



**Etec**  
Adolpho Berezin  
Mongaguá



**SÃO PAULO**  
GOVERNO DO ESTADO

**ALEX FERNANDES DE JESUS**  
**EDUARDO GONÇALVES**  
**ENZO MIGUEL NARDES RODRIGUES**  
**NICOLE ROSA DOS SANTOS OSÓRIO**  
**WILLIAM ITALIA NOGUEIRA**

## **PedalEvents**

**Equipe Entectus**

Orientadora Profa. Graciete Henriques dos Santos  
E Co-Orientador Prof. Kleyton Sartori Leite

**Mongaguá**

**12/2024**

**ALEX FERNANDES DE JESUS**  
**EDUARDO GONÇALVES**  
**ENZO MIGUEL NARDES RODRIGUES**  
**NICOLE ROSA DOS SANTOS OSÓRIO**  
**WILLIAM ITALIA NOGUEIRA**

## **PedalEvents**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Técnica Adolpho Berezin, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Orientadores Profa. Graciete Henrique dos Santos e Prof. Kleyton Sartori Leite

**Mongaguá**

**12/2024**

Dedicamos este trabalho aos meus colegas, que me acompanharam nesta etapa da vida acadêmica.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a todos que contribuíram para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Agradeço aos meus professores e orientadores, pela orientação e os ensinamentos que foram essenciais para a realização deste trabalho.

Principalmente aos meus amigos, que além de me ajudarem a realizar o trabalho, também estiveram comigo o tempo inteiro para concluir esta jornada de uma forma inesquecível.

Por fim, a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho, meu muito obrigado.

*“A vida é como andar de bicicleta.  
Para manter o equilíbrio, você deve continuar se movendo”*  
Albert Einstein

## **RESUMO**

O projeto PedalEvents tem como objetivo auxiliar os grupos de ciclistas a melhorar sua comunicação no momento de marcar eventos ou passeios ciclísticos, chamados comumente de pedais. Os eventos podem ser competições, cicloviagens ou mesmos pedais mais curtos, sendo possível registrar data, hora, local de partida, distância a ser percorrida, nível de dificuldade, etc.

**PALAVRAS-CHAVES:** Ciclismo, Eventos, Cicloviagens

## **ABSTRACT**

The PedalEvents project aims to help groups of cyclists improve their communication when scheduling events or cycling tours, commonly called pedals. Events can be competitions, cycle trips or even shorter rides, making it possible to record the date, time, starting location, distance to be covered, level of difficulty, etc.

**KEYWORDS:** Cycling, Events, Cycling

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Logo da equipe.....	17
Figura 2- Logo do projeto.....	17
Figura 3 - Modelagem do Banco de Dados .....	19
Figura 4 - Wireframe tela de criar conta.....	25
Figura 5 - Wireframe criar senha .....	25
Figura 6 - Wireframe tela de login.....	26
Figura 7 - Wireframe tela redefinir senha.....	26
Figura 8 - Wireframe redefinir senha 2 .....	27
Figura 9 - Wireframe tela inicial .....	27
Figura 10 - Tela criar conta.....	28
Figura 11 - Tela criar conta 2.....	28
Figura 12 - Tela de login .....	29
Figura 13 - Tela redefinir senha.....	29
Figura 14 - Tela de perfil.....	30
Figura 15 - Tela de perfil com eventos participantes .....	30
Figura 16 - Tela editar perfil.....	31
Figura 17 - Tela editar evento.....	31
Figura 18 - Tela de exibir eventos .....	32

# SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	7
INTRODUÇÃO.....	10
1. NICHOS DE MERCADO DO PROJETO.....	11
1.1 Público-alvo.....	11
2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS .....	13
2.1 <i>Back-End</i> .....	13
2.1.1 PHP – Hypertext Preprocessor.....	13
2.1.2 MySQL.....	13
2.2 Front-End .....	13
2.2.1 HTML – Hypertext Markup Language.....	13
2.2.2 CSS – Cascade Style Sheets .....	14
2.2.3 Javascript.....	14
2.2.4 Tailwind CSS .....	15
2.2.5 Node JS.....	15
3. EMPRESA .....	16
3.1 Missão.....	16
3.2 Visão .....	16
3.3 Valores .....	16
3.4 Logo .....	17
3.5 Slogans .....	17
4. ANÁLISE.....	18
4.1. Descrição das Funcionalidades .....	18
4.2. MER – Modelo do Banco de Dados .....	19
4.3. Create do Banco de Dados .....	20
4.4 Principais Selects .....	21
4.5. Wireframe das Telas .....	25

4.6 Prints das Telas.....	28
4.7 Trecho do Código Fonte.....	32
5. MANUAL DO USUÁRIO .....	34
CONCLUSÃO .....	35
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA .....	36

## INTRODUÇÃO

O Pedal Events é um projeto desenvolvido por nós com o objetivo de conectar e unir pessoas apaixonadas por ciclismo, seja por motivos de saúde, lazer, ou simplesmente pela paixão de pedalar, nosso site é uma plataforma para ciclistas de todas as idades e níveis de experiência.

Nosso site oferece a oportunidade de criar e participar de eventos de pedal tanto aqueles que buscam desafios quanto os que estão dando suas primeiras pedaladas. Cada evento tem diferentes níveis de dificuldade, seja um ciclista veterano em busca de novos desafios ou um iniciante querendo explorar e iniciar no ciclismo.

Acreditamos que o ciclismo não é apenas um esporte, mas uma maneira de viver, promovendo saúde, bem-estar e um senso de comunidade. Por isso, cada funcionalidade do nosso site foi projetada para facilitar a criação de laços e incentivar a prática do ciclismo em grupo.

## **1. NICHOS DE MERCADO DO PROJETO**

### **1.1 Público-alvo**

A proposta do projeto será atender os mais variados tipos de ciclistas, sejam os iniciantes, os que praticam o ciclismo diariamente, os que praticam mountain bike e competições ou fazem cicloturismo.

Muitos desses esportistas fazem suas práticas com a bicicleta em grupos e precisam de um meio para registrar suas atividades coletivas.

### **1.2. Problema dos Ciclistas**

Os ciclistas, tanto amadores quanto profissionais, enfrentam diversos desafios quando se trata de participar de pedais organizados. Um dos principais problemas é a dificuldade em encontrar e se inscrever nesses eventos, muitas vezes, as informações sobre os pedais estão espalhadas em diferentes plataformas e redes sociais, o que torna o processo de busca e inscrição demorado e complicado. Além disso, a falta de informações detalhadas sobre os eventos, como trajetos, horários, pontos de apoio e requisitos de participação, dificulta o planejamento dos ciclistas.

Outro problema significativo é a comunicação ineficaz entre os organizadores de eventos e os participantes. Mudanças de última hora, como alterações de trajeto ou de horário, muitas vezes não são comunicadas de forma eficiente, deixando os ciclistas desinformados e despreparados. Isso pode levar a frustrações e até mesmo a desistências de participar dos eventos.

Para os organizadores de eventos de ciclismo, os desafios são diferentes, mas igualmente complexos. A gestão de inscrições é uma tarefa árdua, especialmente quando feita manualmente ou utilizando ferramentas inadequadas. Além disso, os organizadores precisam de uma plataforma eficiente para comunicar-se com os participantes, enviar atualizações e responder a dúvidas de forma rápida e precisa. A logística de planejar e gerenciar os trajetos dos pedais, incluindo a disposição de pontos de apoio e segurança ao longo do percurso, também é uma tarefa desafiadora que exige ferramentas específicas.

### **1.3. Solução Proposta**

Para resolver os problemas enfrentados pelos ciclistas, o software proposto oferecerá uma plataforma integrada e robusta que abordará soluções para as demandas.

A plataforma centralizará todas as informações sobre eventos de ciclismo, tornando a busca e inscrição em pedais um processo simples e eficiente. Ao reunir dados detalhados sobre cada evento, como trajetos, horários, pontos de apoio e requisitos de participação, o software permitirá que os ciclistas planejem suas atividades de forma mais eficaz. Além disso, a plataforma enviará notificações e atualizações em tempo real, garantindo que os ciclistas estejam sempre informados sobre quaisquer mudanças de última hora, como alterações de trajeto ou de horário. Isso reduzirá significativamente a frustração e a incerteza, proporcionando uma experiência mais tranquila e prazerosa.

O software oferecerá ferramentas para os organizadores que poderão acompanhar as inscrições em tempo real, mantendo um registro organizado dos participantes. A plataforma também incluirá funcionalidades de comunicação direta, permitindo que os organizadores enviem mensagens e notificações aos ciclistas de forma rápida e eficiente no qual define-se local de encontro e partida, horário de saída, previsão de chegada, quilometragem do passeio, nível de dificuldade, entre outros, otimizando a logística do evento.

Além disso, a educação em grupo sobre segurança no trânsito será um componente essencial da plataforma. Como ciclistas ativos e conscientes de sua responsabilidade coletiva, reconhecemos a importância da educação para garantir a segurança no trânsito, especialmente no contexto de ciclismo em grupo. A prática de pedalar em conjunto pode ser incrivelmente gratificante, mas também apresenta desafios únicos que demandam uma abordagem coordenada e informada. Através de sessões educativas, os grupos de ciclistas poderão aprender sobre a melhor formação para pedalar na via, como comunicar-se efetivamente uns com os outros e com os motoristas, e as regras essenciais para um passeio seguro.

## 2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

### 2.1 *Back-End*

Refere-se à parte do desenvolvimento de recursos e estrutura por trás da programação. O *back-end* lida com a lógica de negócios, processamento de dados, autenticação de usuários e interação com bancos de dados. Linguagens e tecnologias como *Node.js*, *Ruby on Rails*, *Python (Django)*, *PHP (Laravel)* são comumente usadas para o *back-end*, juntamente com bancos de dados como *MySQL*, *PostgreSQL*. (EWALLY, 2021)

#### 2.1.1 *PHP – Hypertext Preprocessor*

O PHP é uma linguagem de *script* versátil e popular para desenvolvimento web em servidor, além de gerenciar sessões, interagir com bancos de dados, entre outras funcionalidades.

*“O PHP é focado principalmente nos scripts do lado do servidor, portanto, você pode fazer qualquer coisa que outro programa CGI pode fazer, como coletar dados de formulários, gerar páginas com conteúdo dinâmico ou enviar e receber cookies. Mas o PHP pode fazer muito mais.”* (PHP.NET, 2024)

#### 2.1.2 *MySQL*

Segundo o site *HOSTINGER* (LORGEN, 2018) o *MySQL* e o *SQL Server* são como duas soluções RDBMS (*Relational Database Management System*) existentes mais populares. O *SQL* é a linguagem usada para interagir com bancos de dados relacionais, enquanto o *MySQL* é um sistema de gerenciamento de banco de dados que implementa *SQL* e oferece funcionalidades adicionais para gerenciamento, segurança e escalabilidade dentro de qualquer banco.

### 2.2 *Front-End*

Refere-se à parte de um aplicativo ou site que os usuários veem e interagem. No contexto do desenvolvimento *web*, isso inclui a interface do usuário, como páginas da web, botões, imagens e outros elementos visuais. “Sendo assim, as pessoas que trabalham com *Front-end* são responsáveis por desenvolver uma interface gráfica através de tecnologias bases da Web: *HTML*, *CSS* e *Javascript*.” (SOUTO, 2019)

#### 2.2.1 *HTML – Hypertext Markup Language*

O HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto) é a espinha dorsal de qualquer página *web*, definindo sua estrutura e os diferentes elementos. O HTML permite criar a base do *front-end*, compondo a organização geral da página com elementos como títulos, parágrafos, imagens, links, formulários e seções. (MDN, 2023)

*“refere-se aos links que conectam páginas da Web entre si, seja dentro de um único site ou entre sites. Links são um aspecto fundamental da web. Ao carregar conteúdo na Internet e vinculá-lo a páginas criadas por outras pessoas, você se torna um participante ativo na World Wide Web.”* (MDN, 2023)

### 2.2.2 CSS – Cascade Style Sheets

O CSS controla aspectos como *layout*, alinhamento, fontes, cores e outros detalhes de *design*. Com o CSS, é possível criar páginas web responsivas que se ajustam a diferentes dispositivos e tamanhos de tela. Ferramentas como *Media Queries* permitem adaptar o *layout* para dispositivos móveis, enquanto recursos como *Flexbox* e *CSS Grid* ajudam a organizar os elementos de maneira flexível e eficiente. (MDN, 2023)

### 2.2.3 Javascript

*Javascript* é uma linguagem de programação usada para criar páginas interativas na Internet, melhorando a experiência do usuário. Ela permite funcionalidades como atualização de *feeds*, exibição de animações e mapas interativos, e mudanças dinâmicas em elementos de uma página. Como uma das principais tecnologias da web, *Javascript* possibilita carrosséis de imagens, menus suspensos e outras interações visuais em sites.

*“Javascript é uma linguagem de programação usada por desenvolvedores para fazer páginas interativas da Internet. As funções de JavaScript podem melhorar a experiência do usuário durante a navegação em um site, como, por exemplo, desde a atualização do feed na página da mídia social até a exibição de animações e mapas interativos. Como uma linguagem de script do lado do cliente, ele é uma das tecnologias principais da World Wide Web. Por exemplo, ao navegar na Internet, é possível visualizar a qualquer momento um carrossel de imagens, um menu suspenso “clique para visualizar” ou mesmo mudar dinamicamente as cores dos elementos de uma página da Web. Tudo isso graças ao Javascript.”* (AWS, 2023)

#### 2.2.4 Tailwind CSS

Segundo o site FREECODECAMP (DE ROY, 2022) o *Tailwind* é um framework utilitário que facilita a criação de interfaces de usuário personalizadas e rápidas. O *Tailwind* oferece classes utilitárias de baixo nível que permitem construir seus próprios componentes de forma flexível.

#### 2.2.5 Node JS

O *Node.js* é uma plataforma de desenvolvimento que permite executar *Javascript* no lado do servidor. Criado com base no mecanismo de execução V8 do Google Chrome, o *Node.js* é usado para construir aplicações escaláveis, especialmente aquelas que exigem processamento em tempo real, como chats, sistemas de streaming e APIs. Ao usar um modelo de arquitetura assíncrona e orientada a eventos, ele é capaz de lidar com várias solicitações ao mesmo tempo sem interromper o fluxo de execução, tornando-o eficiente para aplicações que exigem alta performance.

*“O Node.js se diferencia de outras plataformas consagradas de programação, como o Java, PHP e .NET, pelo fato de ser single thread, ou seja, o Node.js não inicia threads em paralelo como outras plataformas. Por se tratar de um sistema single thread, o Node.js não tem a necessidade do gerenciamento de múltiplas threads, otimizando, assim, o processo e o consumo de memória da aplicação.” (Bessa, 2023)*

## **3. EMPRESA**

### **3.1 Missão**

Fundamos a Entectus com o objetivo de desenvolver sistemas eficientes para a prática de esportes que serão feitos com o propósito de entregar plataformas que iram abranger e captar diversas pessoas independente de suas práticas ou hobbies dentro do setor esportivo. Estamos constantemente nos dedicando a crescer e focados no desenvolvimento ideal e colaborativo para nossos consumidores.

### **3.2 Visão**

Na Entectus, temos o plano de crescer a meta de produtos para o âmbito dos esportes, atualmente atuando dentro do ramo de ciclismo, e com a pretensão de aumentar nosso escopo de trabalho em todo o estado de São Paulo. Posteriormente, pretendemos expandir nossos negócios para todo o Brasil, permitindo que quaisquer pessoas utilizem os nossos serviços em seu desenvolvimento e busca de uma boa prática dentro dos esportes.

### **3.3 Valores**

Iremos proporcionar um ambiente de trabalho saudável para todos os nossos funcionários e sempre se comprometendo integralmente a todos os nossos clientes. Em suma nos dedicaremos para ser uma empresa referência, oferecendo produtos que facilitam a busca e integração na área esportiva para quem precisa de um incentivo extra para adotar um estilo de vida ativo.

### 3.4 Logo

#### 3.4.1 Logo da Empresa

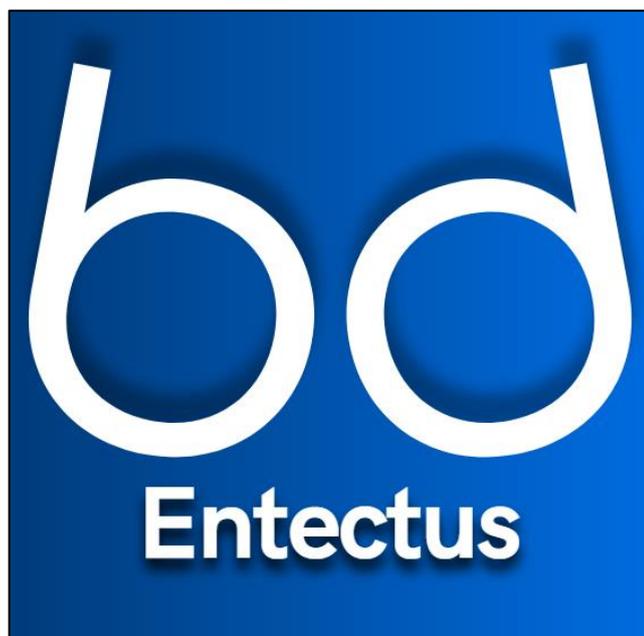


Figura 1 - Logo da equipe

#### 3.4.2 Logo do Projeto



Figura 2- Logo do projeto

### 3.5 Slogans

“Visando o futuro no esporte”

## 4. ANÁLISE

### 4.1. Descrição das Funcionalidades

- Tela de login

Na tela de login, o usuário terá que colocar suas informações já cadastradas para entrar em seu perfil e desbloquear as funcionalidades do site.

- Página inicial

A página inicial contém os eventos em destaque e recentemente publicados, também conta com a barra de interação, bem como com uma busca que permite o usuário procurar o evento que deseja.

- Barra de interação

Ao abrir a barra de interação, o usuário terá as opções de ver seu perfil, amigos adicionados, criar eventos ou ver os que já participa, chats de conversa.

- Tela da criação para eventos

A tela de criação de eventos possui o tipo de pedal que você deseja realizar, a idade indicada para o evento, dificuldade do circuito, dia e hora que será realizado, e também o local que vai ser feito o pedal.

## 4.2. MER – Modelo do Banco de Dados

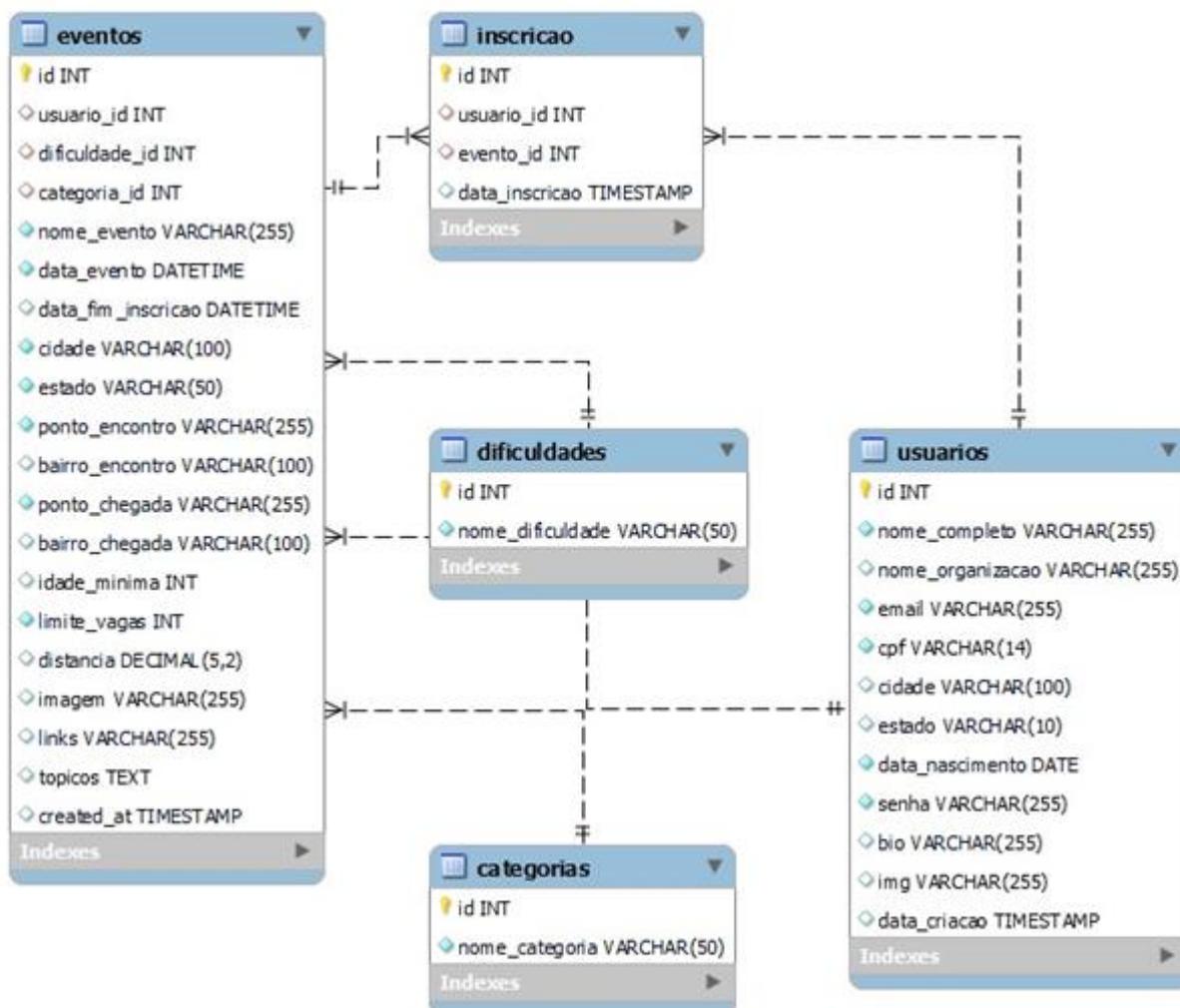


Figura 3 - Modelagem do Banco de Dados

### 4.3. Create do Banco de Dados

```
CREATE DATABASE pedalEvents;
```

```
USE pedalEvents;
```

```
CREATE TABLE usuarios (  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    nome_completo VARCHAR(255) NOT NULL,  
    nome_organizacao VARCHAR(255),  
    email VARCHAR(255) NOT NULL UNIQUE,  
    cpf VARCHAR(14) NOT NULL UNIQUE,  
    cidade VARCHAR(100),  
    estado VARCHAR(10),  
    data_nascimento DATE NOT NULL,  
    senha VARCHAR(255) NOT NULL,  
    bio VARCHAR(255),  
    img VARCHAR(255),  
    data_criacao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP
```

```
);
```

```
CREATE TABLE categorias (  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    nome_categoria VARCHAR(50) NOT NULL UNIQUE
```

```
);
```

```
CREATE TABLE dificuldades (  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    nome_dificuldade VARCHAR(50) NOT NULL UNIQUE
```

```
);
```

```
CREATE TABLE eventos (  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    usuario_id INT,
```

```

    dificuldade_id INT,
    categoria_id INT,
    nome_evento VARCHAR(255) NOT NULL,
    data_evento DATETIME NOT NULL,
    data_fim_inscricao DATETIME,
    cidade VARCHAR(100) NOT NULL,
    estado VARCHAR(50) NOT NULL,
    ponto_encontro VARCHAR(255) NOT NULL,
    bairro_encontro VARCHAR(100),
    ponto_chegada VARCHAR(255) NOT NULL,
    bairro_chegada VARCHAR(100),
    idade_minima INT,
    limite_vagas INT NOT NULL,
    distancia DECIMAL(5, 2),
    imagem VARCHAR(255),
    links VARCHAR(255),
    topicos TEXT,
    created_at TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
    FOREIGN KEY (usuario_id) REFERENCES usuarios(id),
    FOREIGN KEY (categoria_id) REFERENCES categorias(id),
    FOREIGN KEY (dificuldade_id) REFERENCES dificuldades(id)
);

CREATE TABLE inscricao (
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    usuario_id INT,
    evento_id INT,
    data_inscricao TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
    FOREIGN KEY (usuario_id) REFERENCES usuarios(id),
    FOREIGN KEY (evento_id) REFERENCES eventos(id)
);

```

#### 4.4 Principais Selects

```

-- Seleciona todas as categorias
SELECT

```

```
*  
FROM  
    categorias;  
  
-- Selecciona todas as dificuldades  
SELECT  
    *  
FROM  
    dificuldades;  
  
-- Selecciona todas as informações de um evento específico, incluindo usuário,  
dificuldade e categoria  
SELECT  
    eventos.*,  
    usuarios.*,  
    dificuldades.*,  
    categorias.*  
FROM  
    eventos  
JOIN  
    usuarios ON eventos.usuario_id = usuarios.id  
JOIN  
    dificuldades ON eventos.dificuldade_id = dificuldades.id  
JOIN  
    categorias ON eventos.categoria_id = categorias.id  
WHERE  
    eventos.id = :id;  
  
-- Selecciona eventos e suas informações relacionadas (por categoria)  
SELECT  
    eventos.*,  
    categorias.id AS categoria_id,  
    categorias.nome_categoria AS categoria_nome,  
    dificuldades.nome_dificuldade AS dificuldade_nome,
```

```
    usuarios.nome_completo AS nome
FROM
    eventos
JOIN
    categorias ON eventos.categoria_id = categorias.id
JOIN
    usuarios ON eventos.usuario_id = usuarios.id
JOIN
    dificuldades ON eventos.dificuldade_id = dificuldades.id
WHERE
    categorias.id = :id;
```

-- Seleciona eventos e suas informações relacionadas

```
SELECT
    eventos.*,
    categorias.nome_categoria AS categoria_nome,
    dificuldades.nome_dificuldade AS dificuldade_nome,
    usuarios.nome_completo AS nome
FROM
    eventos
JOIN
    categorias ON eventos.categoria_id = categorias.id
JOIN
    usuarios ON eventos.usuario_id = usuarios.id
JOIN
    dificuldades ON eventos.dificuldade_id = dificuldades.id;
```

-- Seleciona eventos por usuário e suas informações relacionadas

```
SELECT
    eventos.*,
    categorias.nome_categoria AS categoria_nome,
    dificuldades.nome_dificuldade AS dificuldade_nome,
    usuarios.nome_completo AS nome
FROM
```

```
    eventos
JOIN
    categorias ON eventos.categoria_id = categorias.id
JOIN
    usuarios ON eventos.usuario_id = usuarios.id
JOIN
    dificuldades ON eventos.dificuldade_id = dificuldades.id
WHERE
    eventos.usuario_id = :id;

-- Selecciona um usuário específico pelo CPF
SELECT
    *
FROM
    usuarios
WHERE
    cpf = :cpf;

-- Selecciona uma inscrição específica por evento e usuário
SELECT
    *
FROM
    inscricao
WHERE
    evento_id = :event_id
    AND usuario_id = :user_id;
```

## 4.5. Wireframe das Telas

**Pedal Events**

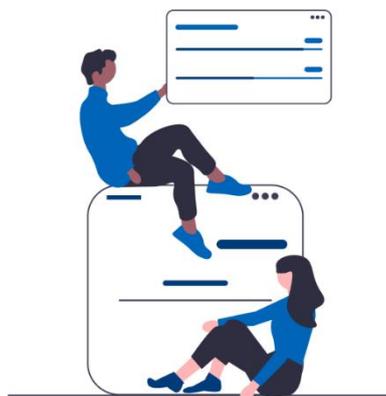
**Crie sua conta!**

Nome Completo:

CPF:

Sua cidade:

Data de nascimento:



SVG designed by Freepik

Figura 4 - Wireframe tela de criar conta

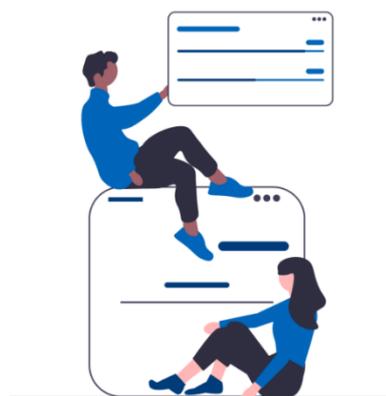
**Pedal Events**

**Crie sua conta!**

Email:

Sua senha:

Confirme sua senha:



SVG designed by Freepik

Figura 5 - Wireframe criar senha

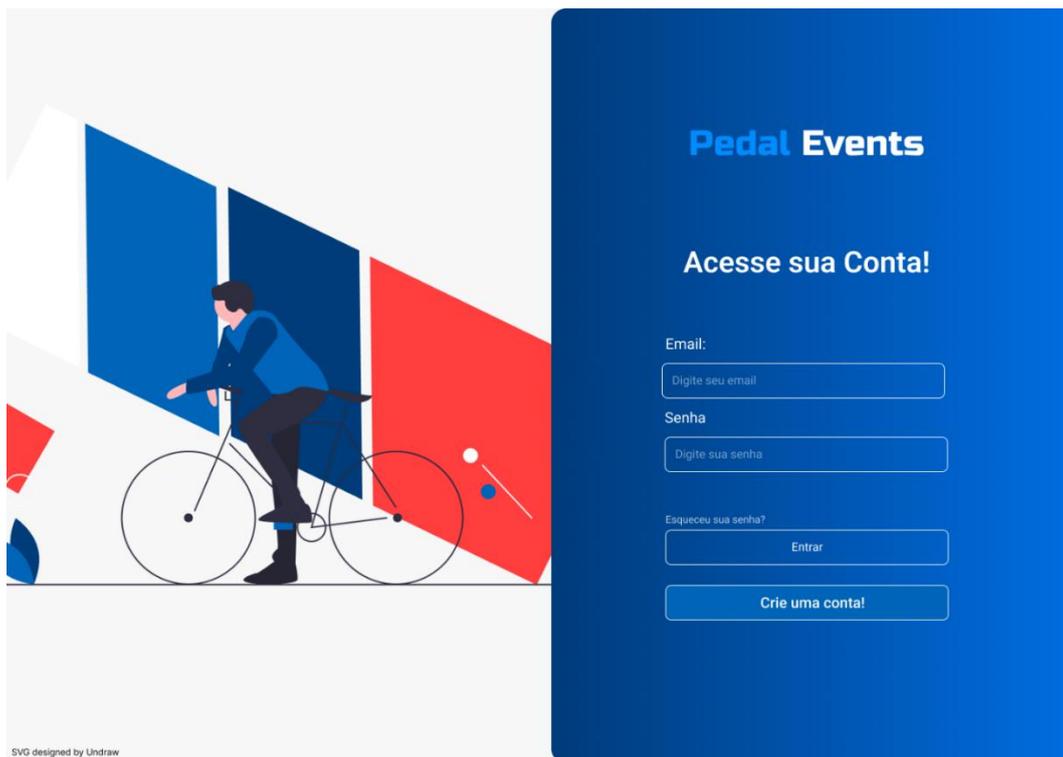


Figura 6 - Wireframe tela de login

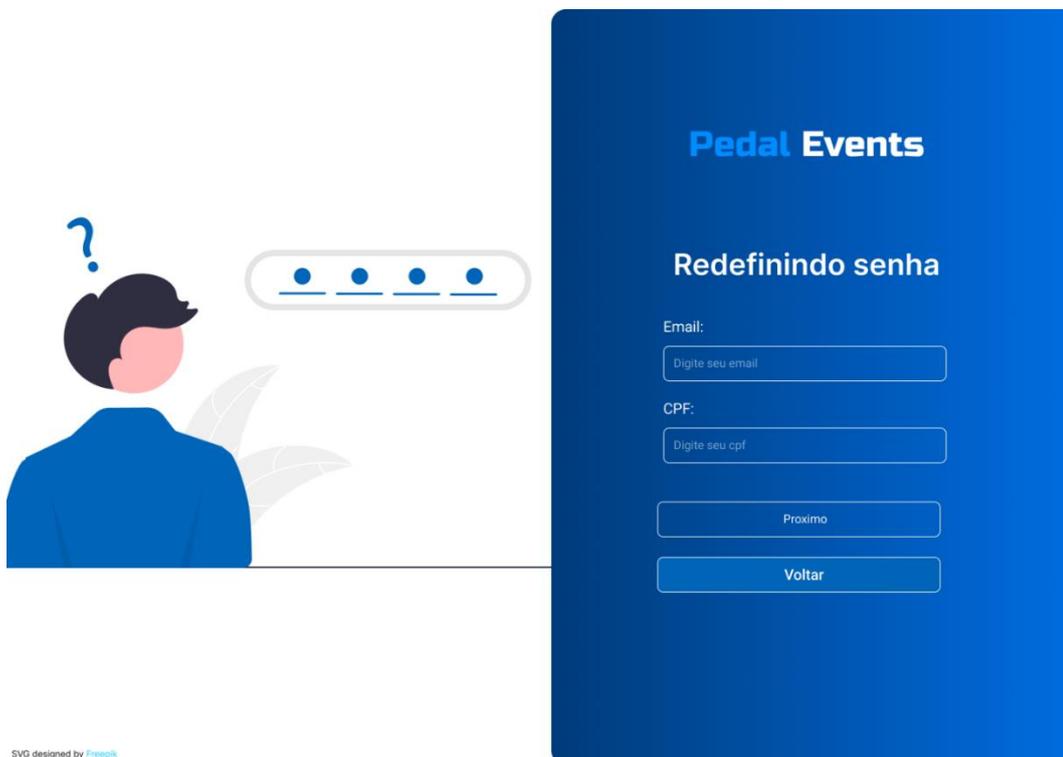


Figura 7 - Wireframe tela redefinir senha

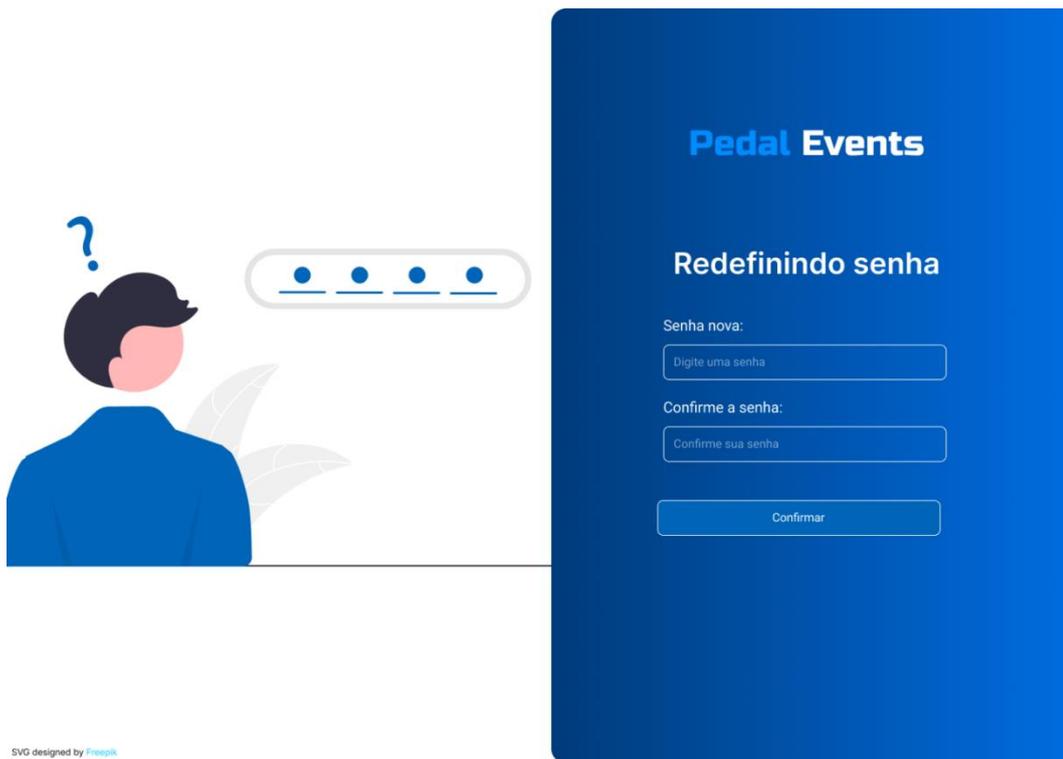


Figura 8 - Wireframe redefinir senha 2

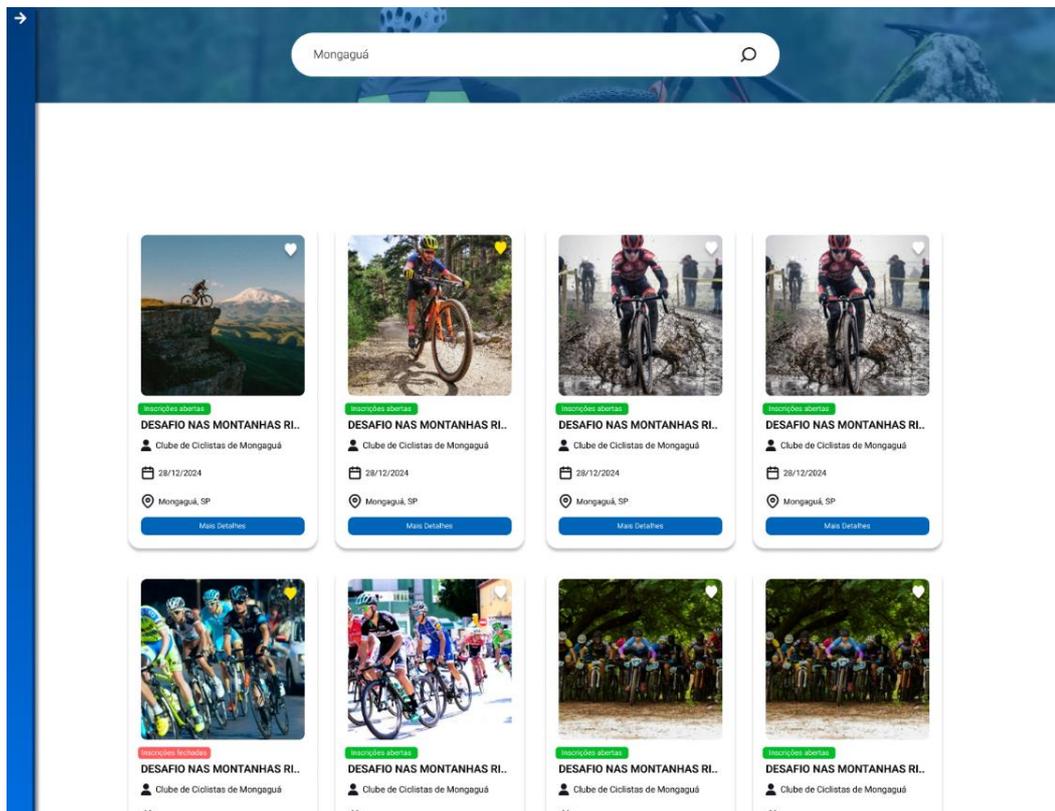


Figura 9 - Wireframe tela inicial

## 4.6 Prints das Telas

**Pedal Events**

**Crie sua conta!**

Nome Completo:

Nome da organização: (opcional)

CPF:

Sua cidade:

Figura 10 - Tela criar conta

**Pedal Events**

**Crie sua conta!**

Email:

Data de nascimento:

Sua senha:

Confirme sua senha:

Figura 11 - Tela criar conta 2





**Pedal Events**

**Acesse sua conta!**

Email:

Senha:

Esqueceu sua senha?

Figura 12 - Tela de login



**Pedal Events**

**Redefinindo senha**

Email:

CPF:

Figura 13 - Tela redefinir senha

Pedal Events Início Eventos Crie seu Evento Sair



**João Silva**

Amante do ciclismo e da natureza.

São Paulo, SP

Editar Perfil

Minhas Criações
Estou participando

**Meus Pedais:**



**Pedalada da Amizade**

Organizador: João Silva  
 Categoria: Passeio Recreativo  
 Local: São Paulo  
 Data e hora: 01/12/2024, 08:00am  
 Dificuldade: Fácil Vagas: 100

Figura 14 - Tela de perfil

Pedal Events Início Eventos Crie seu Evento



**João Silva**

Amante do ciclismo e da natureza.

São Paulo, SP

Editar Perfil

Minhas Criações
Estou participando

**Pedais:**



**Trilha dos Desbravadores**

Organizador:  
 Categoria:  
 Local: Belo Horizonte  
 Data e hora: 25/11/2024, 05:06pm  
 Dificuldade: Vagas: 50



**Corrida Ciclistica Noturna**

Organizador:  
 Categoria:  
 Local: Curitiba  
 Data e hora: 25/11/2024, 05:06pm  
 Dificuldade: Vagas: 120



**Passeio Familiar de Ciclismo**

Organizador:  
 Categoria:  
 Local: Salvador  
 Data e hora: 25/11/2024, 05:06pm  
 Dificuldade: Vagas: 200

Figura 15 - Tela de perfil com eventos participantes

Pedal Events Início Eventos Crie seu Evento

[Voltar](#)

## Editar Perfil



[Alterar Foto](#)

Nome Completo:

Nome da Organização:

Cidade:  UF:

Data de nascimento:

Descrição:

Figura 16 - Tela editar perfil

Pedal Events Início Eventos Crie seu Evento



**Detalhes** | Participantes | Excluir

### Pedalada da Amizade

João Silva Fácil  
01/12/2024, 08:00am Passoio Recreativo  
São Paulo Vagas: 100  
Praça Central, Centro Parque da Cidade, Zona Sul  
Idade Mínima: 12 Distância: 10.5Km

[Sobre o evento](#)

Um passeio descontraído para todos os níveis de ciclistas.

[Inscrições abertas](#)

Criador do Evento

Evento ficará aberto até 30/11/2024, 11:59pm ou até o limite de vagas for atingido!

**Links importantes:**

[link 1](#)

[link 2](#)

Figura 17 - Tela editar evento

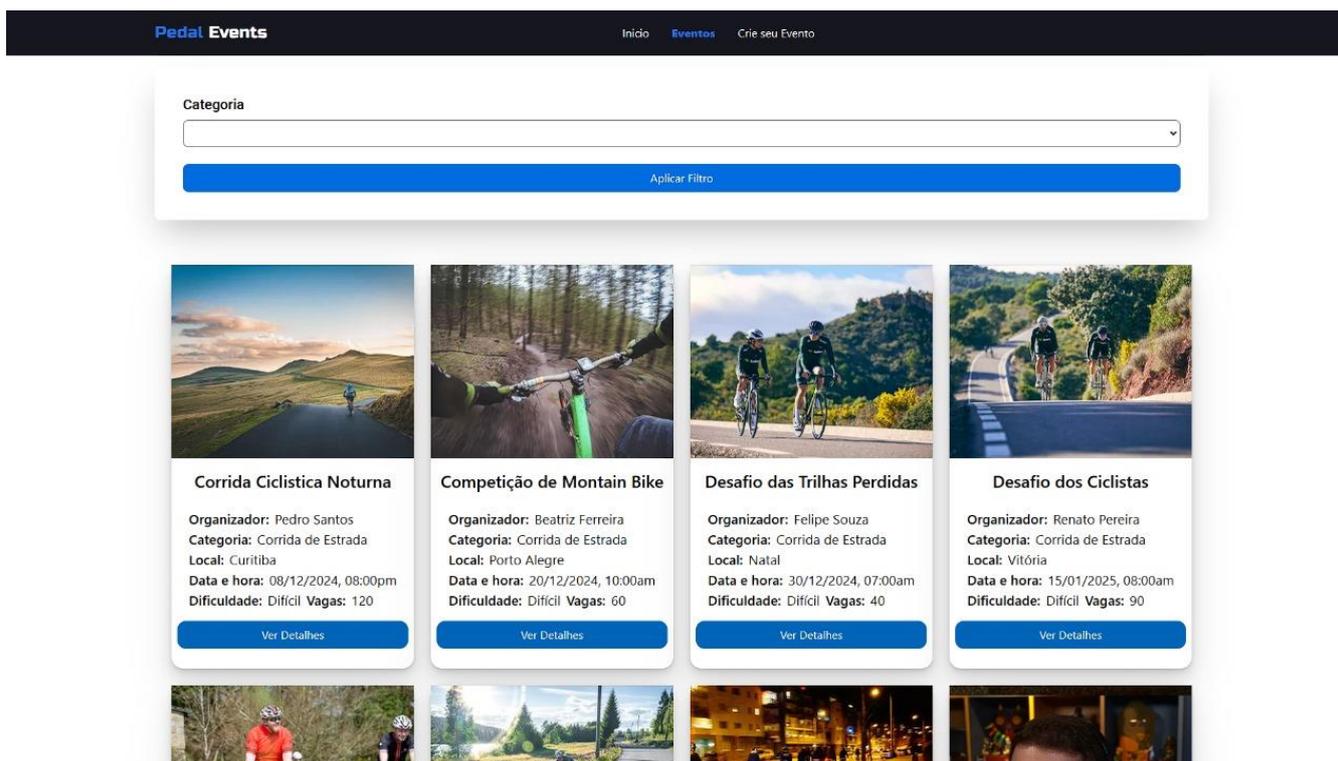


Figura 18 - Tela de exibir eventos

#### 4.7 Trecho do Código Fonte

```

<section id="home-filtro" class="mx-16 md:mx-[10.3rem]">
  <div class="my-10 flex items-center justify-center">
    <form action="teste.php" method="post" enctype="multipart/form-
data">
      <div class="w-[70%] h-full rounded-2xl">
        <!-- banner -->
        <div class="bg-gray-600 w-[100%] h-[30rem] rounded-t-2xl flex
items-center justify-center relative overflow-hidden h-[500px] bg-cover bg-center"
style="background-image: url('./assets/img/
');">
          <!-- Campo de upload escondido -->
          <input type="file" name="arquivo" id="arquivo" class="hidden">

          <!-- Botão customizado para adicionar banner -->
          <label for="arquivo"
class="absolute bottom-[10px] right-[10px] px-6 py-4 bg-white
font-medium shadow-2xl rounded-xl cursor-pointer">

```

Adicione um banner  
</label>

## 5. MANUAL DO USUÁRIO

- **Registro:**

Para criar sua conta preencha o formulário com suas informações pessoais, como nome completo, nome da organização (opcional), CPF e cidade, clique no botão "Próxima Página", você será redirecionado para a próxima página onde vai completar com seu email e senha. Clique em "Criar Conta" para completar o registro.

- **Login:**

Clique no botão "Login" e insira seus dados cadastrados. Clique em "Entrar" para acessar sua conta.

- **Recuperação de Senha:**

Clique em "Esqueceu a senha?" na tela de login. Insira seus dados cadastrados (Email e CPF) e clique em "Próximo". Depois da verificação você poderá para redefinir sua senha.

- **Navegação Geral:**

O site é dividido em várias seções principais, acessíveis através do menu no topo da página:

- **Home:**

Página inicial com as novidades e destaques.

- **Eventos:**

Listagem completa dos eventos de pedal.

- **Conversas:**

Chats do usuário com todas suas conversas.

- **Perfil:**

Configurações e informações do usuário.

- **Criar**

Clique em criar para organizar seu próprio evento.

- **Buscar Eventos:**

Utilize a barra de busca para encontrar eventos por nome, local e data.

- **Visualizar Detalhes:**

Clique em um evento para ver informações detalhadas, como descrição, local, data e hora.

- **Inscrição em Eventos:**

Clique no botão "Inscrever-se" na página do evento para participar.

## **CONCLUSÃO**

A criação do Pedal Events foi destinada para eventos de ciclismo, que ressaltou a importância da plataforma para atender às exigências e necessidades da comunidade ciclista, qual não conseguia se organizar de forma eficiente. Assim nosso projeto oferece uma interface de fácil acesso aos usuários do site que disponibiliza o acesso a informações sobre os eventos planejados. Como também conta com funcionalidades interativas como chats que incentivam a troca de experiências. O projeto não apenas ajuda na organização e promoção de eventos de ciclismo; também promove o exercício físico regular tanto por amor ao esporte quanto por saúde.

Por fim, este trabalho de conclusão de curso mostra a importância de soluções digitais na organização de eventos esportivos na baixada santista, ressaltando a inovação e a tecnologia como aliadas fundamentais para o progresso do ciclismo no país.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

Amazon Web Service. What is JavaScript? Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/what-is/javascript/>. Acesso em: 08 mai. 2024.

BESSA, André. Node.JS: o que é, como funciona esse ambiente de execução Javascript e um Guia para iniciar. Disponível em: [https://www.alura.com.br/artigos/node-js?srsIid=AfmBOoq7zhjCFxpKWs\\_7SzMfK6MWrezrFJr2-1A6d0RhkozUPoLAorYR](https://www.alura.com.br/artigos/node-js?srsIid=AfmBOoq7zhjCFxpKWs_7SzMfK6MWrezrFJr2-1A6d0RhkozUPoLAorYR) . Acesso em: 13 set. 2024.

BIKEFIX BRASIL. Estratégias para ciclismo em grupo sem causar acidentes. Disponível em: <https://www.bikefixbrasil.com.br/estrategias-para-ciclismo-em-grupo-sem-causar-acidentes>. Acesso em: 26 jun. 2024.

DE ROY, Sam. O que é Tailwind CSS? Um guia para iniciantes. Disponível em: <https://www.freecodecamp.org/portuguese/news/o-que-e-tailwind-css-um-guia-para-iniciantes/>. Acesso em: 13 set. 2024.

Ewally. Ajudando sua empresa: Backend. Disponível em: <https://www.ewally.com.br/blog/ajudando-sua-empresa/backend>. Acesso em: 09 mai. 2024.

LOGEN, Andrei. Entenda a diferença entre SQL e MySQL. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/entenda-diferenca-entre-sql-e-mysql>. Acesso em: 08 mai. 2024.

MDN Community. Network. HTML - Hypertext Markup Language. Publicado em 01/10/2023. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>. Acesso em: 08 mai. 2024.

Mozilla Developer Network. CSS. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS>. Acesso em: 08 mai. 2024.

PHP.net. Introdução ao PHP: O que você pode fazer com o PHP? Disponível em: [https://www.php.net/manual/pt\\_BR/intro-whatcando.php](https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-whatcando.php) Acesso em: 08 mai. 2024.

SOUTO, Mauro. O que é Front-end e Back-end?. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-front-end-e-back-end>. Acesso em: 08 mai. 2024.