

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE MAUÁ
TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

DIOGO CARNEVAL SIQUEIRA
JULIA BOHRER DE FRANÇA

APLICAÇÃO DE UM GUARDA-ROUPAS DIGITAL

MAUÁ
2025

DIOGO CARNEVAL SIQUEIRA
JULIA BOHRER DE FRANÇA

APLICAÇÃO DE UM GUARDA-ROUPAS DIGITAL

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas da ETEC de
Mauá orientado pelo Profº Antônio
Rogério Mesquita, como requisitos parcial
para obtenção do título de Técnico de
Desenvolvimento de Sistemas.

MAUÁ
2025

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse projeto ao nosso orientador Antônio Rogério Mesquita por nos incentivar com a criação do nosso projeto e à professora Renata Freitas Lobo Pacheco por ser um exemplo de profissional excepcional.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste projeto. A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho, enriquecendo os nossos processos de aprendizado. Aos professores, pelas correções e ensinamentos que nos permitiram apresentar um melhor desempenho no nosso processo de formação profissional ao longo do curso.

EPIGRAFE

"Na real, a única forma que seja lá quem for pode ter para causar um impacto no mundo é por meio de ideias nada populares"

Vivienne Westwood.

RESUMO

O projeto Cherlist tem como objetivo organizar e criar outfits para que o usuário economize tempo na escolha de roupas no dia a dia. Muitas pessoas ainda não possuem um sistema de gerenciamento de vestuário eficiente, recorrendo a métodos manuais que resultam em vulnerabilidades, duplicidade de informações, exposição de dados e desperdício de tempo ao cadastrar cada peça individualmente.

Após entrevistas e análises, foi levantada a necessidade de um sistema que oferecesse maior segurança no armazenamento das informações, agilidade no cadastro de peças e eficiência no planejamento de looks.

Para o desenvolvimento, foram utilizadas as linguagens Dart, HTML e CSS, garantindo compatibilidade multiplataforma (Android e iOS) e uma interface moderna e responsiva, a linguagem Mysql para a criação do banco de dados. Além disso, JavaScript foi empregado de forma pontual para criar animações e interações no site do projeto, enriquecendo a experiência visual.

O Cherlist oferece ao usuário praticidade, organização e segurança, promovendo o consumo consciente de moda e ajudando a evitar compras desnecessárias. A interface intuitiva e de fácil aprendizagem permite que qualquer pessoa adote rapidamente a plataforma, obtendo benefícios imediatos no dia a dia.

Palavras-chave: Cherlistl. Guarda-Roupas. Organização. Gerenciamento e Roupas.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Canvas	08
Figura 2: Kanban.....	09
Figura 3: Logo HTML	16
Figura 4: Logo JAVASCRIPT.....	17
Figura 5: Logo CSS.....	17
Figura 6: Logo MySQL.....	18
Figura 7: Logo CANVA	18
Figura 8: Logo FLUTLAB	18
Figura 9: Logo SUPABASE.....	19
Figura 10: Logo Visual Studio Code.....	20

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Dicionário de Dados Usuário	24
Tabela 2: Dicionário de Dados Cursos	24
Tabela 3: Dicionário de Dados Professores.....	25
Tabela 4: Dicionário de Dados Responsáveis	26
Tabela 5: Dicionário de Dados Alunos.....	27

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	6
1.1 Análise de Mercado.....	6
1.2 Problema.....	7
1.3 Justificativa.....	7
1.4 Objetivos Gerais.....	7
1.4.1 Objetivos Específicos.....	8
1.5 Hipótese.....	8
1.6 Canvas.....	8
2 METODOLOGIAS AGEIS.....	8
2.1 Kanban.....	9
3 DESENVOLVIMENTO.....	10
3.1 Linguagens utilizadas.....	10
3.4 Ferramentas de Apoio.....	12
4 ANÁLISE DE SISTEMAS.....	14
4.1 Banco de Dados.....	14
4.1 Dicionário de Dados.....	15
5 PROJETO.....	16
5.1 Telas do aplicativo e suas Funcionalidades.....	16
5.1 Telas do site e suas Funcionalidades.....	19

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo globalizado, grande parte das empresas investe em tecnologia e inovação para obter maior produtividade, praticidade e agilidade, buscando melhorar continuamente seus produtos e serviços em um mercado que se transforma constantemente.

O Cherlist surge nesse cenário como uma solução inovadora para organização do guarda-roupas, permitindo ao usuário catalogar peças, planejar outfits e otimizar tempo na escolha de roupas. Atualmente, muitas pessoas ainda recorrem a métodos manuais para gerenciar suas roupas, o que resulta em desorganização, duplicidade de informações, falta de segurança de dados e perda de tempo.

O objetivo do projeto é oferecer uma plataforma intuitiva que permita ao usuário cadastrar roupas, calçados e acessórios de forma rápida e organizada, planejar looks para diferentes ocasiões e integrar essas informações a um calendário pessoal, facilitando a gestão do vestuário. O Cherlist não é apenas destinado ao uso individual, mas também pode atender parcerias com lojas e brechós, tornando-se uma ferramenta versátil para diferentes perfis e necessidades.

No mercado já existem outros aplicativos relacionados à moda, porém o diferencial do Cherlist é unir praticidade, design simples, funcionalidades essenciais e foco em sustentabilidade.

A plataforma conta com recursos como cadastro detalhado de peças, filtros por categoria, cor e estação do ano, planejamento de combinações e sugestões automáticas de looks na versão Premium. O sistema também visa proteger as informações do usuário, oferecendo segurança no armazenamento e fácil acesso às funcionalidades.

O propósito final é criar uma experiência prática e segura, reduzindo a burocracia e otimizando o fluxo de organização pessoal. Um sistema eficiente e em pleno funcionamento garante que o usuário tenha sempre à disposição informações rápidas e confiáveis, evitando perdas de dados e proporcionando mais confiança no uso diário.

1.1 Análise de Mercado

O Cherlist foi idealizado para atender a um público cada vez mais conectado e preocupado com praticidade e sustentabilidade no dia a dia. O mercado da moda e de aplicativos de organização pessoal tem apresentado crescimento significativo nos últimos anos, impulsionado pela digitalização de hábitos e pela necessidade de otimizar tempo.

Dentro desse contexto, o Cherlist se posiciona como uma solução inovadora que une organização, consumo consciente e tecnologia. Seu público-alvo principal são jovens e adultos, entre 18 e 35 anos, residentes em centros urbanos, que valorizam a moda, a praticidade e a sustentabilidade.

O setor da moda movimenta bilhões anualmente no Brasil, mas enfrenta desafios relacionados ao consumo excessivo, desperdício e descarte inadequado de roupas. Ao oferecer um aplicativo que cataloga peças, planeja looks e promove o uso inteligente do vestuário, o Cherlist atua em um nicho pouco explorado: a gestão pessoal do guarda-roupas.

Além do consumidor final, o aplicativo também abre oportunidades de parcerias com lojas de roupas, brechós e instituições que incentivam a moda circular. Essa possibilidade de integração fortalece a presença do Cherlist no mercado e amplia seu potencial de impacto social e ambiental.

1.2 Problema

Como ajudar o usuário a organizar seu guarda-roupas, planejar looks e otimizar o tempo na escolha de roupas por meio de uma plataforma digital que também promova segurança de dados e incentivo ao consumo consciente?

1.3 Justificativa

A implantação do Cherlist é importante pois facilitará o processo de organização das peças de roupa, possibilitando ao usuário catalogar, planejar e gerenciar seus looks de forma ágil e prática. Estes resultados contribuirão para a economia de tempo, redução de compras impulsivas, incentivo ao consumo consciente e maior segurança no armazenamento das informações, melhorando

assim a experiência e a satisfação do usuário.

1.4 Objetivos Gerais

Melhorar o gerenciamento e controle do guarda-roupas do usuário por meio de uma plataforma digital prática, segura e intuitiva.

1.4.1 Objetivos Específicos

Permitir que o usuário controle e organize de forma prática o cadastro de todas as peças de roupa, planeje combinações de looks, acompanhe o uso de cada item e gere relatórios de uso e estatísticas para auxiliar na tomada de decisão sobre compras e descarte.

1.5 Hipótese

A plataforma vai auxiliar na organização do guarda-roupas, ajudar a reduzir compras desnecessárias, incentivar o consumo consciente e facilitar o processo de planejamento de looks, proporcionando mais praticidade e segurança para o usuário.

1.6 Canvas







<p>Principais Parceiros </p> <ul style="list-style-type: none"> • Empresas do setor têxtil, como marcas de moda, fabricantes e lojas de roupas. 	<p>Atividades Principais </p> <ul style="list-style-type: none"> • Manutenção e atualização do app • Suporte aos usuários • Desenvolvimento de novas funções • Parcerias com ONGs e brechós • Marketing digital e redes sociais 	<p>Propostas de Valor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nosso guarda-roupas digital permite que o usuário organize suas peças de forma prática e planeje looks com facilidade. Além disso, ajuda a evitar o desperdício de dinheiro, ao incentivar o uso consciente das roupas que já possui. 	<p>Relacionamento com o Cliente </p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação clara e acessível no app. • Coleta de feedback de usuários durante testes. • Possibilidade de suporte por e-mail ou chat. 	<p>Segmentos de Clientes </p> <ul style="list-style-type: none"> • Jovens e adultos entre 18 e 35 anos. • Usuários de smartphones com interesse em moda e organização. • Pessoas que buscam praticidade no dia a dia.
<p>Estrutura de Custos </p> <ul style="list-style-type: none"> • Hospedagem e infraestrutura • Manutenção técnica • Marketing e divulgação • Ferramentas e serviços • Equipe 		<p>Fluxo de Receita </p> <ul style="list-style-type: none"> • Plano gratuito com recursos limitados • Assinatura premium (mais recursos e espaço) • Publicidade (opcional e não invasiva) • Parcerias com marcas de moda 		

Figura 1: Canvas

2 METODOLOGIAS ÁGEIS

As metodologias ágeis melhoram e facilitam a forma como conduzimos projetos de software, sendo um conjunto de práticas eficazes destinadas a tornar a entrega de um produto mais rápida e de alta qualidade, alinhando o desenvolvimento do projeto com as necessidades do usuário e os objetivos da aplicação. A diferença das metodologias clássicas para as metodologias ágeis é que nas metodologias ágeis há adaptabilidade, ou seja, se houver necessidade de fazer alterações no projeto, elas serão incorporadas de alguma forma ao invés de serem postergadas para o fim do desenvolvimento.

As metodologias ágeis possuem várias vantagens, como o fato de trabalharem com o conceito de feedback constante, aumentando a qualidade do software a cada ciclo. Elas também possibilitam entregas rápidas para o cliente final, sendo realizadas pequenas entregas para manter a adaptabilidade. O Scrum é uma das metodologias ágeis mais conhecidas e utilizadas no mercado, podendo ser aplicado desde projetos de software até na organização pessoal para otimizar resultados.

2.1 Kanban

O Kanban é conhecido como um método organizacional e de gestão visual, esta palavra é de origem japonesa tendo como significado “cartões” ou “sinal”, sua função é controlar as tarefas de uma equipe e pode ser adaptado para cada necessidade. Suas principais vantagens é o gerenciamento do tempo e o fluxo de trabalho de cada tarefa que está sendo executada no momento, fazendo com que as atividades não sejam interrompidas por nenhuma outra.

Logo abaixo temos um quadro Kanban do projeto como exemplo:

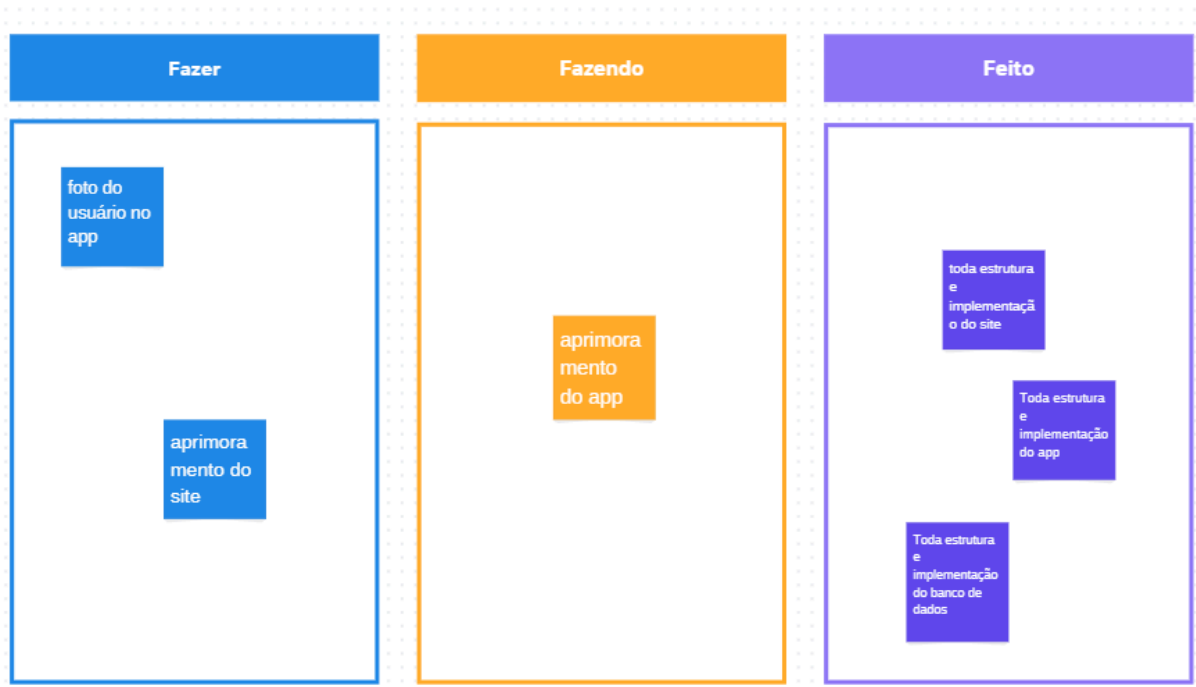


Figura 6: Kanban

3 DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento do projeto foram utilizadas as linguagens de programação e ferramentas citadas logo abaixo:

3.1 Linguagens utilizadas



Figura 3: Logo HTML

Fonte: <https://pixabay.com/illustrations/logo-html-html5-icon-2582748/>

09

O HTML é uma linguagem de marcação, sendo utilizada na construção de páginas Web. Os documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. Essa tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime (Um padrão independente para a representação estruturada de hipermídia e conteúdo baseado em tempo.) e SGML (Um padrão de formatação de textos, tornou-se conveniente para transformar documentos em hiper-objetos e para descrever as ligações).

O HTML foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de

desenvolvimento Visual Studio Code.



Figura 4: Logo JAVASCRIPT

Fonte: <https://marcas-logos.net/javascript-logo/>

O JavaScript é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma. Juntamente com HTML e CSS, o JavaScript permite páginas na Web interativas e, portanto, é uma parte essencial dos aplicativos da web, usado por grande parte dos sites.

O JAVASCRIPT foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.



Figura 5: Logo CSS

Fonte: https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/css_919826

10

O CSS é usado para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como HTML, ele separa o conteúdo da representação visual do site, com o CSS é possível alterar cor do texto e do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos, também pode criar tabelas, usar layouts, ajustar imagens e assim por diante.

O CSS foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.

3.2 Ferramentas de Banco de Dados



Figura 6: Logo MySQL

Fonte: <https://marcas-logos.net/mysql-logo/>

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface, atualmente é um dos sistemas de gerenciamento de banco de dados mais populares da Oracle Corporation, seu sucesso deve-se em grande medida a fácil integração com o PHP incluído, nos pacotes de hospedagens de sites da Internet oferecidos atualmente.

O MySQL foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento MySQL Workbench.

3.3 Ferramentas Gráficas



Figura 7: Logo CANVA

Fonte: <https://freepnglogo.com/image/canva-app-logo-png>

O Canva é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais, voltado para design gráfico de forma intuitiva e acessível. Ele permite a criação de diversos materiais visuais, como apresentações, posts para redes sociais, cartazes e logotipos, sem a necessidade de conhecimentos avançados em design. É considerado uma das ferramentas líderes no mercado de design online devido à sua praticidade, interface amigável e ampla variedade de modelos e recursos. No projeto, o Canva foi

utilizado para desenvolver materiais visuais e elementos gráficos para a identidade do projeto CHERLIST.

3.4 Ferramentas de Apoio



Figura 8: Logo FLUTLAB

Fonte: <https://x.com/flutlab>

O FlutLab é uma plataforma online caracterizada como ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) voltado para a criação de aplicativos móveis utilizando a linguagem Dart e o framework Flutter. Ele permite que desenvolvedores construam, testem e visualizem aplicativos em tempo real diretamente no navegador, sem a necessidade de instalar softwares adicionais. É considerado uma ferramenta prática e acessível para prototipagem e desenvolvimento ágil de apps. No projeto, o FlutLab foi utilizado para criar e testar o aplicativo CHERLIST.



Figura 9: Logo SUPABASE

Fonte: https://seeklogo.com/free-vector-logos/supabase#google_vignette

O Supabase é uma plataforma caracterizada como backend como serviço (BaaS), voltada para o desenvolvimento de aplicativos modernos com funcionalidades de banco de dados,

autenticação, armazenamento e APIs em tempo real. Ele utiliza o PostgreSQL como base de dados e oferece uma interface intuitiva para gerenciar dados e integrações, permitindo que desenvolvedores construam aplicações de forma rápida e segura. É considerado uma alternativa popular e eficiente a serviços tradicionais de backend. No projeto, o Supabase foi utilizado para gerenciar o banco de dados e fornecer suporte às funcionalidades do aplicativo CHERLIST.



Figura 12: Logo Visual Studio Code

Fonte: https://www.vectorlogo.zone/logos/visualstudio_code/index.html

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e MacOS. Usado para desenvolver aplicativos Node.js para o desktop rodando no motor de layout Blink. O Visual Studio Code suporta um número de linguagens de programação e um conjunto de recursos que podem ou não estar disponíveis para dada linguagem.

O Visual Studio Code foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio.

4 ANÁLISE DE SISTEMAS

A análise de sistemas é uma atividade cujo objetivo é realizar um estudo de processo a fim de encontrar a melhor maneira racional de processar a informação, os analistas de sistemas estudam vários sistemas existentes entre hardware, software e usuários finais, seu comportamento e aplicações são desenvolvidos a partir de soluções que serão padronizadas e transcritas de forma que os computadores possam rodar.

4.1 Banco de Dados

Bancos de dados ou também bases de dados são conjuntos de arquivos relacionados entre si com registros sobre pessoas, lugares ou coisas, no caso, são os chamados de informações, o banco de dados são coleções organizadas de dados que se relacionam de forma para criar algum sentido e dar mais eficiência durante uma pesquisa ou no estudo, geralmente controlado por um gerenciamento de Banco de Dados (DBMS).

Em outras palavras o Banco de Dados pode ser também um conjunto lógico e ordenado de dados que possuem algum significado, povoado e construído com dados que têm um determinado objetivo, com usuários e aplicações desenvolvidas para manipulá-los, é usado para armazenar informações estruturadas e organizadas de forma a permitir sua recuperação rápida e eficiente.

4.1 Dicionário de Dados

Um dicionário de dados é uma coleção de nomes, atributos e definições sobre os elementos de dados que estão sendo usados em seu estudo, trabalho, ao incluir um dicionário de dados, você garante um uso padrão de variáveis em uma coorte de pesquisadores.

Tabela 1: Dicionário de dados das Peças presentes no outfit

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
OUTFIT_PECAS	id_outfit	uuid	-	Não	Chave primária (referencia outfits)
OUTFIT_PECAS	id_peca	uuid	-	Não	Chave primária (referencia pecas_roupas)
OUTFIT_PECAS	posicao_x	float8	-	Sim	Posição X do item no outfit
OUTFIT_PECAS	posicao_y	float8	-	Sim	Posição Y do item no outfit

Tabela 2: Dicionário de Dados usuários

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
USUARIOS	id	uuid	-	Não	Chave primária
USUARIOS	email	text	-	Não	Email do usuário
USUARIOS	nome.usuario	text	-	Sim	Nome do usuário
USUARIOS	created_at	timestamptz	-	Sim	Data de criação do registro
USUARIOS	url_perfil	text	-	Sim	URL da foto de perfil

Tabela 3: Dicionário de Dados Outfits

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
OUTFITS	id	uuid	-	Não	Chave primária
OUTFITS	id.usuario	uuid	-	Não	Chave estrangeira (usuarios.id)
OUTFITS	nome	text	-	Sim	Nome do outfit
OUTFITS	ocasio	text	-	Sim	Ocasão para usar o outfit
OUTFITS	descricao	text	-	Sim	Descrição do outfit
OUTFITS	created_at	timestampz	-	Sim	Data de criação do registro

Tabela 4: Dicionário de Dados Peças do usuário

Tabela	Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
PECAS_ROUPAS	id	uuid	-	Não	Chave primária
PECAS_ROUPAS	id.usuario	uuid	-	Não	Chave estrangeira (usuarios.id)
PECAS_ROUPAS	nome_peca	text	-	Sim	Nome da peça de roupa
PECAS_ROUPAS	tipo	text	-	Sim	Tipo da peça
PECAS_ROUPAS	categoria	text	-	Sim	Categoria da peça
PECAS_ROUPAS	cor	text	-	Sim	Cor da peça
PECAS_ROUPAS	url_imagem	text	-	Sim	URL da imagem da peça
PECAS ROUPAS	created_at	timestampz	-	Sim	Data de criação do registro

5 PROJETO

O Cherlist é uma plataforma digital inovadora que facilita a organização do guarda-roupas de forma prática e intuitiva. O usuário começa se cadastrando na plataforma e, em seguida, adiciona suas peças de roupa, calçados e acessórios. Cada item inserido aparece de maneira organizada no guarda-roupas digital, permitindo uma visualização rápida e completa do que possui.

Além disso, o usuário pode criar outfits combinando suas peças favoritas, planejando looks para diferentes ocasiões. Esse fluxo simplifica o processo de escolha de roupas, economiza tempo e evita a duplicidade de informações. O Cherlist oferece filtros por categoria, cor e estação do ano, garantindo praticidade e inspiração na hora de montar looks.

Todo o sistema foi desenvolvido para proteger os dados do usuário, tornando a experiência segura e confiável. Com um design simples, funcionalidades essenciais e foco em eficiência, o Cherlist transforma a gestão do vestuário em uma tarefa rápida, organizada e sustentável, proporcionando mais controle, economia de tempo e praticidade no dia a dia.

5.1 Telas do aplicativo e suas Funcionalidades

Na página principal o usuário começa a sessão e se cadastra.

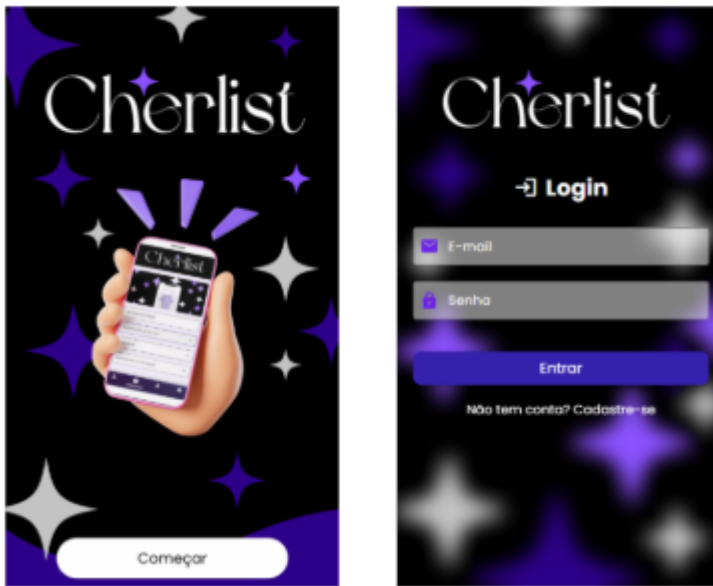


Figura 15: Tela começar e login

Após o cadastro o usuário será redirecionado para tela da conta onde tem sua foto de perfil e informações.

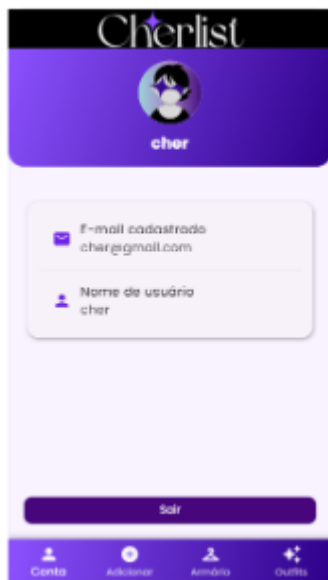


Figura 16: Tela conta

Na página adicionar o usuário insere suas peças.



Figura 17: Tela de Adicionar

A tela Armário é onde os usuários poderão ver suas peças de forma individual.

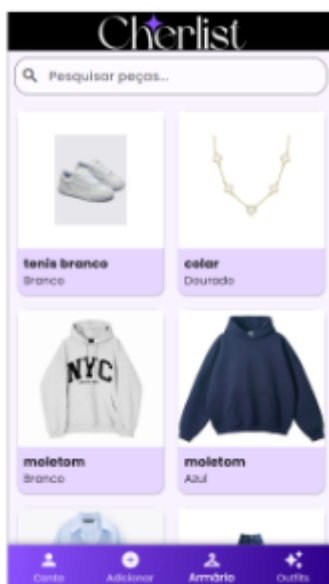


Figura 18: Tela de Armário

Na tela Outfits terá duas opções a criar outfit e a meus outfits, ao clicar em criar outfit o usuário irá montar um look com as roupas selecionadas e irá salvá-los

na tela meus outfits.

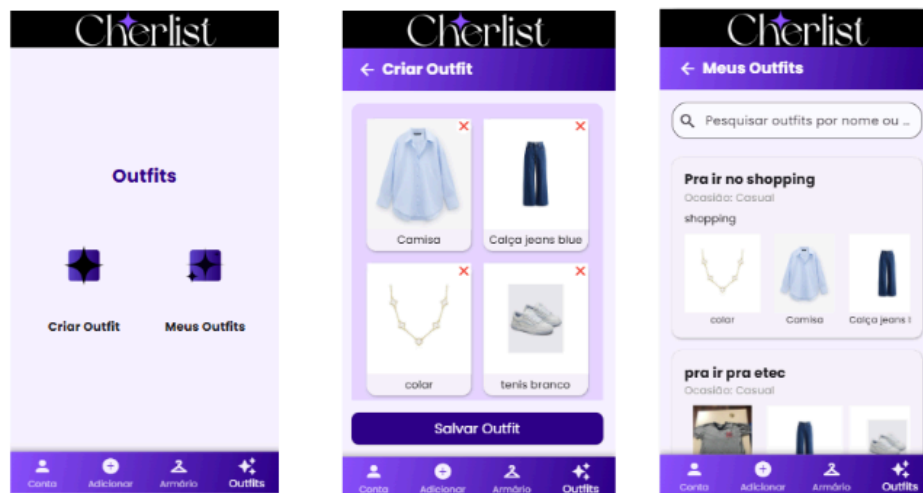


Figura 18: Tela Outfits e suas funções

5.1 Telas do site e suas Funcionalidades

Na tela Outfits terá duas opções a criar outfit e a meus outfits, ao clicar em criar outfit o usuário irá montar um look com as roupas selecionadas e irá salvá-los na tela meus outfits.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que todas as pesquisas realizadas ampliaram bem a nossa compreensão e conhecimento, fornecendo informações importantes para entendermos mais sobre o projeto que estamos realizando para atender os usuários, possibilitando assim, que a gente alcançássemos nossos objetivos até o momento, junto claro com o trabalho em equipe, a dedicação de cada um, para se aprofundar mais nos temas como o Banco de Dados, saber utilizar adequadamente as linguagens de programação que foram utilizadas, no nosso caso foi o Dart, PHP, Javascript, HTML e o CSS.

O objetivo principal foi alcançado, pois foi desenvolvido um software confiável e seguro, proporcionando praticidade ao usuário. Ao decorrer foram efetuados testes e mudanças frequentes, para melhor aproveitamento. Nosso software foi aprimorado de acordo com os conhecimentos que recebíamos e buscávamos.

7 REFERENCIAS

Neitzke, Gustavo. Sistema de cadastro/login com PHP. Disponível em:

https://youtube.com/playlist?list=PLSHNk_yA5fNjoIRNHV-3FprsN3NWPcnnK

Acesso em: 06 abr. 2022.

Zero bugs. Exibir dados ou registros do banco de dados MySQL com PHP

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=TuvO79zyzew&list=LL&index=26>

Acesso em: 13 mai. 2022.

Zero bugs. Sistema de login com MySQL e PHP. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=30Of7BFEGHI&list=LL&index=30>

Acesso em: 17 mai. 2022.

Curso em Vídeo, Gustavo Guanabara. Curso PHP Iniciante. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=F7KzJ7e6EAc&list=PLHz_AreHm4dm4beCCcmW4xwpmLf6EHY9k

Acesso em: 05 dez. 2021.

19

Curso em Vídeo, Gustavo Guanabara. Curso MySQL. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=Ofktsne-utM&list=PLHz_AreHm4dkBs795Dsgvau_ekxg8g1r

Acesso em: 15 dez. 2021.

DEV MEDIA. Criando sistemas de cadastro de login com PHP e MySQL. Disponível em:

<https://www.google.com/amp/s/www.devmedia.com.br/amp/criando-um-sistema-de-cadastro-e-login-com-php-e-mysql/37213>

Acesso em: 10 fev. 2022.

CANAL TI. Como criar Sistema de Cadastro com PHP e MySQL. Disponível em:

<https://www.google.com/amp/s/www.canaltti.com.br/programacao/web/como-criar-sistema-de-cadastro-com-php-e-mysql/%3famp>

Acesso em: 16 fev. 2022.

20

