

**CEETEPS - CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
PAULA SOUZA
ETEC RAPOSO TAVARES
Ensino Médio Com Habilitação Profissional De Técnico Em
Desenvolvimento De Sistemas**

**CAUÃ DUTRA DA SILVA
DANILO MIGUEL NERES DE OLIVEIRA
JOÃO PEDRO DA SILVA LEAL
JOÃO VITOR CONCEIÇÃO ANDRADE
LEONARDO DINIZ REIS**

BUDDY'S HELP

**São Paulo - SP
2025**

**CAUÃ DUTRA DA SILVA
DANILO MIGUEL NERES DE OLIVEIRA
JOÃO PEDRO DA SILVA LEAL
JOÃO VITOR CONCEIÇÃO ANDRADE
LEONARDO DINIZ REIS**

BUDDY'S HELP

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas em 2025 da Etec Raposo Tavares, orientado pela Prof^a Nilza Feliciano Bezerra, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Paulo - SP
2025**

**CAUÃ DUTRA DA SILVA
DANILO MIGUEL NERES DE OLIVEIRA
JOÃO PEDRO DA SILVA LEAL
JOÃO VITOR CONCEIÇÃO ANDRADE
LEONARDO DINIZ REIS**

BUDDY'S HELP

Trabalho de Conclusão de Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino Médio em 04 de dezembro de 2025, apresentado à Etec Raposo Tavares. Tendo como banca examinadora: Profs. Cícero Vicente de Andrade, Francalino Antônio de Souza e Matheus Nardes Rodrigues, sob orientação da Prof.^a Nilza Feliciano Bezerra.

Aprovado pela banca examinadora em 04 de dezembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA:

Cícero Vicente de Andrade

Francalino Antônio de Souza

Matheus Nardes Rodrigues

**São Paulo - SP
2025**

Dedico esse projeto aos nossos familiares, como à Iraci Alice da Silva Andrade, ao Antonio José de Andrade, à Sandra Maria da Conceição Andrade, ao Cristiano da Silva Andrade e à Bruna Conceição Andrade, que em sol andaram para que pudéssemos na sombra correr. Também dedico aos nossos amigos, como ao Guilherme Oliveira Sant'Anna, ao Jefté Isaías Almeida da Silva, à Eduarda Ayres da Silva, à Rafaella Sant'Anna de Souza, ao Arthur de Jesus Santos, à Isabeli Barbosa Pinheiro, à Ivy Costa Santana, ao Thiago Cavalcante Pereira, ao Felipe Figueiredo de Souza, à Lívia Rego Natale de Aguiar Silva e à Giovanna Santos de Jesus, que pelo caminho trilhado, deram forças para continuar.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao corpo docente e à equipe pedagógica da Etec Raposo Tavares, como aos professores Francalino Antônio de Souza, Luis Gustavo Caju de Souza, Matheus Nardes Rodrigues, Renata Barbosa Ferreira e à orientadora do projeto Nilza Feliciano Bezerra, pelo auxílio na idealização do Buddy's Help.

Expressamos nossa gratidão a André Lucius Piologo Garcia, professor de Física, formado em Licenciatura pela Universidade de São Paulo, que teve papel essencial na elaboração da ideia e desenvolvimento do trabalho, sendo a peça central que permitiu tal projeto nascer e existir.

Prestigiamos também o assistente laboratorial de química na Universidade de São Paulo, Wictor Gabriel da Silva Leal, que ofereceu auxílio na impressão do documento.

“Onde meus talentos e paixões encontram as necessidades do mundo, lá está meu caminho, meu lugar.”

Aristóteles

RESUMO

Atualmente, os jovens brasileiros estão cada vez mais buscando instruir-se sobre assuntos domésticos, para que assim possam planejar melhor a saída da casa de seus responsáveis, assim o projeto Buddy's Help busca criar um espaço acolhedor com um aplicativo mobile inicialmente focado em sistemas Android, em que esses jovens possam encontrar soluções de forma mais centralizada e focada, sobre soluções e instruções para resolver problemas comuns de quem acabou de se mudar e foi morar sozinho pela primeira vez e para alcançar este objetivo, será usado vídeo aulas, tutoriais e fóruns dentro do aplicativo, que possuirá uma interface baseada em aplicativos famosos, para facilitar a navegação de novos usuários e o desenvolvimento desse aplicativo visa ajudar a resolver os problemas de quem está em uma experiência de primeira vez morando sozinho, assim conseguindo ensinar os usuários a ter mais autonomia para que possam potencialmente ter uma vida mais tranquila e conseguirem resolver seus problemas, sem precisarem ficar muito tempo procurando por soluções, em que na plataforma haver elas de maneira mais práticas para cada situação.

Palavras-chave: Doméstico. Instruções. Autonomia.

ABSTRACT

Nowadays, young Brazilians are increasingly seeking to educate themselves on domestic matters, so that they can better plan the departure of their guardians' homes, so the Buddy's Help project seeks to create a welcoming space with a mobile application initially focused on Android systems, in which these young people can find solutions in a more centralized and focused way, about solutions and instructions to solve common problems of those who have just moved and moved in alone for the first time and to achieve this goal, video lessons, tutorials and forums will be used within the application, which will have an interface based on famous applications, to facilitate the navigation of new users and the development of this application aims to help solve the problems of those who are in a first-time experience living alone, thus managing to teach users to have more autonomy so that they can potentially have a more peaceful life and be able to solve their problems, without having to spend a lot of time looking for solutions, in which on the platform there are them in a more practical way for each situation.

Keywords: Domestic. Instructions. Autonomy.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Canvas	23
Figura 2 – Logo do Microsoft Word.....	24
Figura 3 – Logo do Microsoft PowerPoint	24
Figura 4 – Logo do JetBrains	25
Figura 5 – Logo do Canva.....	25
Figura 6 – Logo do Figma	25
Figura 7 – Logo do LucidChart.....	26
Figura 8 – Logo do Microsoft Paint.....	26
Figura 9 – Logo do Trello	26
Figura 10 – Logo do GitHub.....	27
Figura 11 – Logo do Google Forms.....	27
Figura 12 – Logo do BR Modelo Online	27
Figura 13 – Logo do MySQL Workbench	28
Figura 14 – Logo do WampServer.....	28
Figura 15 — Logo do Java.....	29
Figura 16 – Logo do Kotlin.....	29
Figura 17 – Logo do XML.....	30
Figura 18 – Logo do Android Studio	30
Figura 19 – Logo do MySQL.....	30
Figura 20 – Diagrama de Casos De Uso.....	41
Figura 21 – Modelo Conceitual	43
Figura 22 – Modelo Lógico.....	44
Figura 23 – Tela Splash	56
Figura 24 – Tela de Primeiro Acesso	56
Figura 25 – Tela de Cadastro (1).....	57
Figura 26 – Tela de Cadastro (2).....	57
Figura 27 – Tela de Login	58
Figura 28 – Tela de Início.....	58
Figura 29 – Tela de Pesquisa	59
Figura 30 – Tela de Notificações	59
Figura 31 – Tela de Perguntas e Respostas	60
Figura 32 – Tela de Criar Pergunta	60

Figura 33 – Barra Lateral	61
Figura 34 – Tela de Perfil	61
Figura 35 – Tela de Outro Usuário	62
Figura 36 – Opções em Usuário	62
Figura 37 – Tela de Denúncia de Postagem	63
Figura 38 – Tela e Configurações.....	63
Figura 39 – Tela de Denúncia de Usuário.....	64
Figura 40 – Tela de Alteração de E-mail	64
Figura 41 – Tela de Alteração de Usuário.....	65
Figura 42 – Tela de Diretrizes.....	65
Figura 43 – Tela de Configurações de Notificações	66
Figura 44 – Tela de Premium.....	66

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Qual sua faixa etária?	16
Gráfico 2 – Mora sozinho?	16
Gráfico 3 – Acharia útil um app para auxiliar pessoas que foram morar sozinhas? ..	17
Gráfico 4 – Você já teve dificuldades para realizar tarefas domésticas?	17
Gráfico 5 – Com que frequência você pede ajuda com problemas domésticos?	18
Gráfico 6 – O quão útil seria um aplicativo para auxiliar na autonomia doméstica? .	18
Gráfico 7 – Estaria disposto a pagar por funções premium dentro do aplicativo?	19
Gráfico 8 – Por qual preço pagaria por recursos premium?	19
Gráfico 9 – Quais são suas principais dificuldades sobre tarefas domésticas?	20
Gráfico 10 – Como procura informações para resolver problemas domésticos?	20
Gráfico 11 – Que tipo de conteúdo espera ter no aplicativo?	21

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1. Objetivos	12
1.2. Metas	12
1.3. Justificativa.....	13
1.4. Resultados Esperados.....	13
2. FUNDAMENTAÇÃO TEORICA	14
2.1. Conceitos Do Setor.....	14
2.2. Sites, Sistemas ou Empresas Concorrentes	14
2.3. Pesquisa De Opinião	15
2.4. Canvas	22
3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	24
3.1. Tecnologias Usadas	24
3.2. Linguagens.....	29
3.3. Ferramenta De Desenvolvimento.....	30
3.4. Sistema De Gerenciamento De Banco De Dados.....	30
4. CASOS DE USO	31
4.1. Descrição	32
4.1.1. Fluxo Básico do Usuário	32
4.1.2. Fluxo Básico do Admin.....	39
4.2. Diagrama De Casos De Uso	41
5. BANCO DE DADOS.....	42
5.1. Diagrama Entidade-Relacionamento	43
5.2. Descritivo.....	45
6. PROTOTIPAGEM.....	55
6.1. Aplicativo	55
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
REFERÊNCIAS	69

1. INTRODUÇÃO

O aplicativo Buddy's Help é uma plataforma móvel, desenvolvida com a função de auxiliar o público jovem em suas tarefas do dia a dia, servindo como meio para que as pessoas possam ter uma melhor vivência em suas vidas. O aplicativo serve como um fórum em que pessoas podem pesquisar por resoluções de suas dúvidas domésticas, encontrando respostas já elaboradas pela equipe de desenvolvimento, mas também podendo adicionar suas próprias respostas ou visualizar a de outros usuários.

O aplicativo possui uma proposta que abre um novo nicho de público, o de jovens que buscam uma maior autonomia doméstica, sendo uma ideia inovadora, mas que para achar sucesso em sua proposta deve possuir um bom atrativo visual e funcional, que dialogue com os jovens, sendo acompanhado de uma boa divulgação por meio de campanhas direcionadas ao seu público alvo pensado.

1.1. Objetivos

O objetivo do projeto é o de desenvolver um aplicativo que possa estimular uma maior autonomia na vida de jovens, auxiliando-os em suas tarefas e problemas do dia a dia doméstico, visto que constantemente na sociedade atual esse público se encontra perdido em como solucionar suas dificuldades diárias.

Sendo assim, o software móvel desenvolvido tratará em servir como uma plataforma educacional para que pessoas consigam viver suas vidas com uma independência prática, sem depender da contratação de profissionais ou solicitação de ajuda física para realização de tarefas básicas e mais simples.

1.2. Metas

A meta do projeto é elaborar e desenvolver uma plataforma que possa ser acessível, sendo um aplicativo simples e prático ao mesmo tempo que seja intuitivo em ser utilizado, mas atrativo e convidativo, para que os usuários possam utilizar da melhor maneira possível, permitindo que tenham uma maior familiaridade e consigam

navegar de forma mais prática entre as funcionalidades da plataforma, evitando criar uma sensação de confusão e frustração nos usuários que utilizam o aplicativo.

Assim, tornando prática e didática a pesquisa por soluções domésticas para o público que utiliza o aplicativo, permitindo conseguir superar as adversidades mais comuns encontradas no dia a dia no âmbito doméstico.

1.3. Justificativa

A idealização do projeto Buddy's Help é justificada ao demonstrar sua relevância em perceber que 97% dos brasileiros de 16 a 34 anos possuem o sonho de conseguir comprar uma casa própria (EDIÇÃO DO BRASIL, 2025). Pensando nestes dados, o projeto se iniciou com o foco em auxiliar os brasileiros que conseguiram alcançar este tão almejado sonho, sendo excepcionalmente importante para homens, pois, de acordo com filósofos da universidade de Cambridge, no Reino Unido, e da Universidade de Viena, na Áustria (GALILEU, 2022), homens possuem um déficit grande em relação à percepção dos afazeres domésticos. Com o uso do projeto este déficit pode ser mitigado com a participação do fórum que o aplicativo oferece.

De um ponto de vista técnico, o projeto se justifica por ser um trabalho acadêmico que pode elevar a sociedade, ao servir como um instrumento de auxílio para jovens em sua transição para a vida adulta.

1.4. Resultados Esperados

O principal resultado esperado no desenvolvimento do projeto é que seja possível viabilizar o aplicativo como uma ferramenta útil, prática, acessível e educativa, que funcione como um suporte prático no início da vida adulta, auxiliando com os mais diversos tipos de problemas e tarefas domésticas, como na manutenção de sistemas hidráulicos, sistemas elétricos, montagem de móveis, limpeza e demais tarefas.

Outros resultados idealizados pela equipe de desenvolvimento é a viabilização do aplicativo como um projeto que se mantenha financeiramente sustentável e o de ser um meio relevante para que marcas busquem parcerias com o projeto, sendo também legalmente viável.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

2.1. Conceitos Do Setor

O projeto Buddy's Help está inserido em setores distintos, mas que se dialogam entre si para seu funcionamento, pois está no meio da Tecnologia da Informação, da Educação e de Serviços Domésticos. Por visar auxiliar adolescentes e jovens com tarefas domésticas por meio de uma ferramenta tecnológica, um aplicativo educacional para promover uma autonomia doméstica.

O setor da Tecnologia da Informação (TI), juntamente da área de Desenvolvimento de Sistemas (DS), tem tido um crescimento nos últimos anos, especialmente no meio móvel, o que segundo a Associação Brasileira das Empresas de Software (ABES, 2023), movimentou mais de R\$200 bilhões em 2022, com destaque para o uso no cotidiano e de jovens.

Também é possível destacar a relação com o setor educacional, principalmente em questões domésticas, pois a autonomia estimulada em tal contexto é essencial no começo da vida adulta, em que muitos jovens chegam com dificuldades em executar tarefas simples do dia a dia.

Sendo assim, é possível concluir que a proposta do projeto é o de preencher uma lacuna existente entre o crescente uso da tecnologia e falta de conhecimento prático entre jovens, que embora tenham um mundo de informações, não há um local prático para auxiliá-los, lugar esse em que o projeto se encaixa com exatidão e conecta setores distintos de maneira funcional.

2.2. Sites, Sistemas ou Empresas Concorrentes

Em uma análise de mercado elaborada sobre possíveis concorrentes do projeto, sejam entre aplicativos, sites ou empresas, foi possível identificar que não há um concorrente direto, pois, as plataformas encontradas atuam de maneira indireta como concorrência, por não realizarem o que o aplicativo Buddy's Help oferece.

Em relação à concorrência indireta, foi possível identificar sites e aplicativos, por motivos distintos, sendo eles:

- **Instagram:** rede social de compartilhamento de fotos e vídeos;
- **TikTok:** rede social de compartilhamento de vídeos curtos;
- **Reddit:** fórum que reúne comunidades sobre distintos assuntos;
- **YouTube:** plataforma de compartilhamento de vídeos.

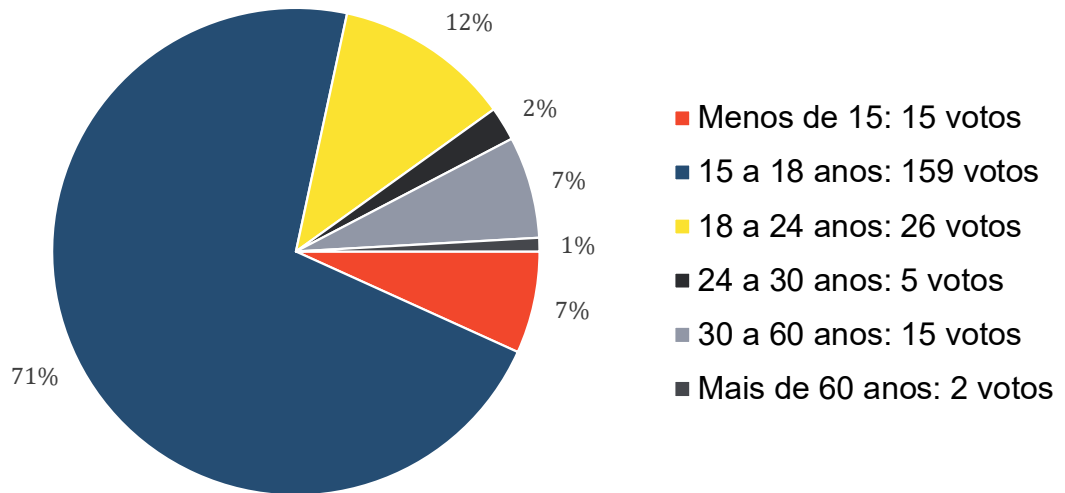
As plataformas citadas funcionam como concorrentes indiretos, pois mesmo não tendo seus focos centrais na divulgação de conhecimento doméstico, é possível dentro de cada uma encontrar canais, perfis e comunidades que tratem sobre tal assunto. Porém, por não terem o foco doméstico e público específico, acabam sendo de difícil acesso e uso em certos casos, por barreiras linguísticas, falta da resolução para o problema específico procurado ou falta de organização visual prática.

Com os concorrentes encontrados, é possível reforçar o diferencial do projeto Buddy's Help, devido a sua praticidade de ter diversas aulas, dicas e informações sobre problemas e tarefas domésticas em uma única plataforma. Acompanhado de uma interface organizada, simples e intuitiva, que um amplo público pode utilizar, mas ainda mantendo o foco em adolescentes e jovens adultos com defasagem em seus conhecimentos domésticos.

2.3. Pesquisa De Opinião

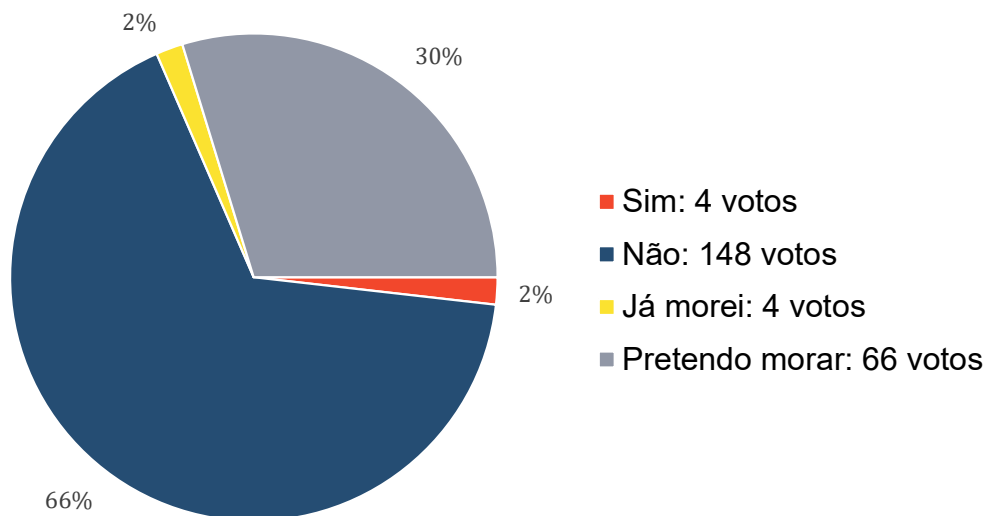
A pesquisa de campo desenvolvida pela equipe responsável do projeto foi realizada por meio do Google Forms, contendo 11 perguntas de múltipla escolha e conseguiu atingir 222 respostas. Tal pesquisa foi respondida por pessoas de diversas realidades distintas, tendo como objetivo ajudar a moldar o caminho ideal que o projeto deve-se tomar, seja com o público ideal e funções esperadas, como visto nos gráficos.

Gráfico 1 – Qual sua faixa etária?



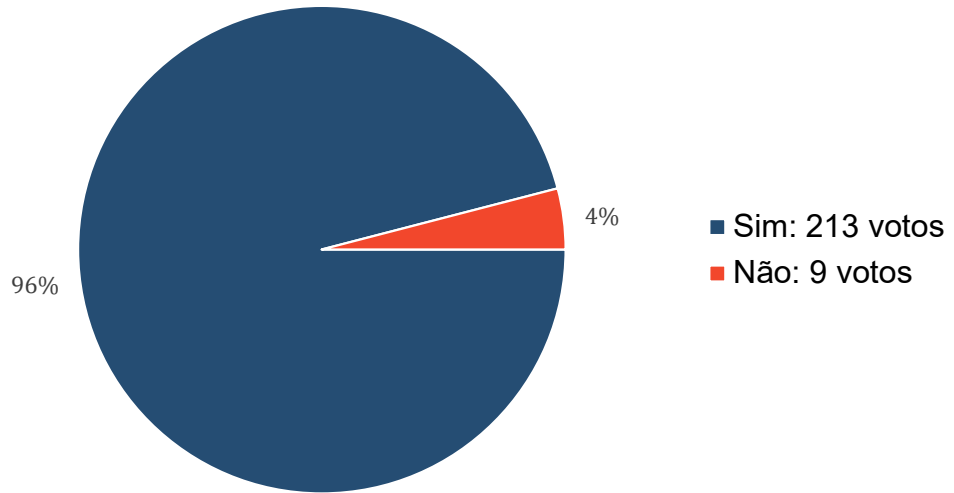
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 2 – Mora sozinho?



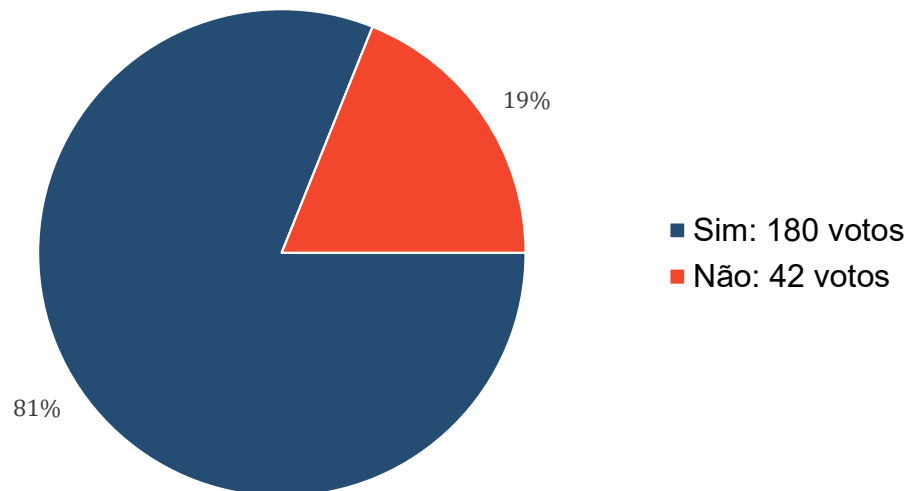
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 3 – Acharia útil um app para auxiliar pessoas que foram morar sozinhas?



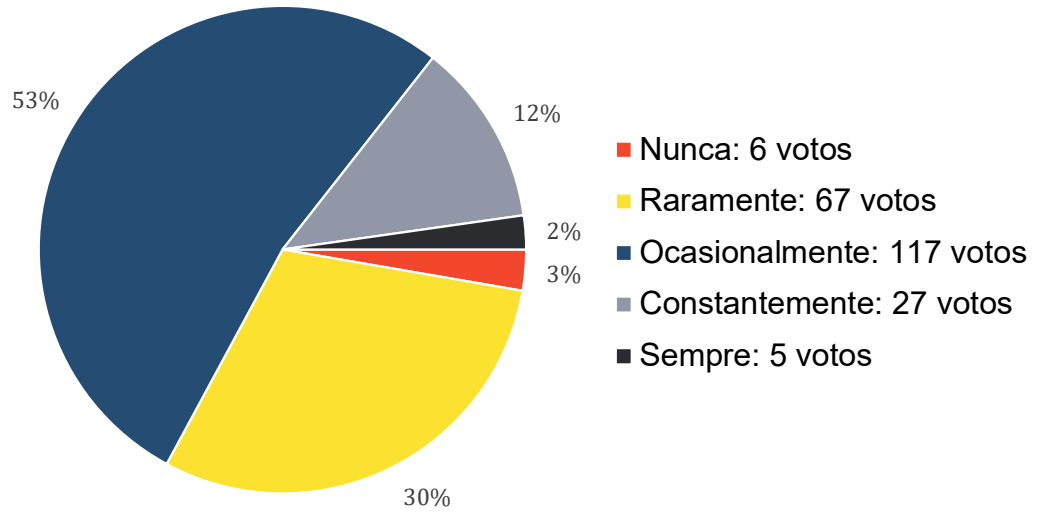
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 4 – Você já teve dificuldades para realizar tarefas domésticas?



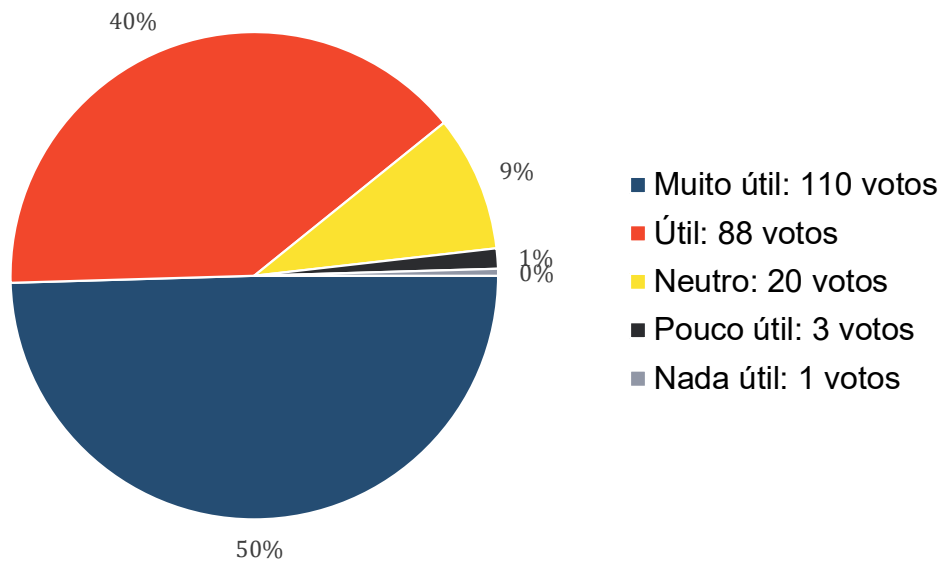
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 5 – Com que frequência você pede ajuda com problemas domésticos?



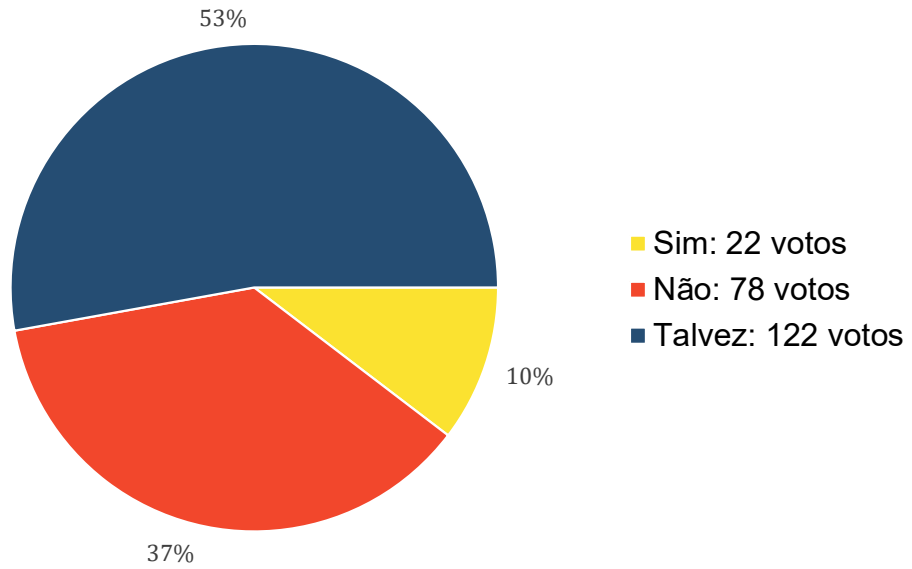
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 6 – O quão útil seria um aplicativo para auxiliar na autonomia doméstica?



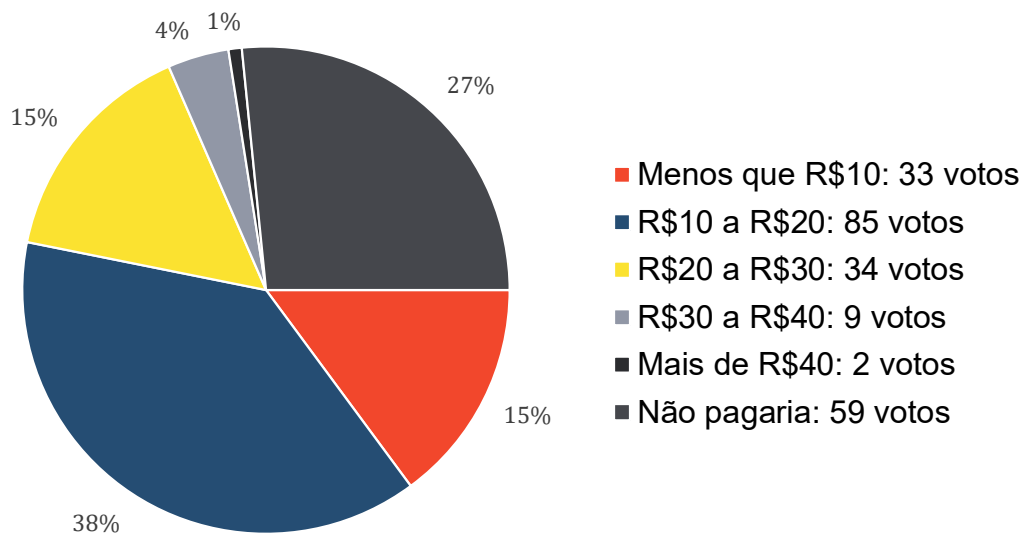
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 7 – Estaria disposto a pagar por funções premium dentro do aplicativo?



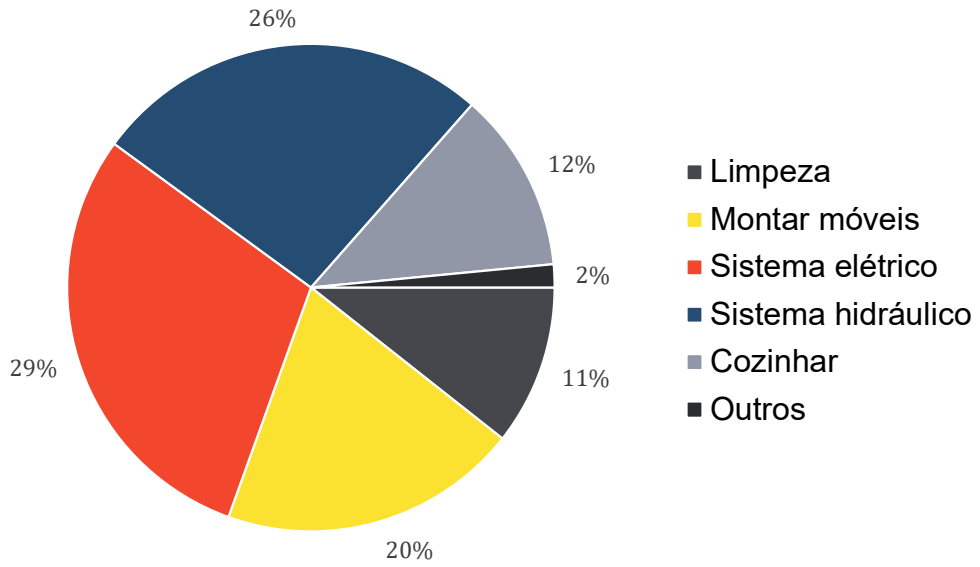
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 8 – Por qual preço pagaria por recursos premium?



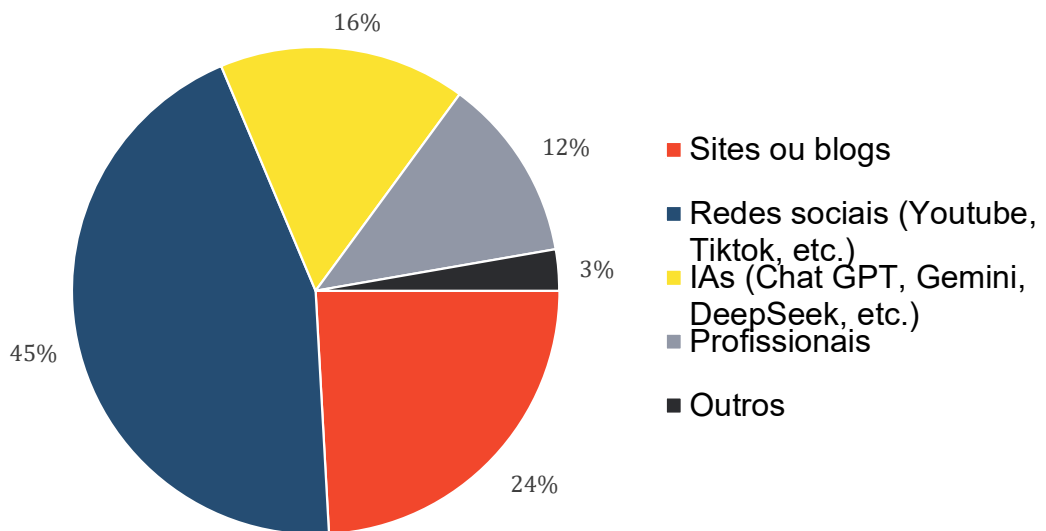
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 9 – Quais são suas principais dificuldades sobre tarefas domésticas?



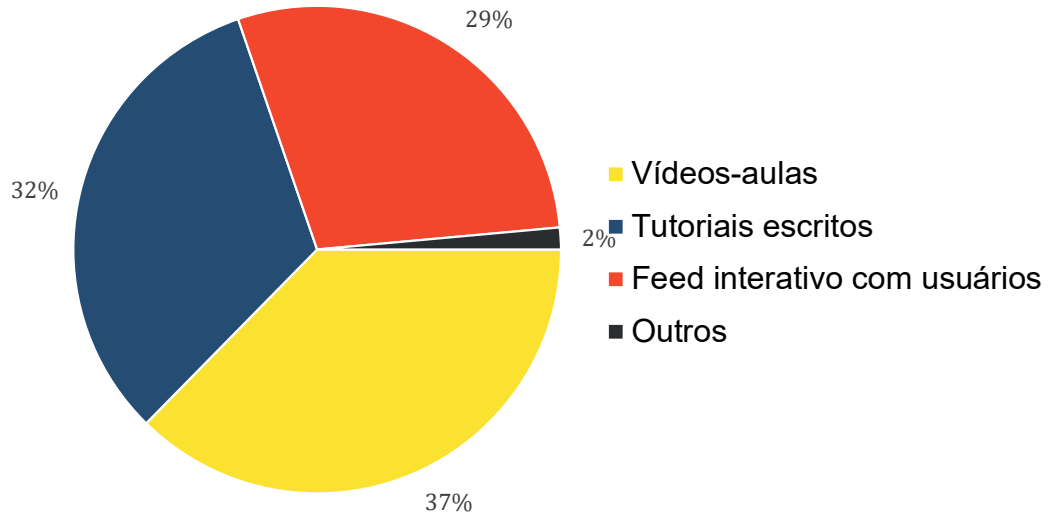
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 10 – Como procura informações para resolver problemas domésticos?



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Gráfico 11 – Que tipo de conteúdo espera ter no aplicativo?



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Baseado nos resultados objetivos das 222 respostas da pesquisa de campo, conclui-se que o projeto tem como público-alvo adolescentes e jovens adultos, de idade entre 15 e 20 anos, com maioria que mora acompanhado e uma boa parte que pretende morar sozinha.

O público em geral respondeu que seria extremamente útil um aplicativo para auxiliar pessoas que foram morar sozinhas pela primeira vez e para ajudar em desenvolver uma autonomia doméstica. A grande maioria já achou problemas com tarefas do tipo, sendo em sua maioria com sistemas elétricos, hidráulicos, montagem de móveis, preparo de alimentos e limpeza e ocasionalmente buscando ajuda com tais problemas por meio de redes sociais, sites, blogues e inteligências artificiais.

Em relação ao aplicativo, tal público espera principalmente encontrar videoaulas, tutoriais escritos e *feeds* interativos. Em questão de recursos pagos estariam talvez interessados, a depender de quais funções e preço informado, estando disponíveis a pagar entre 10 e 20 reais majoritariamente.

2.4. Canvas

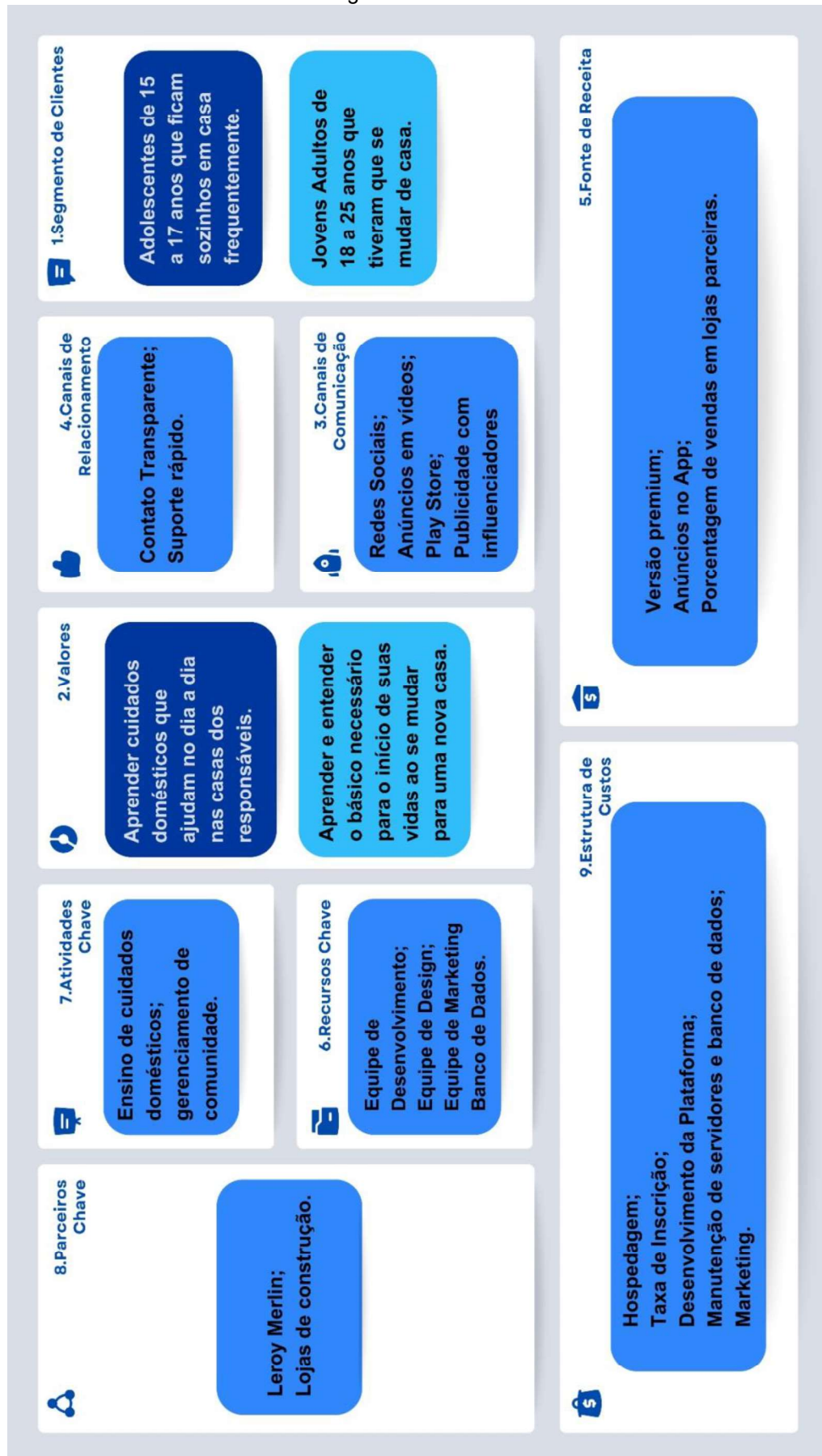
O *Canvas*, conhecido como *Business Model Canvas*, é uma ferramenta de planejamento que ajuda no desenvolvimento e a análise de modelos de negócios. Sua estrutura consiste em nove segmentos, sendo:

1. Segmentos de clientes;
2. Valores;
3. Canais de Comunicação;
4. Canais de Relacionamento;
5. Fontes de Receita;
6. Recursos Chave;
7. Atividades Chaves;
8. Parceiros Chave;
9. Estrutura de Custos.

O modelo *Canvas* foi utilizado para organizar as informações de negócio do Buddy's Help. Tendo cada bloco de segmento preenchido com informações essenciais, como os segmentos de clientes-alvo (adolescentes e jovens adultos), proposta de valor (auxiliar em tarefas domésticas) e fontes de receita (anúncios e pagamento de recursos *Premium*).

A abordagem estruturada e visual utilizada proporcionou um maior entendimento sobre o projeto do Buddy's Help, o que auxiliou em identificar pontos positivos, área de crescimento e partes para melhoria.

Figura 1 – Canvas



Fonte: Do próprio autor, 2025.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Na idealização e desenvolvimento do projeto, foram utilizadas diversas tecnologias e ferramentas, para diversos e distintos motivos, desde documentação, criação de design, programação do aplicativo, entre demais processos usados. Fora as ferramentas utilizadas no projeto desde as ações mais básicas, até funções mais avançadas, foram usadas também linguagens de programação e de marcação para o desenvolvimento do sistema.

3.1. Tecnologias Usadas

Figura 2 – Logo do Microsoft Word



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 3 – Logo do Microsoft PowerPoint



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 4 – Logo do JetBrains



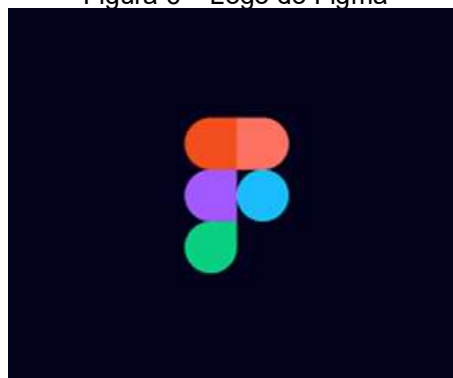
Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 5 – Logo do Canva



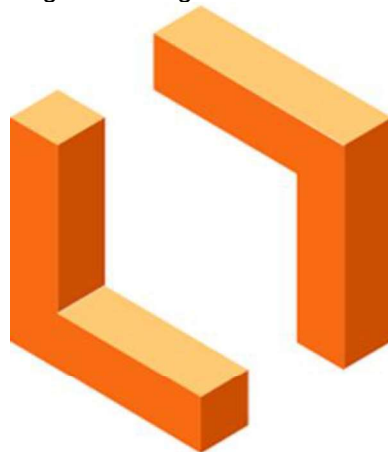
Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 6 – Logo do Figma



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 7 – Logo do LucidChart



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 8 – Logo do Microsoft Paint



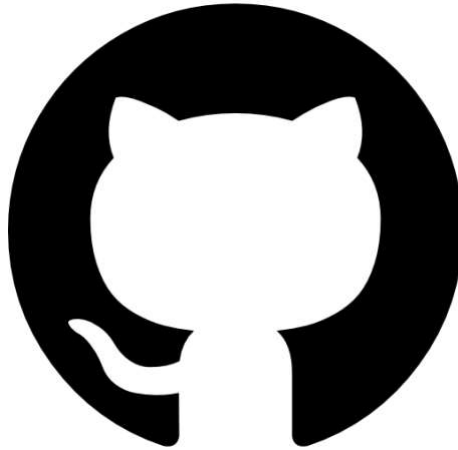
Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 9 – Logo do Trello



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 10 – Logo do GitHub



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 11 – Logo do Google Forms



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 12 – Logo do BR Modelo Online



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 13 – Logo do MySQL Workbench



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 14 – Logo do WampServer



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Microsoft Word: Utilizado no desenvolvimento, organização e formatação dos textos e gráficos do Trabalho de Conclusão de Curso;

Microsoft PowerPoint: Utilizado no desenvolvimento dos slides para apresentações do projeto;

JetBrains: Utilizado como uma plataforma para auxiliar o desenvolvimento e codificação do aplicativo;

Canva: Utilizado para o desenvolvimento do Canvas (*Business Model Canvas*);

Figma: Utilizado no desenvolvimento da prototipagem do design das telas do aplicativo, planejamento da paleta de cor e no desenvolvimento do logotipo do projeto;

LucidChart: Utilizado no desenvolvimento do Caso de Uso;

Microsoft Paint: Utilizado para a idealização inicial do design do projeto;

Trello: Utilizado no gerenciamento dos processos feitos durante o processo de desenvolvimento do projeto;

GitHub: Utilizado para o armazenamento dos arquivos e códigos do aplicativo;

Google Forms: Utilizado no desenvolvimento da Pesquisa de Campo e na análise das repostas recebidas;

BR Modelo Online: Utilizado para o desenvolvimento do modelo conceitual do banco de dados;

MySQL Workbench: Utilizado para o desenvolvimento do modelo lógico do banco de dados;

WampServer: Utilizado para testagem da qualidade do banco de dados.

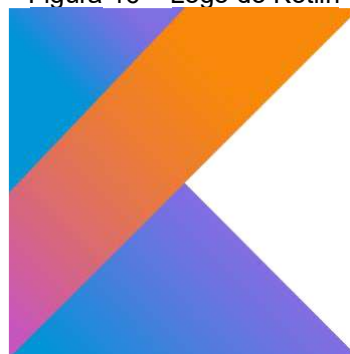
3.2. Linguagens

Figura 15 — Logo do Java



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Figura 16 – Logo do Kotlin



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Java e Kotlin: Linguagens de programação utilizada para o desenvolvimento e codificação das funções executadas no aplicativo.

Figura 17 – Logo do XML



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

XML: Linguagem de marcação utilizada para o desenvolvimento das telas e aspectos visuais do aplicativo.

3.3. Ferramenta De Desenvolvimento

Figura 18 – Logo do Android Studio



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

Android Studio: Plataforma utilizada para a realização e execução do desenvolvimento do código do aplicativo.

3.4. Sistema De Gerenciamento De Banco De Dados

Figura 19 – Logo do MySQL



Fonte: (WIKIPEDIA, 2025)

MySQL: Utilizado como Sistema de Gerenciamento de Banco de dados, servindo como meio para gerenciar o armazenamento das informações e dados contidos no funcionamento do aplicativo.

4. CASOS DE USO

O Caso de Uso é um modelo de diagramação e descrição em que se especifica como um sistema interage com um usuário ou outro sistema para realizar uma tarefa específica. O modelo é utilizado descrevendo uma sequência de ações que o sistema deve realizar para produzir uma resposta para um ator.

No modelo do Caso de uso, é possível identificar alguns elementos gráficos e textuais, sendo eles:

- **Casos de Uso:** Representado pela figura de uma elipse, representa as ações realizadas dentro do modelo descritivo e no diagrama;
- **Ator:** Representado pela figura de um boneco, sendo o responsável por interagir com o sistema;
- **Relacionamentos:** Representado por setas que conectam os casos de uso do sistema, podendo ser divididas em *Extend* (Ações que podem ou não ser realizadas em decorrência de uma anterior), *Include* (Ações que são realizadas obrigatoriamente em decorrência de outra ação) e Heranças, em que um Ator pode receber as funcionalidades de outro Ator.

4.1. Descrição

4.1.1. Fluxo Básico do Usuário

1. O usuário abre o aplicativo;
2. Aplicativo mostra as opções “registrar e *login*.”;
3. Usuário escolhe uma das opções e um dos seguintes sub-fluxos é executado:
Se Usuário escolhe “registrar” executar sub-fluxo 3.1;
Se Usuário escolhe “*login*” executar sub-fluxo 3.2.

Sub-Fluxo 3.1. Registro

- Passo 1. Aplicativo abre a tela de registro;
- Passo 2. Usuário preenche suas informações e cria a conta;
- Passo 3. Aplicativo verifica informações do Usuário;
- Passo 4. Aplicativo mostra mensagem perguntando se usuário concorda com os termos de uso;
- Passo 5. Usuário concorda;
- Passo 6. Aplicativo envia Usuário para a tela inicial.

Fluxo de Exceção: Caso usuário não concorde com os termos de uso.

Mensagem e execuções: “Para a utilização do aplicativo é necessário concordar com os termos de uso.”

Fluxo de Exceção: Caso o usuário não preencha todos os campos necessários para realização do cadastro.

Mensagens e execuções: “Preencha todos os campos corretamente.”

Sub-Fluxo 3.2. *Login*

- Passo 1. Aplicativo abre a tela de *login*;
- Passo 2. Usuário preenche suas informações de *login*;
- Passo 3. Aplicativo verifica informações do Usuário.

Sub-Fluxo 3.2.1. Verificação de Login

Passo 1. Aplicativo confere se as informações estão cadastradas;

Passo 2. Se informações de Usuário forem encontradas, aplicativo envia Usuário para a tela inicial.

Fluxo de Exceção: Caso usuário insira login ou senha incorretos.

Mensagem e execuções: “E-mail ou senha incorreta.”

3. Aplicativo mostra as opções “Barra de Pesquisa, Barra Lateral, Postar Perguntas, seção de *tags*, Perguntas e Respostas postadas.”;

4. Aplicativo aguarda usuário escolher uma das opções;

5. Usuário escolhe uma das opções e um dos seguintes sub-fluxos é executado:

Se Usuário escolher “em Barra de pesquisa” executar sub-fluxo 5.1.;

Se Usuário escolher “Tela de notificação” executar sub-fluxo 5.2.;

Se Usuário escolher “Postar Perguntas” executar sub-fluxo 5.3.;

Se Usuário escolher “seção de *tags*” executar sub-fluxo 5.4.;

Se Usuário escolher “Perguntas e Respostas postadas” executar sub-fluxo 5.5.;

Se Usuário escolher “Barra Lateral” executar sub-fluxo 5.6.

Sub-Fluxo 5.1. Barra De Pesquisa

Passo 1. Usuário clica em barra de pesquisa;

Passo 2. Aplicativo mostra tela de pesquisa;

Passo 3. Aplicativo mostra o histórico de pesquisa;

Passo 4. Aplicativo mostra as palavras-chave;

Passo 5. Usuário pesquisa seu problema;

Passo 6. Aplicativo mostra problemas semelhantes;

Passo 7. Usuário volta a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.2. Notificação

Passo 1. Aplicativo abre tela de notificação;

Passo 2. Aplicativo mostra as notificações do Usuário;

- Passo 3. Usuário entra em alguma notificação;
- Passo 4. Aplicativo mostra as informações da notificação;
- Passo 5. Usuário volta a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.3. Postar Pergunta

- Passo 1. Aplicativo abre tela de postar pergunta;
- Passo 2. Usuário escreve sua pergunta;

Fluxo de Exceção: Caso usuário exceda o limite de caracteres.

Mensagem e execuções: “Limite de caracteres excedido.”

- Passo 3. Usuário adiciona ou não *tags* a sua pergunta;

Fluxo de Exceção: Caso usuário não preencha os campos necessários.

Mensagem e execuções: “Preencha os campos obrigatórios”

- Passo 4. Usuário posta a pergunta;
- Passo 5. Aplicativo volta para a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.4. Seção De Tags

- Passo 1. Aplicativo mostra a seção de *tags*;
- Passo 2. Usuário entra em uma *tag*;
- Passo 3. Aplicativo mostra perguntas e respostas com a mesma *tag*;
- Passo 4. Usuário volta para tela inicial.

Sub-Fluxo 5.5. Perguntas E Respostas

- Passo 1. Aplicativo mostra as perguntas e respostas;
- Passo 2. Aplicativo mostra as opções “curtir, *descurtir*, denunciar resposta e acessar perfil.

Sub-Fluxo 5.5.1. Curtir Resposta

Passo 1. Usuário curte perguntas e/ou respostas;

Passo 2. Aplicativo adiciona dado na tabela de interações;

Passo 3. Aplicativo atualiza número de curtidas na pergunta ou resposta.

Sub-Fluxo 5.5.2. Descurtir Resposta

Passo 1. Usuário *descurte* perguntas e/ou respostas;

Passo 2. Aplicativo adiciona dado na tabela de interações;

Passo 3. Aplicativo atualiza número de *descurtidas* na pergunta ou resposta.

Sub-Fluxo 5.5.3. Denunciar Resposta

Passo 1. Aplicativo abre tela de denúncia;

Passo 2. Usuário preenche as informações para denúncia;

Fluxo de Exceção: Caso usuário não preencha os campos necessários.

Mensagem e execuções: “Preencha os campos obrigatórios.”

Passo 3. Aplicativo envia uma notificação de confirmação de denúncia;

Passo 4. Aplicativo retorna para a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.5.4. Acessar Perfil

Passo 1. Usuário entra no perfil do perfil que postou a pergunta e/ou resposta;

Passo 2. Aplicativo apresenta a tela de perfil de outro usuário;

Passo 3. Aplicativo apresenta as opções “seguir e denunciar”;

Se usuário escolher “denunciar” executar o sub-fluxo 5.5.1.1.;

Se usuário escolher “seguir” executar o sub-fluxo 5.5.1.2.

Sub-Fluxo 5.5.1.1. Denunciar

Passo 1. Aplicativo abre tela de denúncia;

Passo 2. Usuário preenche as informações para denúncia;

Fluxo de Exceção: Caso usuário não preencha os campos necessários.

Mensagem e execuções: “Preencha os campos obrigatórios.”

Passo 3. Aplicativo envia uma notificação de confirmação de denúncia;

Passo 4. Aplicativo retorna para a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.5.1.2. Seguir

Passo 1. Aplicativo atualiza os seguidos do usuário.

Sub-Fluxo 5.6. Barra Lateral

Passo 1. Aplicativo mostra a barra lateral;

Passo 2. Aplicativo mostra as opções “Tela de Perfil e Tela de Configurações.”;

Passo 3. Usuário escolhe uma das opções e um dos sub-fluxos é executado:

Se Usuário escolher “Tela de Perfil” executar sub-fluxo 5.6.1.;

Se Usuário escolher “Tela de Configurações” executar sub-fluxo 5.6.2.

Sub-Fluxo 5.6.1. Perfil

Passo 1. Aplicativo exibe a tela de perfil;

Passo 2. Aplicativo mostra as opções “editar perfil e Assinatura do Premium”;

Passo 3. Usuário escolhe uma das opções e um dos sub-fluxos é executado;

Se Usuário escolher “editar Perfil” executar sub-fluxo 5.6.1.1.;

Se Usuário escolher “Assinatura do Premium” executar sub-fluxo 5.6.1.2.

Sub-Fluxo 5.6.1.1. Edição De Perfil

Passo 1. Aplicativo abre a tela de edição de perfil;

Passo 2. Usuário edita o seu perfil;

Passo 3. Usuário volta para a tela de perfil;

Passo 4. Usuário volta para tela inicial.

Sub-Fluxo 5.6.2. Configurações

Passo 1. Aplicativo abre tela de configurações;

Passo 2. Aplicativo mostra as opções “Assinatura do Premium, Contatar Suporte, Preferências e Diretrizes”;

Passo 3. Usuário escolhe uma das opções e um dos sub-fluxos é executado;

Se Usuário escolher “Assinatura do premium” executar sub-fluxo 5.6.2.1.;

Se Usuário escolher “Contatar Suporte” executar sub-fluxo 5.6.2.2.;

Se Usuário escolher “Preferências” executar sub-fluxo 5.6.2.3.;

Se Usuário escolher “Diretrizes” executar sub-fluxo 5.6.2.4.

Sub-Fluxo 5.6.2.1. Assinatura Do Premium

Passo 1. Aplicativo mostra tela de assinatura do premium;

Passo 2. Usuário adiciona seu método de pagamento;

Fluxo de Exceção: Caso usuário não preencha os campos necessários.

Mensagem e execuções: “Preencha os campos obrigatórios.”

Passo 3. Usuário concorda com os termos de uso da assinatura premium;

Fluxo de Exceção: Caso usuário não concorde com os termos de uso.

Mensagem e execuções: “Para assinar o premium do aplicativo é necessário concordar com os termos de uso.”

Passo 4. Usuário faz o pagamento da assinatura do premium;

Passo 5. Aplicativo classifica o Usuário como assinante da assinatura do premium;

Passo 6. Aplicativo envia para a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.6.2.2. Suporte

Passo 1. Aplicativo mostra a tela de suporte;

Passo 2. Usuário envia seu problema para o suporte;

Passo 3. Aplicativo envia o usuário para a tela de configurações;

Passo 4. Usuário volta para a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.6.2.3. Preferências

Passo 1. Aplicativo mostra a tela de preferências;

Passo 2. Usuário edita suas preferências;

Passo 3. Usuário salva suas edições;

Passo 4. Aplicativo envia para a tela de configurações;

Passo 5. Usuário volta para a tela inicial.

Sub-Fluxo 5.6.2.4. Diretrizes

Passo 1. Aplicativo mostra as Diretrizes;

Passo 2. Usuário volta para tela de configuração;

Passo 3. Usuário volta para a tela inicial.

4.1.2. Fluxo Básico do Admin

O ator *Admin* recebe por herança todas as relações com os casos de uso do ator Usuário e também adiciona ao sistema as suas próprias.

1. Aplicativo abre a tela de login;
2. *Admin* preenche suas informações de *login*;
3. Aplicativo abre tela de Administração;
4. Aplicativo exibe as opções “Gerenciar usuários, gerenciar postagens, Gerenciamento de denúncias e Gerenciar conteúdo (*tags.*)”;
5. Admin escolhe uma das opções e um dos seguintes subfluxos executado:
Se escolher "Gerenciar usuários", executar sub-fluxo 5.1;
Se escolher "Gerenciar postagens", executar sub-fluxo 5.2;
Se escolher " Gerenciamento de denúncias", executar sub-fluxo 5.3;
Se escolher "Gerenciar conteúdo", executar sub-fluxo 5.4.

Sub-Fluxo 5.1. Gerenciar Usuários

- Passo 1. Aplicativo abre tela de gerenciar usuários;
- Passo 2. Aplicativo mostra tabela de usuários do banco de dados;
- Passo 3. *Admin* altera informações;
- Passo 4. Aplicativo mostra *pop-up* perguntando se *Admin* deseja salvar alterações;
- Passo 5. Caso *Admin* confirme, Aplicativo salva alterações, se não Aplicativo descarta alterações.

Sub-Fluxo 5.2. Gerenciar Postagens

- Passo 1. Aplicativo abre tela de gerenciar postagens;
- Passo 2. Mostra tabela de postagens do banco de dados;
- Passo 3. *Admin* altera informações;
- Passo 4. Aplicativo mostra *pop-up* perguntando se *Admin* deseja salvar alterações;
- Passo 5. Caso *Admin* confirme, Aplicativo salva alterações, se não Aplicativo descarta alterações.

Sub-Fluxo 5.3. Gerenciamento De Denúncias

Passo 1. Aplicativo abre tela de Gerenciamento de denúncias;

Passo 2. Aplicativo mostra tabela de denúncias do banco de dados;

Passo 3. *Admin* analisa denúncias;

Passo 4. *Admin* apaga ou não denúncias;

Passo 5. *Admin* bane conta;

Passo 6. Aplicativo mostra *pop-up* perguntando se *Admin* deseja salvar alterações;

Passo 7. Caso *Admin* confirme, aplicativa salva alterações, se não aplicativo descarta alterações.

Sub-Fluxo 5.4. Gerenciamento De Conteúdo

Passo 1. Aplicativo abre tela de gerenciamento de conteúdo;

Passo 2. Aplicativo mostra tabela de conteúdo do banco de dados;

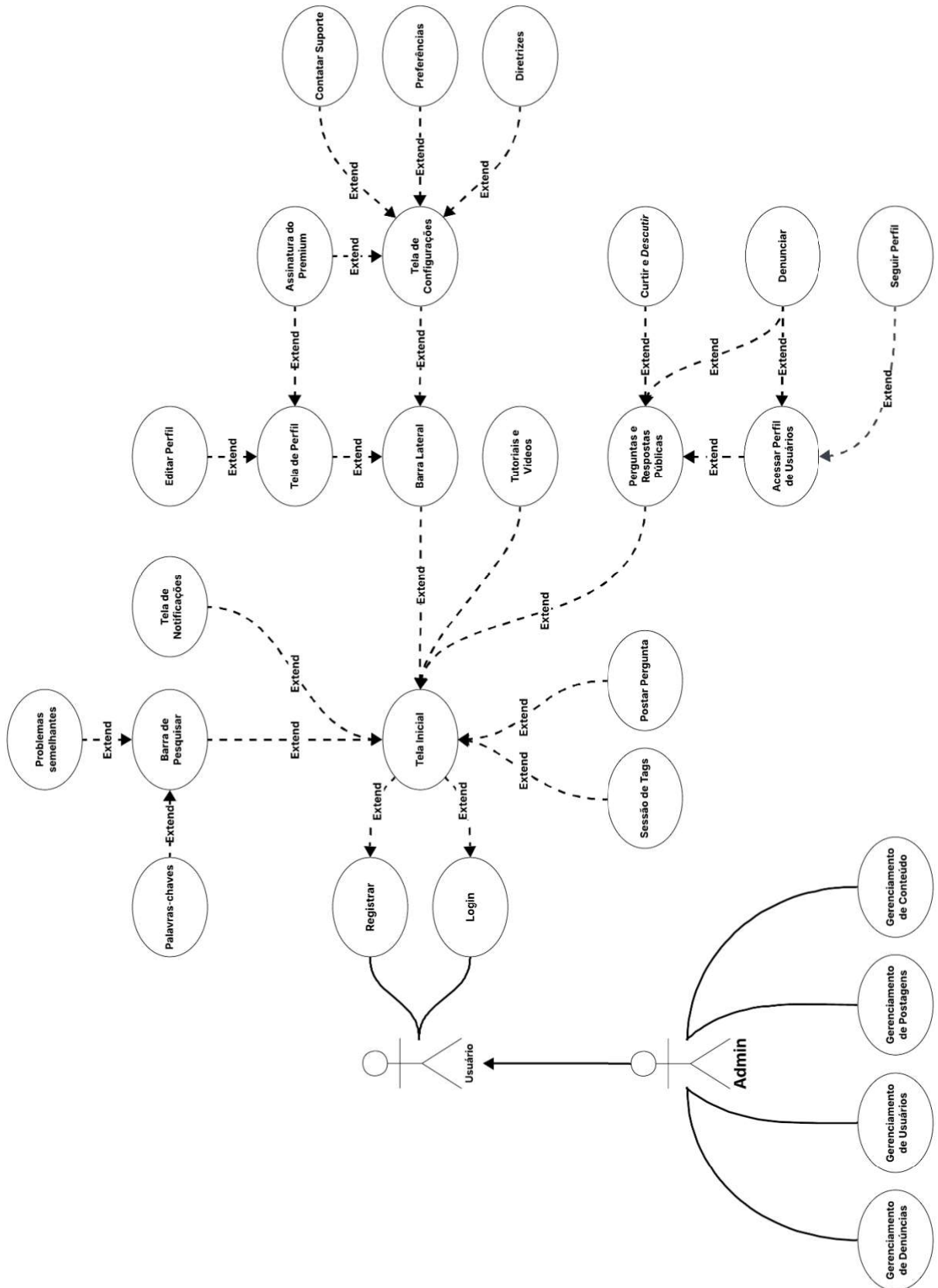
Passo 3. *Admin* altera informações;

Passo 4. Aplicativo mostra *pop-up* perguntando se *Admin* deseja salvar alterações;

Passo 5. Caso *Admin* confirme, aplicativa salva alterações, se não aplicativo descarta alterações.

4.2. Diagrama De Casos De Uso

Figura 20 – Diagrama de Casos De Uso



Fonte: Do próprio autor, 2025.

5. BANCO DE DADOS

O banco de dados do Buddy's Help é utilizado para o armazenamento das informações contidas no aplicativo, sendo uma ferramenta para garantir a guarda de dados com segurança, como os de usuários, curtidas e comentários em postagens, conteúdos, tags, registros de denúncias e banimentos e etc.

O banco é uma ferramenta importante para a otimização e melhor desenvolvimento da equipe responsável e máxima utilização dos usuários da plataforma. Permitindo que o aplicativo seja executado de maneira segura, sem riscos de perda de dados ou informações, seja de usuários ou da própria equipe.

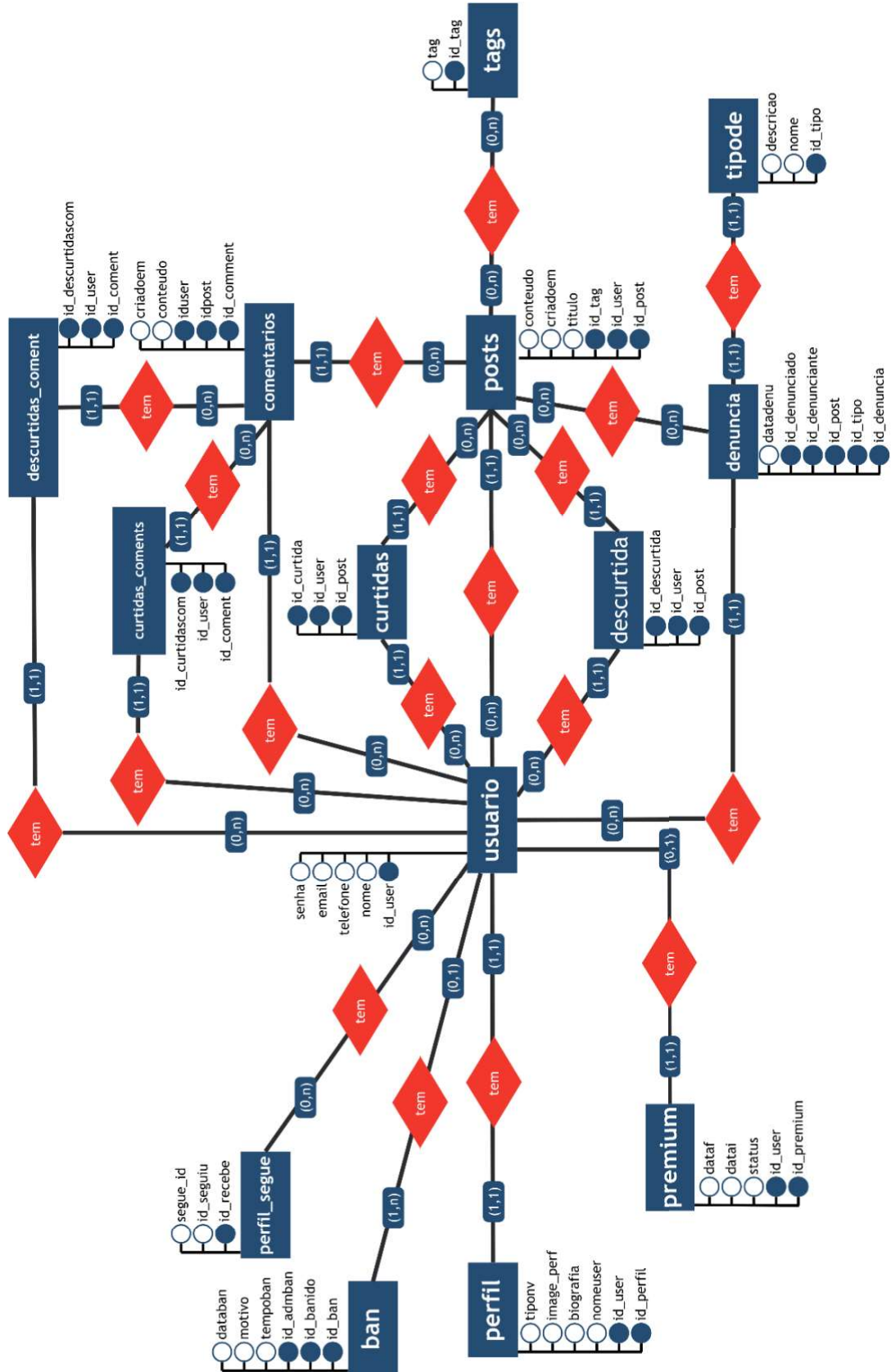
O sistema de banco de dados pode ser explicado e demonstrado de maneira prática por meio do Diagrama Entidade-Relacionamento, um modelo visual gráfico do sistema em forma de tabelas intercaladas. Há também o modelo descritivo do banco de dados, em que se explica a função de cada atributo contido nas entidades.

Em ambos os modelos é possível identificar alguns elementos visuais e escritos, sendo:

- **Entidade:** Representações de objetos reais contidos no sistema, sendo mostradas no nome das tabelas.
- **Atributos:** Descrevem os componentes e propriedades das entidades apresentadas, sendo representados nas informações encontradas na tabela.
- **Relacionamentos:** São as formas com que as entidades se conectam e relacionam, sendo vistas por linhas que conectam as tabelas.
- **Cardinalidade:** São os valores que demonstram quanto uma entidade pode se relacionar com outra.

5.1. Diagrama Entidade-Relacionamento

Figura 21 – Modelo Conceitual



Fonte: Do próprio autor, 2025.

5.2. Descritivo

Entidade usuarios

Entidade que representa o usuário e salva suas informações.

Atributos:

iduser: Atributo Chave. Identificador de entidade.

nome: Atributo Simples. Salva o nome de usuário.

telefone: Atributo Simples. Salva o telefone do usuário.

email: Atributo Simples. Salva o email que está atrelado ao usuário.

senha: Atributo Simples. Salva a senha utilizado pelo usuário para entrar na conta.

Relacionamento:

- Um usuário pode ou não ser premium (0-1);
- Um usuário tem um perfil (1-1);
- Um usuário pode criar nenhuma ou várias postagens (0-n);
- Um usuário pode curtir nenhum ou várias postagens (0-n);
- Um usuário pode descurtir nenhum ou várias postagens (0-n);
- Um usuário pode comentar nenhum ou vários comentários (0-n);
- Um usuário pode curtir nenhum ou muitos comentários (0-n);
- Um usuário pode descurtir nenhum ou muitos comentários (0-n);
- Um usuário pode denunciar nenhum ou muitos usuários (0-n);
- Um usuário pode denunciar nenhum ou várias postagens (0-n);
- Um usuário pode ser ou não denunciado (0-1);
- Um usuário com nível admin pode ou não banir outro usuário (0-1);
- Um usuário pode ou não ser banido (0-1).

Entidade perfil_segue

Entidade que representa os perfis seguidos por um usuário.

Atributos:

segue_id: Atributo Chave. Identificador de entidade.

seguiu: Atributo Chave. Usuário que seguiu.

recebe: Atributo Chave. Usuário que recebeu a seguida.

Relacionamento:

- Um perfil pode seguir nenhum ou muitos usuários (0-n);
- Um perfil pode ser seguido por nenhum ou muitos usuários (0-n).

Ação: qtdrec

Faz um select para mostrar a quantidade de seguidores em ordem decrescente de uma de um determinado perfil pesquisado.

Ação: qtdseg

Faz um select para mostrar a quantidade de contas seguidas em ordem decrescente de uma de um determinado perfil pesquisado.

Objetivo:

Facilitar a visualização da quantidade de seguidores e de contas seguidas de uma determinada conta de uma conta.

Entidade perfil

Entidade que representa o perfil.

Atributos:

idperfil: Atributo Chave. Identificador de entidade.

Iduser: Atributo chave. Identifica o usuário atrelado a este perfil.

nomeuser: Atributo Simples. Salva o nome do perfil.

biografia: Atributo Simples. Salva a biografia que o usuário escreveu para o perfil.

image_perf: Atributo Simples. Salva o local em que a imagem do perfil está localizada.

tiponv: Atributo Simples. Salva o nível do perfil em relação as permissões.

Relacionamento:

- Um perfil tem um usuário (1-1).

Entidade descurtidas

Entidade que representa as *descurtidas* em postagens.

Atributos:

iddescurtida: Atributo Chave. Identificador de entidade.

iduser: Atributo Chave. Salva o Id do usuário que *descurtiu*.

idpost: Atributo Chave. Salva o id do post em que a *descurtida* está relacionada.

Relacionamento:

- Uma *descurtida* pertence a uma postagem (1-1);
- Uma *descurtida* é dada por um usuário (1-1).

Ação: qtddes

Faz um select para mostrar a quantidade de descurtidas em ordem decrescente.

Objetivo:

Facilitar a visualização da quantidade de descurtidas em um determinado post.

Entidade curtidas

Entidade que representa as curtidas em postagens.

Atributos:

idcurtida: Atributo Chave. Identificador de entidade.

iduser: Atributo Chave. Salva o Id do usuário que curtiu.

idpost: Atributo Chave. Salva o id do post em que a curtida está relacionada.

Relacionamento:

- Uma curtida pertence a uma postagem (1-1);
- Uma curtida pode é dada por um usuário (1-1).

Ação: qtdcur

Faz select para mostrar a quantidade de curtidas em ordem decrescente.

Objetivo:

Facilitar a visualização da quantidade de curtidas em um determinado post.

Entidade curtidascoment

Entidade que representa as curtidas em comentários.

Atributos:

idcurtidacom: Atributo Chave. Identificador de entidade.

iduser: Atributo Chave. Salva o id do usuário que curtiu.

idcoment: Atributo Chave. Salva o id do comentário em que a curtida está relacionada.

Relacionamento:

- Uma curtida em um comentário pertence a uma postagem (1-1);
- Uma curtida em um comentário é dada por um usuário (1-1).

Ação: qtdcurcom

Faz select para mostrar a quantidade de curtidas em ordem decrescente.

Objetivo:

Facilitar a visualização da quantidade de curtidas em um determinado comentário.

Entidade descurtidascoment

Entidade que representa as *descurtidas* em comentários.

Atributos:

iddescurtidacom: Atributo Chave. Identificador de entidade.

iduser: Atributo Chave. Salva o id do usuário que descurtiu.

idcoment: Atributo Chave. Salva o id do comentário em que a curtida está relacionada.

Relacionamento:

- Uma *descurtida* em um comentário pertence a uma postagem (1-1);
- Uma *descurtida* em um comentário é dada por um usuário (1-1).

Ação: qtddescom

Faz um select para mostrar a quantidade de descurtidas em ordem decrescente.

Objetivo:

Facilitar a visualização da quantidade de descurtidas em um determinado comentário.

Entidade tags

Entidade que representa as categorias e tópicos das postagens.

Atributos:

idtag: Atributo Chave. Identificador de entidade.

tag: Atributo Simples. Salva o nome da tag.

Relacionamento:

- Uma *tag* pode estar em nenhuma ou muitas postagens (0-n).

Ação: addtag

Faz um insert com o nome de uma nova tag.

Objetivo:

Facilitar a inserção de novas tags.

Entidade posts

Entidade que representa as postagens do aplicativo.

Atributos:

idpost: Atributo Chave. Identificador de entidade.

iduser: Atributo Chave. Salva o id do usuário que criou a publicação.

idtag: Atributo Chave. Salva o id da tag da publicação.

titulo: Atributo Simples. Salva o título da publicação.

conteudo: Atributo Simples. Salva conteúdo da publicação.

criadoem: Atributo Simples salva a data em que foi publicado.

Relacionamento:

- Uma postagem pertence a um usuário (1-1);
- Uma postagem pode não ter nenhuma ou várias *tags* (0-n);
- Uma postagem pode não ter ou ter várias denúncias (0-n);
- Uma postagem pode ter nenhuma ou várias curtidas (0-n);
- Uma postagem pode ter nenhuma ou várias *descurtidas* (0-n);
- Uma postagem pode ter nenhum ou vários comentários (0-n).

Entidade tipode

Entidade que salva os tipos de denúncias de postagens e usuários.

Atributos:

idtipo: Atributo chave. Identificador de entidade.

nome: Atributo Simples. Nome do tipo da denúncia.

descricao: Atributo Simples. Descreve tipo de denúncia.

Relacionamento:

- Um tipo de denúncia está em uma denúncia (1-1).

Ação: addtipd

Faz um insert com valores do nome e descrição de um novo tipo de denúncia.

Objetivo:

Facilitar a inserção de novos tipos de denúncias.

Entidade denuncias

Entidade que representa as denúncias de usuários e postagens.

Atributos:

id denuncia: Atributo chave. Identificador de entidade.

tipo: Atributo Chave. Salva o tipo de denúncia.

denunciante: Atributo Chave. Salva o id do usuário que denunciou.

denunciado: Atributo Chave. Salva o id do usuário denunciado.

data denunc: Atributo Simples. Salva a data da denúncia.

Relacionamento:

- Uma denúncia tem um único tipo de denúncia. (1-1);
- Uma denúncia pode ter nenhuma ou uma postagem. (0-n);
- Uma denúncia tem um denunciado. (1-1);
- Uma denúncia tem um denunciante. (1-1).

Entidade ban

Entidade que representa os banimentos de usuários.

Atributos:

idban: Atributo Chave. Identificador de entidade.

banido: Atributo Chave. Salva o id do usuário que foi banido.

tempoban: Atributo Simples. Salva o tempo de suspensão.

motivo: Atributo Simples. Salva o motivo da suspensão.

adminban: Atributo Simples. Salva o *admin* que suspendeu a conta.

databan: Atributo simples salva a data que o ban foi dado.

Relacionamento:

- Um banimento tem um banido (1-1);
- Um banimento tem um admin que bane (1-1).

Entidade comentários

Entidade que representa os comentários em postagens.

Atributos:

idcoment: Atributo Chave. Identificador de entidade.

idpost: Atributo Chave. Identifica o post em que o comentário foi postado.

comentador: Atributo Chave. Identifica o usuário que fez o comentário.

conteudo: Atributo Simples. Salva o conteúdo do comentário.

criadoem: Atributo Simples salva a data em que foi publicado.

Relacionamento:

- Um comentário pertence a um usuário (1-1);
- Um comentário pertence a uma postagem (1-1);
- Um comentário pode ter nenhuma ou várias curtidas (0-n);
- Um comentário pode ter nenhuma ou várias *descurtidas* (0-n).

Ação: qtdcom

Faz um select para mostrar a quantidade de comentários em ordem decrescente do post pesquisado.

Objetivo:

Facilitar a visualização de comentários em um determinado post.

Entidade premium

Entidade que representa as assinaturas premium de usuários.

Atributos:

idpremium: Atributo Chave. Identificador de entidade.

iduser: Atributo Chave. Identifica o usuário assinante.

status: Atributo Simples. Identifica se a assinatura está ativa ou não.

datai: Atributo Simples. Identifica a data de início da assinatura.

dataf: Atributo Simples. Identifica a data que a assinatura terminou.

Relacionamento:

- Uma assinatura premium tem um usuário (1-1).

Ação: vpr

Faz um select para mostrar as informações do premium de um usuário pesquisado.

Objetivo:

Facilitar as informações do premium de uma determinada conta.

6. PROTOTIPAGEM

A prototipagem do Buddy's Help envolve a criação de um aplicativo que funciona como uma espécie de Rede Social/Fórum.

O protótipo do projeto abrange diversos aspectos, sendo desde a interface do usuário até a elaboração do funcionamento prático do Buddy's Help. Com a criação de modelos visuais, é possível validar o conceito idealizado, mas também permite a identificação de pontos cruciais para o resultado final.

6.1. Aplicativo

A prototipagem do aplicativo é o principal ponto de projeto, sendo o elo entre o usuário e o sistema. Cada tela foi desenvolvida com a proposta de tornar a experiência do usuário intuitiva, prática, simples e funcional. Desde a tela de cadastro até as configurações e diretrizes do aplicativo, cada elemento da prototipagem é pensado e feito para ofertar uma experiência acessível, simples e informativa ao usuário.

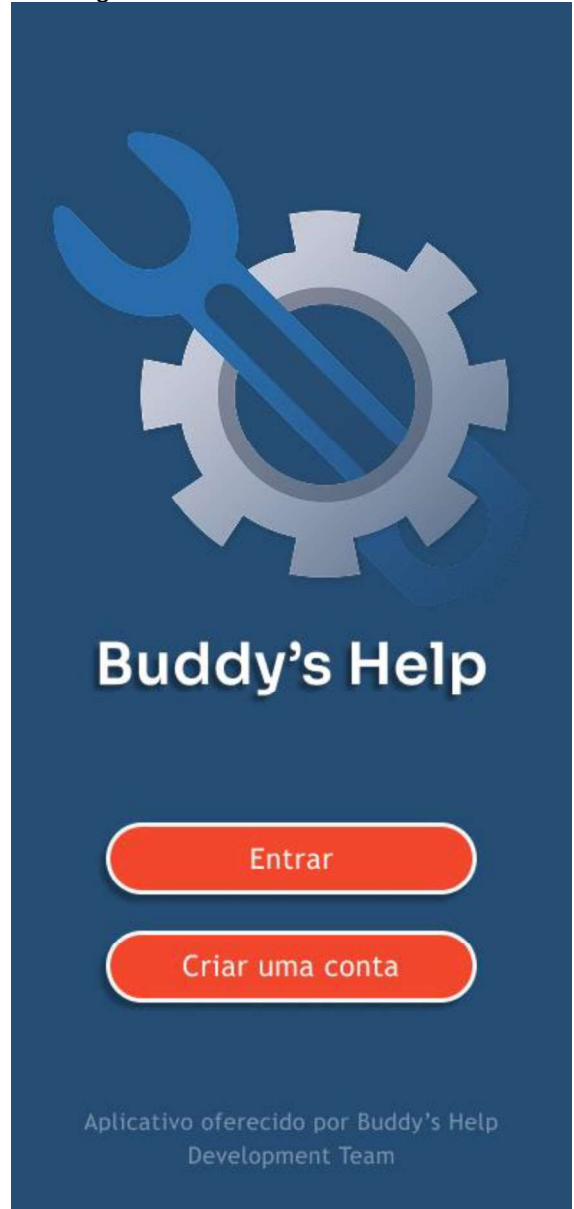
O desenvolvimento dessa interface permite visualizar o design final, mas também testar e demonstrar a viabilidade, usabilidade e identificar pontos a serem melhorados no projeto final.

Figura 23 – Tela Splash




Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 24 – Tela de Primeiro Acesso



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 25 – Tela de Cadastro (1)



Buddy's Help

Preencha as informações abaixo para se cadastrar no aplicativo

Nome de Usuário

Senha

Confirmar senha

Data nascimento

Continuar

[Já tem uma conta?](#)

Ao continuar, você concorda com nossos Termos de Serviço e Condições

Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 26 – Tela de Cadastro (2)



Buddy's Help

Escolha um método de verificação

Telefone

Email

Eu concordo em receber notificações no email indicado acima sobre atualizações no aplicativo e promoções.

Eu concordo em fornecer dados necessários ao time de desenvolvedores para a melhoria do aplicativo

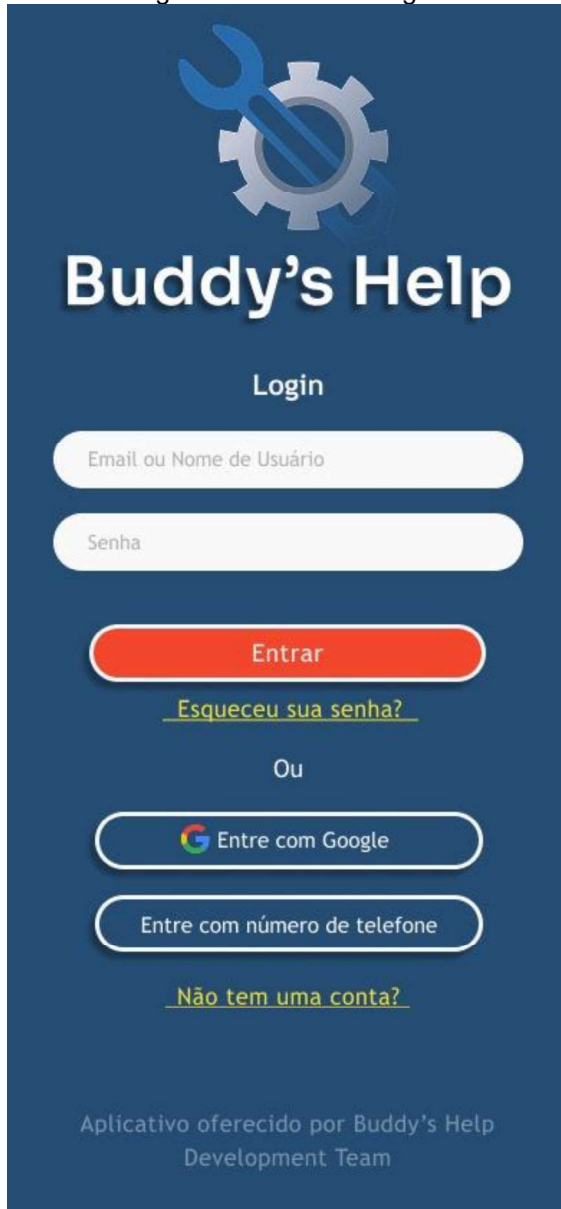
Finalizar

[Já tem uma conta?](#)

Ao continuar, você concorda com nossos Termos de Serviço e Condições

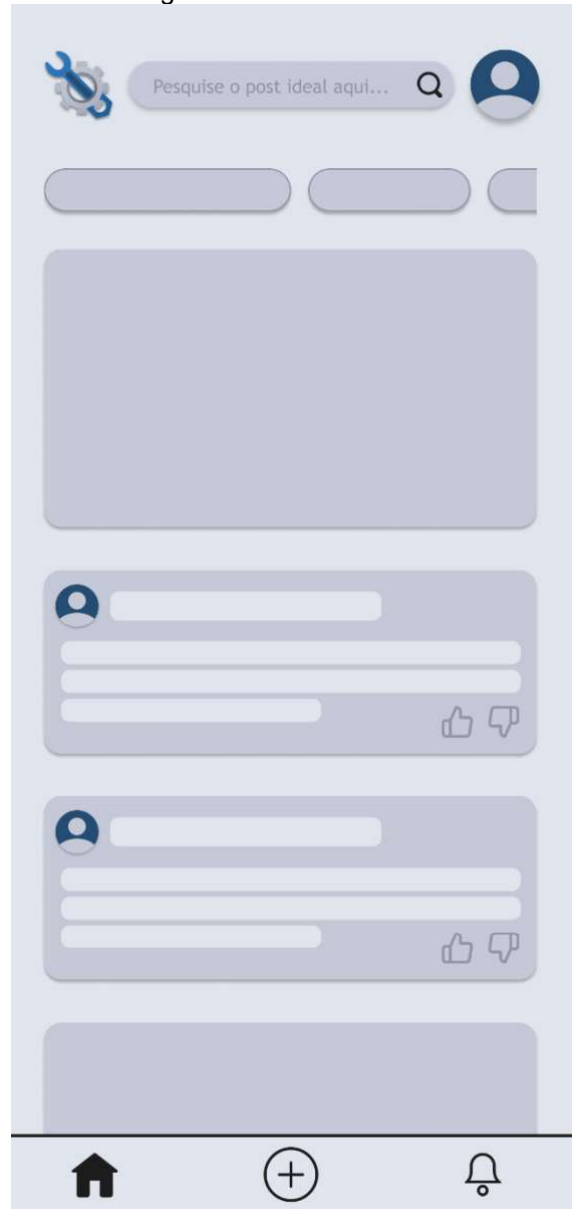
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 27 – Tela de Login



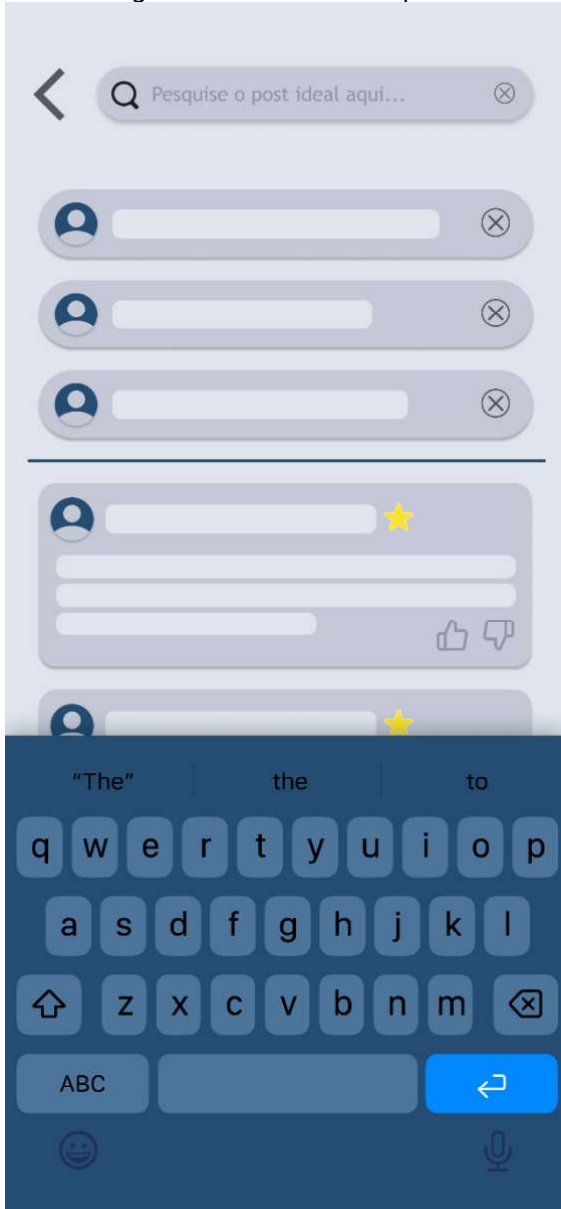
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 28 – Tela de Início



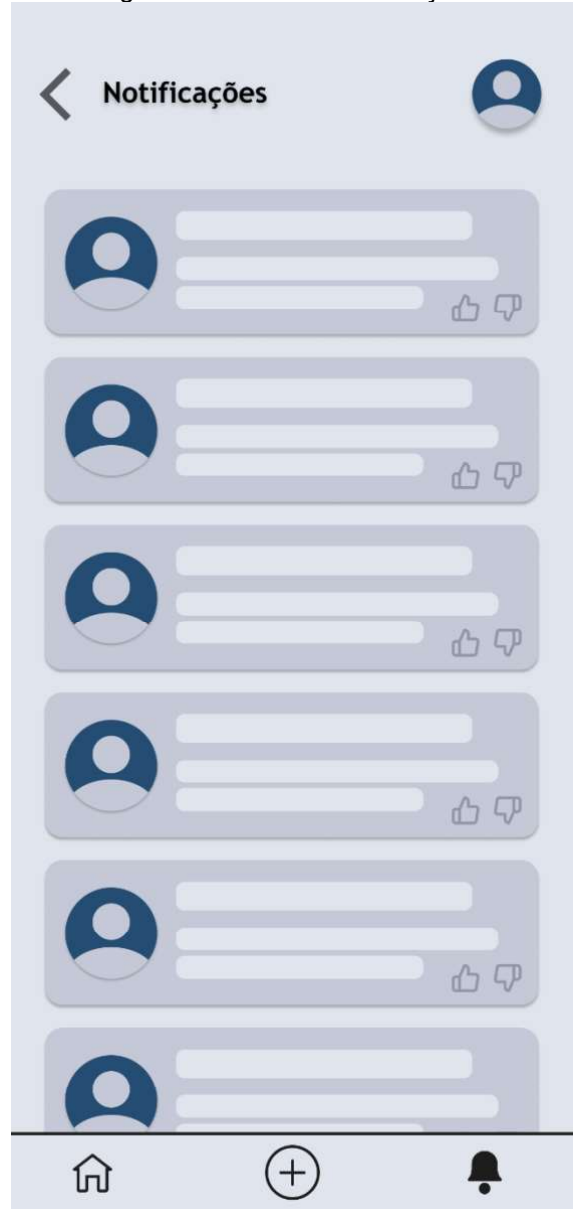
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 29 – Tela de Pesquisa



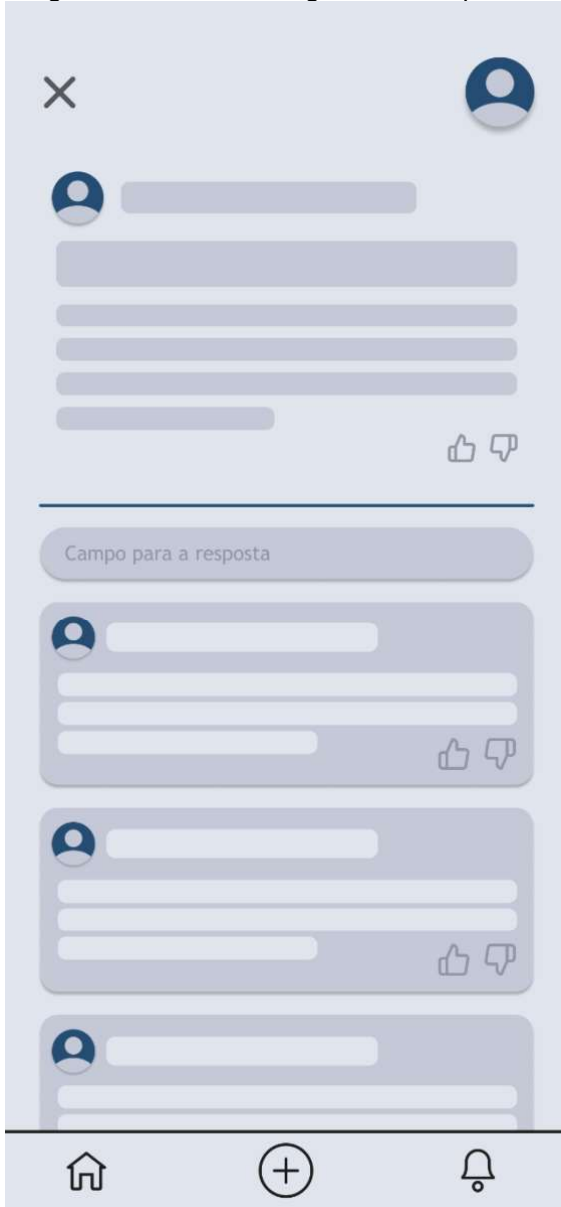
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 30 – Tela de Notificações



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 31 – Tela de Perguntas e Respostas



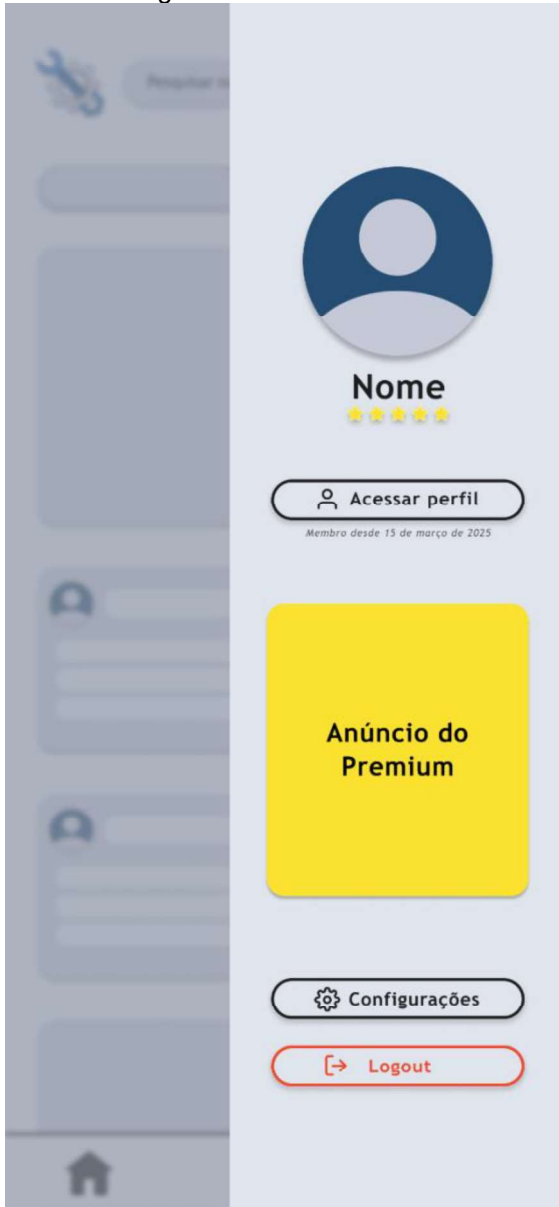
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 32 – Tela de Criar Pergunta



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 33 – Barra Lateral



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 34 – Tela de Perfil



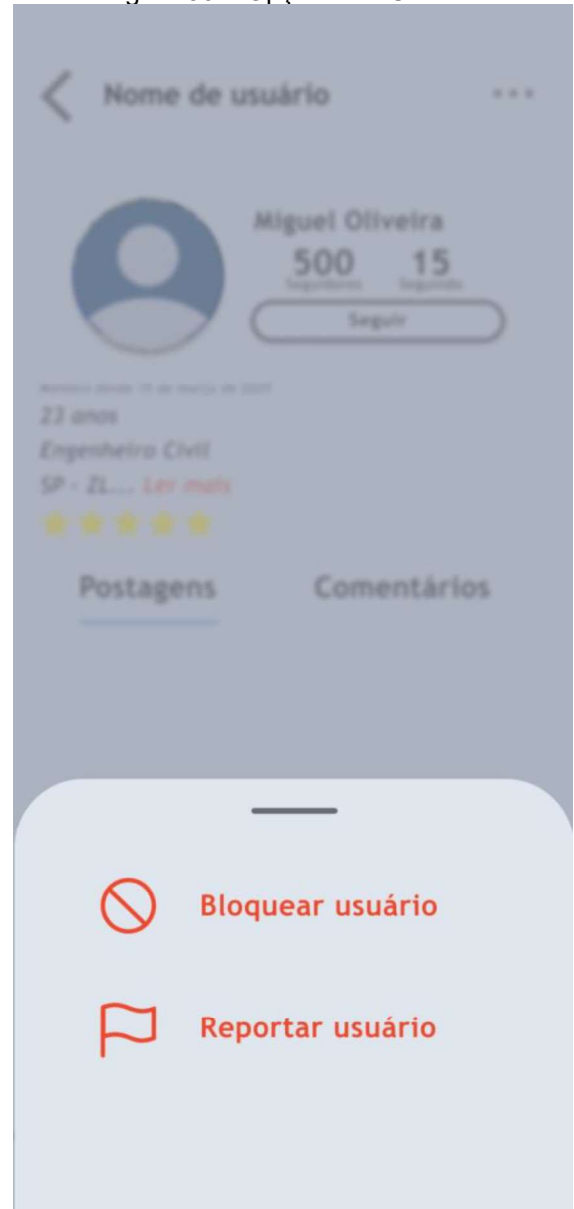
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 35 – Tela de Outro Usuário



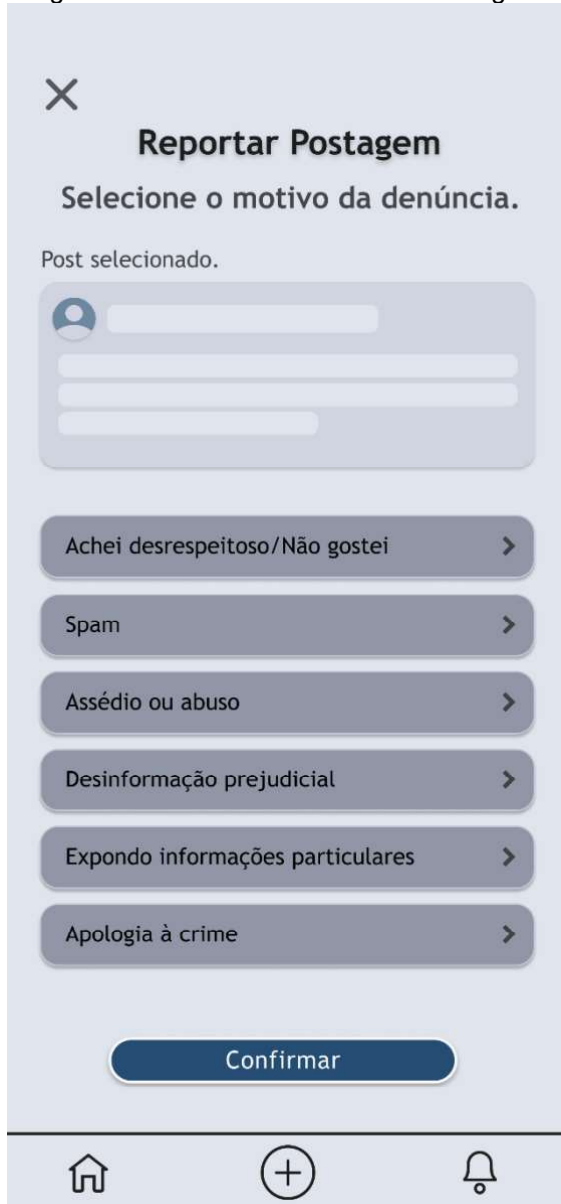
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 36 – Opções em Usuário



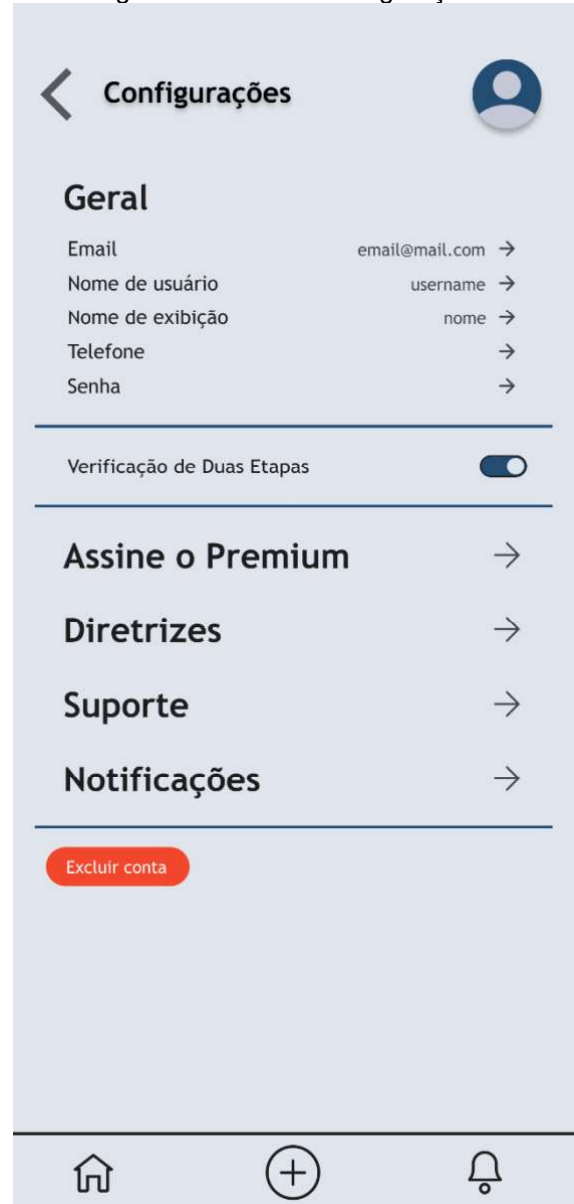
Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 37 – Tela de Denúncia de Postagem



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 38 – Tela e Configurações



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 39 – Tela de Denúncia de Usuário

< Nome de usuário ...

Reportar Usuário

Selecione o motivo da denúncia.

- Achei desrespeitoso >
- Spam >
- Assédio ou abuso >
- Desinformação prejudicial >
- Expondo informações particulares >
- Apologia à crime >

Confirmar

Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 40 – Tela de Alteração de E-mail

< Configurações 

Alterar Email

Insira seu endereço de Email atual:

Endereço de Email atual

Insira seu endereço de Email novo:

Endereço de Email novo

Confirmar

Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 41 – Tela de Alteração de Usuário

Configurações

Alterar Nome de Usuário

Insira seu nome de usuário atual:

Nome de usuário atual

Insira seu nome de usuário novo:

Nome de usuário novo

Confirmar

Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 42 – Tela de Diretrizes

Diretrizes

Nosso objetivo é que o Buddy's Help seja um espaço acolhedor, positivo e seguro para todos aprenderem e compartilharem sobre cuidados domésticos.

Estas diretrizes se aplicam a todos e a todo tipo de conteúdo em nossa plataforma. Ao usar o Buddy's Help, você concorda com estas regras.

1. Respeite Todos na Comunidade

Queremos promover uma comunidade baseada no respeito mútuo e na colaboração.

Não permitimos:

- **Discurso de Ódio ou Discriminação:** Conteúdo que ataque ou promova discriminação com base em raça, etnia, nacionalidade, religião, orientação sexual, identidade de gênero, deficiência ou qualquer outra característica protegida.
- **Assédio e Bullying:** Comentários intimidadores, ameaças, perseguição (stalking) ou qualquer forma de assédio direcionado a outros usuários.
- **Linguagem Ofensiva:** Uso de

Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 43 – Tela de Configurações de Notificações



Fonte: Do próprio autor, 2025.

Figura 44 – Tela de Premium



Fonte: Do próprio autor, 2025.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Buddy's Help foi desenvolvido com o intuito de fornecer uma ferramenta digital capaz de lidar com um desafio social presente na nossa sociedade contemporânea: o despreparo de jovens para a gestão da vida doméstica autônoma, principalmente durante a transição da vida juvenil para a adulta. Nota-se que o impacto dessa ausência de habilidades práticas reflete diretamente no bem-estar desses jovens e no convívio social, visto que se cria a expectativa de que, numa geração tão tecnológica, os jovens conseguirão se desenvolver por conta própria. Consequentemente, isso incentiva os parentes a não proverem o conhecimento necessário ao seu aprendizado. Isto caracteriza-se como um tipo de abandono, embora existam muitos outros meios de um parente se ausentar e prejudicar a vida daquele sob sua responsabilidade, seja por abandono físico, intelectual ou financeiro. Durante o desenvolvimento contínuo do nosso projeto, observamos resultados em suas mais diferentes fases.

Inicialmente, extraímos uma conclusão importante para consolidar o restante do protótipo: a ideia, embora bem-intencionada, não seria de fácil aplicação prática, principalmente por não se tratar de um problema com a visibilidade necessária para que soluções como a proposta fossem procuradas. Apesar disso, o projeto persistiu.

Durante o seu desenvolvimento, pudemos observar vários resultados como resposta à consolidação do projeto. Primeiramente, notou-se que capacidades técnicas superficiais não seriam suficientes para uma aplicação no nível visado. Houve, então, uma mobilização geral dos integrantes do grupo para que se aperfeiçoassem em suas áreas designadas na produção, almejando apresentar uma qualidade muito superior à esperada. Subsequentemente, obtivemos como resultado a repercussão que nossa ideia teve ao ser compartilhada, indicando que, mesmo sem a visibilidade necessária, ainda tínhamos uma base forte para aplicar essa solução ao público.

Ao fim do desenvolvimento, um dos resultados notórios foi constatar como essa ideia mobiliza não só a busca por uma melhora social, mas também o interesse em entender melhor como a vida de pessoas próximas pode estar sendo afetada pela atitude (ou omissão) de seus próprios parentes. Conseguimos enxergar uma problemática que carece da visibilidade necessária e, com muito esforço coletivo, isso

aos poucos está mudando. Embora não seja possível afirmar como este projeto será recebido pelo seu público-alvo, o grupo de desenvolvimento do aplicativo Buddy's Help contenta-se com todos os resultados relacionados à mobilização social que obteve.

REFERÊNCIAS

ABES - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EMPRESAS DE SOFTWARE. **Mercado brasileiro de software e serviços**. São Paulo: ABES, 2023.

BRASIL. Centro Paula Souza. **Manual de Trabalho de Conclusão de Curso nas Etecs**. 2022. São Paulo: Centro Paula Souza.

Developer Mozilla. **MDN Web Docs**. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/>. Acesso em: 14 ago. 2025.

DevMedia. **O que é UML e Diagramas de Caso de Uso: Introdução Prática à UML**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408> Acesso em: 08 mai. 2025.

Edição do Brasil. **97% dos brasileiros de 16 a 34 anos sonham conseguir a casa própria**. Disponível em: <https://edicaodobrasil.com.br/2025/02/14/97-dos-brasileiros-de-16-a-34-anos-sonham-conseguir-a-casa-propria/> Acesso em: 16 abr. 2025.

GALILEU. **Homens têm déficit de percepção sobre tarefas domésticas, aponta estudo**. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/sociedade/comportamento/noticia/2022/12/homens-tem-deficit-de-percepcao-sobre-tarefas-domesticas-aponta-estudo.ghtml> Acesso em: 16 abr. 2025.

Lucidchart. **Diagrama de caso de uso UML: O que é, como fazer e exemplos**. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml> Acesso em: 08 mai. 2025.

OLIVEIRA, Mariana; SANTOS, Carla. **Juventude e habilidades domésticas: desafios da vida prática**. Revista Brasileira de Educação Prática, p. 45-58, 2021.

SILVA, Anne; CRUZ, Márcia. **Quero me formar: uma proposta de software para organização de formaturas**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. Campus Lajes. Disponível em: <http://memoria.ifrn.edu.br/handle/1044/1729> Acesso em: 12 set. 2025.

W3 Schools. **HTML DOM event object**. Disponível em: https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp Acesso em: 14 ago. 2025.

W3 Schools. **HTML UTF-8 reference**. Disponível em: https://www.w3schools.com/charsets/ref_html_utf8.asp Acesso em: 14 ago. 2025.

W3 Schools. **JavaScript arrow function**. Disponível em: https://www.w3schools.com/js/js_arrow_function.asp Acesso em: 14 ago. 2025.

W3 Schools. **JavaScript math object**. Disponível em: https://www.w3schools.com/js/js_math.asp. Acesso em: 14 ago. 2025.