para a criação de uma rede de investidores anjos a partir de seu ecossistema empreendedor. Ribeirão Preto, v.7, pg 83, Mar, 2016.

PLUGA, MINONE DIEGO. 27 de abril de 2023. Como usar Canva: passo a passo para iniciantes. Disponível em: <https://pluga.co/blog/como-usar-canva/> Acesso em: 26 abr. 2024.

POPPER, K.R. Conhecimento objetivo. São Paulo: EDUSP, 1975.

RAMOS GUILHERME. TECHTUDO. 30 de abril de 2021 O que é o GitHub? Veja para que serve a rede social de programadores. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/05/o-que-e-o-github-veja-para-queserve-a-rede-social-de-programadores.ghtml> Acesso em: 27 abr. 2024.

SANTANA. Bruno. HOSTINGER. 10 de fevereiro de 2023. Figma: o que é, como funciona e como usar? Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/figma-o-que-e> Acesso em: 27 abr. 2024

Sasine, JM e Toal, RJ 1995. Implementando o paradigma modelviewcontroller em Ada 95. Nos Anais da Conferência sobre TriAda '95: O Papel de Ada no Global Mercados: soluções para um mundo complexo em mudança. <http://doi.acm.org/10.1145/376503.376571> Acesso em: 29 abr. 2024.

SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 22. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2002.

Torres, V. M. (2018). HTML E SEUS COMPONENTES. Revista Ada Lovelace, 2,99–101. Disponível em: <https://anais.unievangelica.edu.br/index.php/adalovelace/article/view/4652> Acesso em: 29 de Abril. 2024.

FRANZOLIN, Daniel Vieira; CUSTÓDIO, Davi de oliveira, USO DE CONTROLADOR DE VERSÃO PARA DESENVOLVIMENTO DISTRIBUÍDO DE

SOFTWARE, São Paulo Campinas 2011. Disponível em:
<https://ainfo.cnptia.embrapa.br/digital/bitstream/item/92734/1/RE13508.pdf>. Acesso:
29 de Abril. 2024

SENADONOTICIAS, Brasília, 14 de Julho de 2022. Disponível em:
<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/07/14/debatedores-criticam-baixo-nivel-de-investimento-em-ciencia-e-tecnologia> . Acesso em: 16 de agosto de
2024.