

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE MAUÁ
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

**Caio Eduardo dos Santos Gomes
Guilherme de Oliveira Reis**

COUBIC

**Mauá
2025**

**Caio Eduardo dos Santos Gomes
Guilherme de Oliveira Reis**

COUBIC

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec de Mauá orientado pelos professores Antônio Rogério Mesquita e Renata de Souza Viana como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

**Mauá
2025**

RESUMO

O projeto COUBIC é uma aplicação digital voltada para o rastreamento de hábitos. A proposta surgiu a partir de conversas com colegas e observações do cotidiano, nas quais fora identificada uma dificuldade recorrente: manter uma vida organizada e equilibrada em meio a tantos estímulos, distrações e cobranças. O COUBIC vem sendo desenvolvido como uma alternativa sensível e funcional para apoiar jovens e adultos em suas rotinas. A proposta não é oferecer uma ferramenta que cobre metas rígidas, mas sim um ambiente acolhedor e motivacional, que ajude o usuário a cultivar constância, clareza e autocontrole, sem gerar dependência, mas estimulando o autoconhecimento. Inclui um sistema de gamificação e um mascote. Com o tempo, o COUBIC poderá contribuir para que as pessoas ganhem mais consciência sobre seu progresso e criem rotinas mais leves e alinhadas com seus próprios ritmos.

Palavras-chave: Autocontrole, Organização, Produtividade, Rotina, Bem-estar.

ABSTRACT

The COUBIC project is a digital application focused on habit tracking. The idea emerged from conversations with colleagues and everyday observations, in which a recurring difficulty was identified: maintaining an organized and balanced life amidst so many stimuli, distractions, and pressures. COUBIC is being developed as a sensitive and functional alternative to support young people and adults in their daily routines. The goal is not to offer a tool that imposes rigid goals, but rather a welcoming and motivational environment that helps users cultivate consistency, clarity, and self-control—without creating dependency, but encouraging self-awareness. It includes a gamification system and a mascot. Over time, COUBIC may help people gain greater awareness of their progress and create routines that are lighter and more aligned with their own pace.

Keywords: Self-control, Organization, Productivity, Routine, Well-being.

LISTA DE ABREVIações E SIGLAS

PHP – Hypertext Preprocessor

HTML – Hypertext Markup Language

CSS – Cascading Style Sheets

XAMPP – O nome provém da abreviação de X (para qualquer dos diferentes sistemas operativos), Apache, MariaDB, PHP, Perl

SQL – Structured Query Language

API – Application Programming Interface

JSON – JavaScript Object Notation

IDE – Ambiente de Desenvolvimento Integrado (Integrated Development Environment, em inglês)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - HTML.....	10
Figura 2 - CSS.....	10
Figura 3 - Figma.....	11
Figura 4 - PHP.....	11
Figura 5 - MySQL.....	11
Figura 6 - Laragon.....	12
Figura 7 - Javascript.....	12
Figura 8 - Visual Studio Code.....	12
Figura 9 - Android Studio.....	13
Figura 10 - Flutlab.....	13
Figura 11 - GitHub.....	13
Figura 12 - Chart.js.....	13
Figura 14 - Tela de Cadastro.....	15
Figura 15 - Botão de Sair.....	15
Figura 16 - Tela de perfil.....	16
Figura 17 - Ações e Estatísticas do Perfil.....	16
Figura 18 - Tela de Hábitos.....	17
Figura 19 - Formulário de criação de hábito.....	18
Figura 20 - Entrada de dados de frequência fixa.....	18
Figura 21 - Entrada de dados de frequência intervalada.....	18
Figura 22 - Tela da Lixeira.....	19
Figura 23 - Aviso de confirmação.....	19
Figura 24 - Registro de motivo.....	20
Figura 25 - Tela de Arquivados.....	20
Figura 26 - Tela Inicial.....	21
Figura 27 - Hábito de meta não binária.....	21
Figura 28 - Carrossel de datas em data futura.....	22
Figura 29 - Dados sobre a ofensiva.....	22
Figura 30 - Tela de gráficos.....	23
Figura 31 - Tela de Calendário.....	24
Figura 32 - Área do calendário com informações adicionais.....	24
Figura 33 - Janela de expansão de dados de hábitos.....	25
Figura 34 - Janela de confirmação exclusão de conta.....	25
Figura 35 - JSON da exportação dos dados.....	26

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - USUARIOS.....	29
TABELA 2 - HABITO.....	30
TABELA 3 - CATEGORIA.....	32
TABELA 4 - HABITO_DIAS.....	32
TABELA 5 - HABITO_LOG.....	32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 JUSTIFICATIVA.....	9
2 DESENVOLVIMENTO.....	10
2.1 Ferramentas utilizadas.....	10
2.2 Funcionalidades.....	14
2.2.1 Login.....	14
2.2.2 Cadastro.....	14
2.2.3 Deslogar (logout).....	15
2.2.4 Perfil do usuário.....	16
2.2.5 Criar hábitos.....	16
2.2.6 Lixeira de hábitos.....	18
2.2.6 Arquivar hábitos.....	19
2.2.7 Rastreamento dos hábitos.....	20
2.2.8 Carrossel de Datas.....	21
2.2.9 Sistema de ofensiva.....	22
2.2.10 Gráficos.....	22
2.2.11 Calendário.....	23
2.2.12 Dados detalhados do hábito.....	24
2.2.13 Exclusão da conta.....	25
2.2.14 Exportação dos dados do usuário.....	25
2.3 Riscos de manuseio do protótipo.....	26
2.3.1.1 Acessos Indevidos.....	26
2.4 Montagem e desmontagem.....	26
2.5 Benefícios do produto.....	27
2.6 Monetização.....	27
2.7 Crescimento futuro.....	27
2.7.1 Sistema com bases de um rede social.....	27
2.7.2 Sistema de gamificação complexo.....	27
2.7.3 Integração com inteligência artificial.....	28
2.7.4 Outros.....	28
3 BANCO DE DADOS.....	28
3.1 Dicionário de Dados.....	28
4 REFERÊNCIAS.....	33

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais veloz e exigente, muitos jovens e adultos têm enfrentado dificuldades para manter uma rotina equilibrada, o que impacta diretamente seu bem-estar e produtividade. A constante exposição a estímulos digitais, cobranças externas e internas, bem como a dificuldade de cultivar hábitos saudáveis, contribuem para quadros de ansiedade, frustração e desorganização pessoal. Diante desse contexto, o projeto COUBIC surge como uma alternativa digital, voltada para o apoio no desenvolvimento do autocontrole e da constância. Mais do que uma ferramenta de cobrança, o COUBIC busca funcionar como um espaço acolhedor de organização, progresso e reconstrução da rotina — bloco por bloco.

1.1 JUSTIFICATIVA

A organização pessoal é algo fundamental para o bem-estar do indivíduo, estando diretamente relacionada com a saúde mental do ser humano. Certos comportamentos e maus hábitos podem prejudicá-la, transformando a pessoa em alguém preguiçoso e procrastinador, que sempre deixa os seus afazeres para mais tarde. Comportamentos e hábitos caracterizados como prejudiciais nesse sentido incluem: não se desapegar de bens materiais antigos que não possuem mais serventia, ser alguém perfeccionista, ter objetos demais em sua residência ou local de trabalho e não colocar as coisas em seu devido lugar após o uso.

O Autocontrole é a capacidade de resistir a impulsos imediatos para priorizar objetivos de longo prazo. É ele que nos leva a escolher dormir cedo em vez de maratonar uma série, ou a manter o foco em tarefas importantes mesmo quando estamos cansados ou entediados.

Embora pareça simples, o autocontrole exige muita energia mental. Nosso cérebro funciona como um músculo: quanto mais exercitamos essa habilidade ao longo do dia, mais ela se desgasta, tornando cada vez mais difícil fazer boas escolhas com o passar do tempo.

Somos seres movidos por hábitos, mas constantemente desafiados pela mudança. É nesse confronto que encontramos a chance de deixar para trás o que já não nos serve, reinventando maneiras de ser e de viver, e abrindo espaço para novas ideias e oportunidades.

Com maior ou menor resistência, adaptamo-nos a um novo normal, que trouxe consigo a necessidade de rever estruturas, redefinir prioridades e criar novos paradigmas em diversas áreas da vida. Afinal, temos uma habilidade notável: a de usar nossa percepção para encontrar caminhos e realizar propósitos.

Gamificação é a aplicação de elementos característicos dos jogos como pontos, níveis, recompensas, desafios e rankings em contextos que não são lúdicos por natureza, como educação, saúde ou produtividade. O objetivo é tornar as atividades cotidianas mais atrativas, dinâmicas e motivadoras.

Essa abordagem estimula os mesmos circuitos cerebrais ativados durante os jogos, como o desejo de progresso, o prazer da conquista e a emoção da competição saudável. Isso aumenta a liberação de dopamina, promovendo sensações positivas e incentivando o usuário a manter comportamentos produtivos de forma contínua.

O Duolingo é mais uma vez um exemplo de aplicativo que exerce a gamificação para prender a atenção do usuário em manter um ritmo constante e diário na plataforma de aprendizado.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Ferramentas utilizadas

HTML



Figura 1 - HTML

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>

O HTML (Linguagem de Marcação de HiperTexto) configura-se como uma linguagem de marcação destinada ao desenvolvimento e à estruturação de páginas na web. Os documentos produzidos em HTML são interpretados por navegadores, que realizam a renderização dos elementos descritos. Foi utilizado na construção das páginas web do projeto.



Figura 2 - CSS

Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/CSS>

O Cascading Style Sheets (CSS), ou Folhas de Estilo em Cascata, o CSS determina como os elementos devem ser exibidos, dando o estilo ao documento. Ele foi utilizado na estilização das páginas web do projeto.

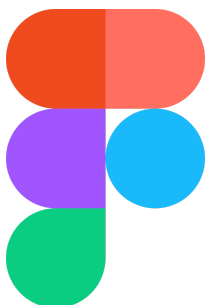


Figura 3 - Figma

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Figma>

O Figma é uma ferramenta de design de interface e prototipação baseada na web, amplamente utilizada para criar layouts, fluxos de navegação e sistemas visuais de aplicações digitais. Por permitir edição colaborativa em tempo real, possibilita que equipes desenvolvam e validem protótipos de forma ágil e integrada. No projeto, o Figma foi utilizado para a criação das telas, definição da identidade visual e construção do protótipo navegável do sistema.



Figura 4 - PHP

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/PHP>

PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem interpretada livre, usada originalmente apenas para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor, capazes de gerar conteúdo dinâmico na Web. Essa ferramenta também foi utilizada para a programação, para codificar o conteúdo mais dinâmico na plataforma e realizar a integração do lado do servidor com o lado da web.



Figura 5 - MySQL

Fonte: <https://1000marcas.net/mysql-logo/>

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional que usa a linguagem SQL para organizar, consultar e manipular dados. Ele é muito usado em sites, aplicativos e sistemas porque é rápido, confiável e gratuito na sua versão open source. Foi utilizado na criação do banco de dados do projeto.



Figura 6 - Laragon

Fonte: <https://www.kreaweb.be/laragon/>

O Laragon é um programa que cria um ambiente completo para desenvolvimento web no seu computador. Ele vem com o Apache, o MySQL, o PHP e outras ferramentas prontas para usar, sem precisar instalá-las à parte. Foi usado para verificar a conexão do banco de dados com o website.



Figura 7 - Javascript

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

O JavaScript é uma linguagem de programação utilizada para adicionar interatividade às páginas web. Com ele, é possível criar ações dinâmicas, responder a eventos do usuário e tornar a navegação mais fluida. No projeto, o JavaScript foi utilizado para controlar funções da interface e melhorar a experiência do usuário.



Figura 8 - Visual Studio Code

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code

O Visual Studio Code é um editor de código desenvolvido pela Microsoft, compatível com Windows, Linux e macOS. Ele oferece recursos como depuração, integração nativa com Git, realce de sintaxe, autocompletar inteligente, snippets e ferramentas de refatoração, facilitando o desenvolvimento de software. Foi utilizado para modificar e criar os códigos do projeto.



Figura 9 - Android Studio

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Android_Studio

O Android Studio é o ambiente de desenvolvimento integrado oficial do Google, projetado especificamente para a criação de aplicativos para o sistema operacional Android. Baseado na plataforma IntelliJ IDEA, ele oferece um conjunto completo de ferramentas para todas as etapas do desenvolvimento, desde a escrita e edição de código em linguagens como Kotlin e Java, até a depuração, teste e compilação do aplicativo. Foi utilizado na parte mobile do projeto.



Figura 10 - Flutlab

Fonte: <https://flutlab.io/>

O FlutLab é uma IDE online para o framework de desenvolvimento de aplicativos Flutter, que permite programadores criarem e editarem projetos de aplicativos em um ambiente baseado na web, sem a necessidade de instalação local de softwares. Foi utilizado para a criação da parte mobile do projeto.



Figura 11 - GitHub

Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/GitHub>

O GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte baseada em Git, que oferece controle de versão distribuído e funcionalidades de gerenciamento de projetos. Foi utilizado para o versionamento, armazenamento e colaboração no código-fonte do projeto.



Figura 12 - [Chart.js](#)

Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Chart.js>

O Chart.js é uma biblioteca JavaScript de código aberto para a criação de gráficos interativos e responsivos em páginas web. Foi utilizada para implementar e exibir as visualizações de dados do sistema.

2.2 Funcionalidades

2.2.1 Login

Permite o acesso ao ambiente da ferramenta e a permanência do usuário na plataforma ao recarregar a página.

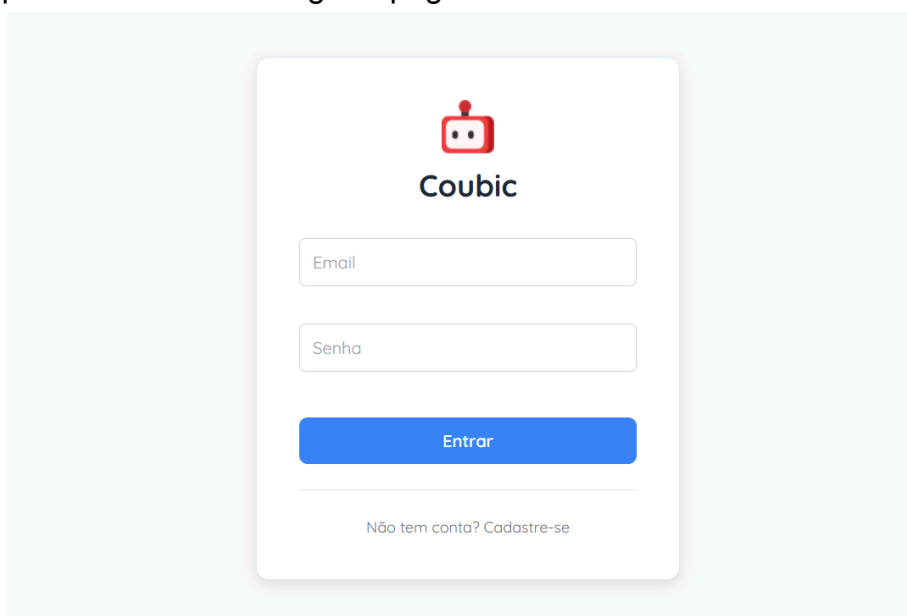
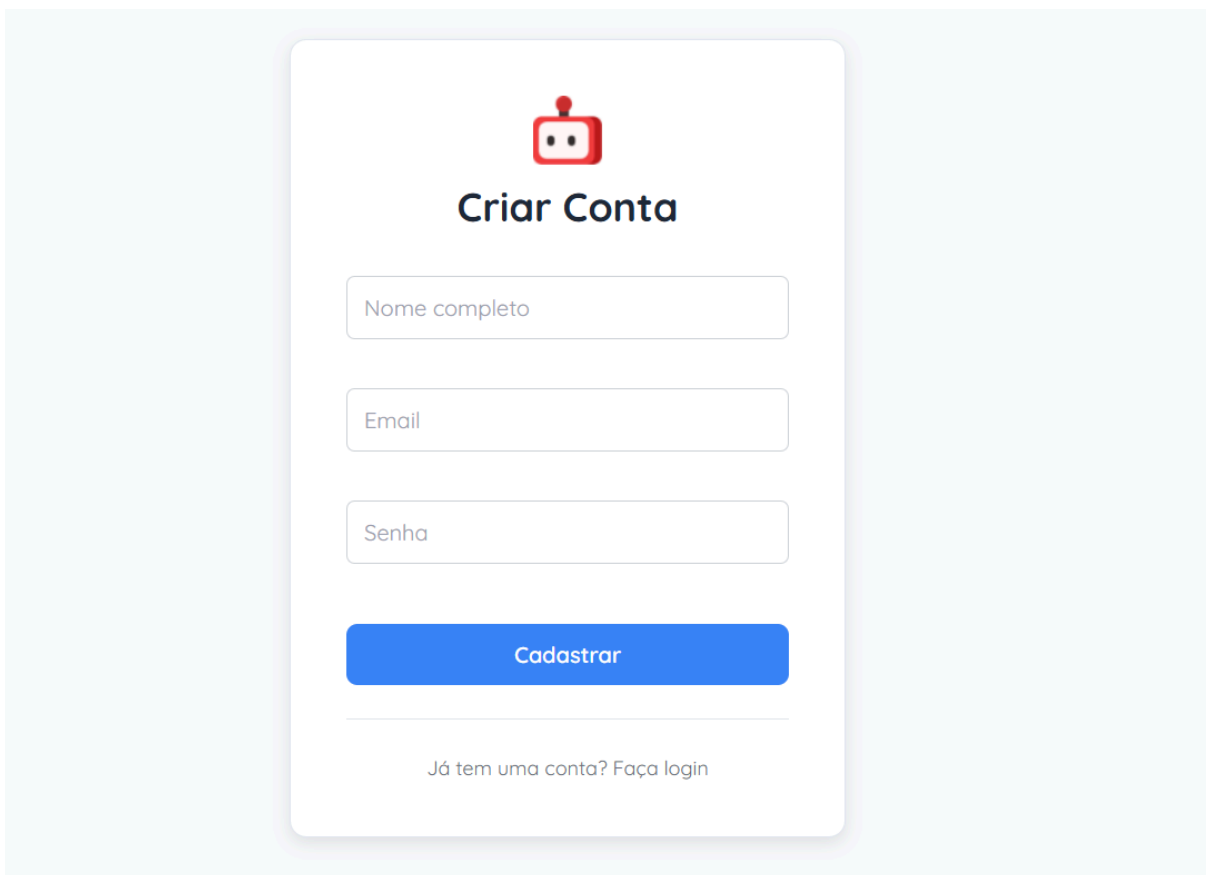


Figura 13 - Tela de Login

O usuário informa seu E-Mail e senha e o sistema vai fazer validação dos campos, caso esteja tudo certo, assim será redirecionado a tela da dashboard e criará a sessão no navegador, carregando na dashboard seus dados como hábitos, nome, preferências e entre outros.

2.2.2 Cadastro

Possibilita a criação de um novo usuário na plataforma.

A screenshot of a registration form titled "Criar Conta". At the top center is a red robot icon. Below the title are three input fields: "Nome completo", "Email", and "Senha". A blue button labeled "Cadastrar" is positioned below the fields. At the bottom, there is a link that says "Já tem uma conta? Faça login".

Criar Conta

Nome completo

Email

Senha

Cadastrar

Já tem uma conta? Faça login

Figura 14 - Tela de Cadastro

Para criar a conta o usuário fornece um nome, E-Mail e senha. Essa senha é convertida em um hash para garantir maior segurança dos dados do usuário. Após isso é registrado no sistema e é direcionado a tela de login.

2.2.3 Deslogar (logout)

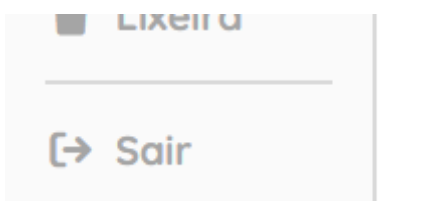


Figura 15 - Botão de Sair

Ao acionar a opção de logout, o sistema encerra a sessão do usuário no servidor e remove os dados de sessão do navegador, retornando o usuário para a página de login.

2.2.4 Perfil do usuário

Nessa tela, o usuário poderá editar suas informações de cadastro, visualizar dados gerais, excluir sua conta e exportar seus dados

The screenshot shows a user profile page. On the left is a sidebar with navigation options: Perfil (selected), Home, Hábitos, Gráficos, Calendário, Arquivados, Lixeira, and Sair. The main content area is titled 'Meu Perfil' and contains a form for 'Informações Pessoais'. The form fields are: Nome (gui), Email (gui@gui.com), Senha Atual (para alterar senha), Nova Senha, and Confirmar Nova Senha. A 'Salvar Alterações' button is at the bottom of the form. Below the form is a section for 'Estatísticas'.

Figura 16 - Tela de perfil

The screenshot shows the 'Estatísticas' and 'Ações' sections of the profile page. The 'Estatísticas' section displays a table with the following data:

Estatísticas	
Hábitos Ativos	3
Total de Conclusões	3
Taxa de Sucesso	100%
Melhor Streak	1
Membro desde	18/11/2025

The 'Ações' section contains two buttons: 'Exportar Meus Dados' and 'Excluir Minha Conta'.

Figura 17 - Ações e Estatísticas do Perfil

2.2.5 Criar hábitos

Consiste na definição das configurações gerais de um hábito. Os dados servem de base para outras funcionalidades, tais como rastreamento, sistema de ofensiva e estatísticas.

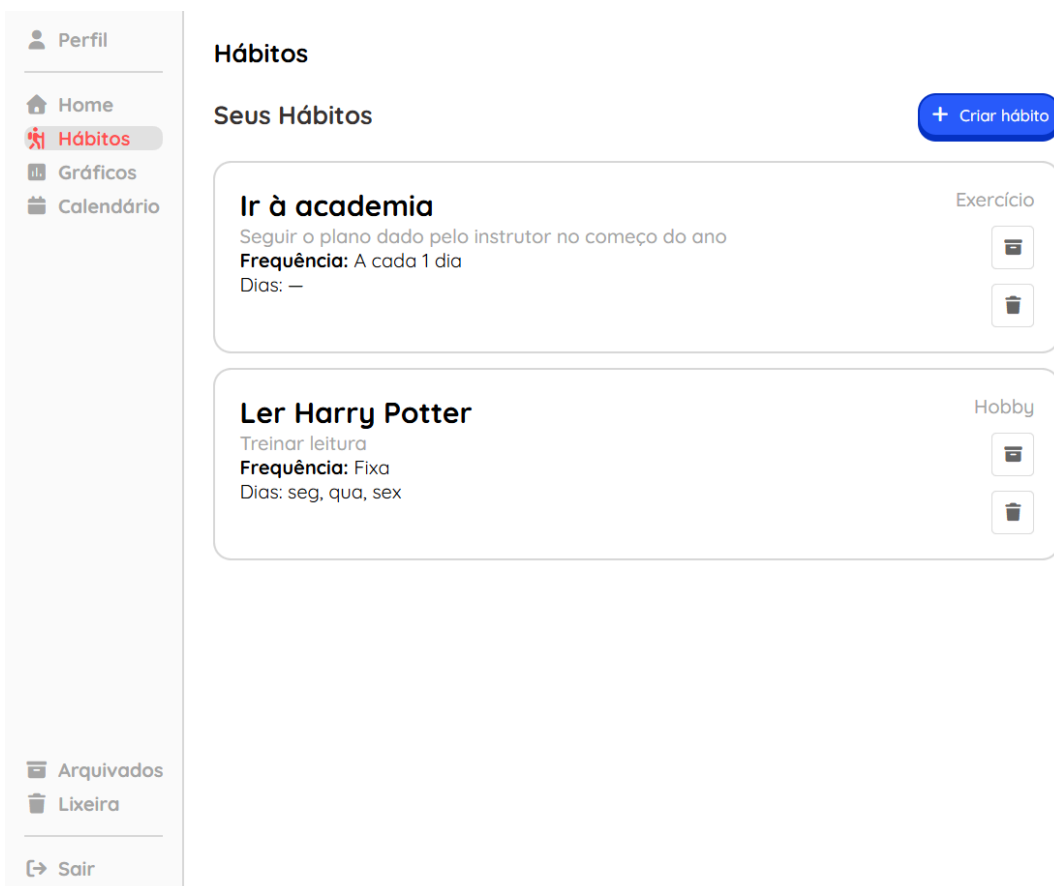


Figura 18 - Tela de Hábitos



Figura 19 - Formulário de criação de hábito

Qual a frequência?

Dias fixos Intervalo

Quais dias da semana?

Seg Ter Qua Qui Sex

Sáb Dom

Figura 20 - Entrada de dados de frequência fixa

Qual a frequência?

Dias fixos Intervalo

Repetir a cada:

Figura 21 - Entrada de dados de frequência intervalada

2.2.6 Lixeira de hábitos

Essa tela é a responsável em manter em um período seguro as informações do usuário antes da sua exclusão definitiva. Caso o usuário queira, é possível antecipar esse período ou restaurar o hábito, ambos com um aviso de confirmação.

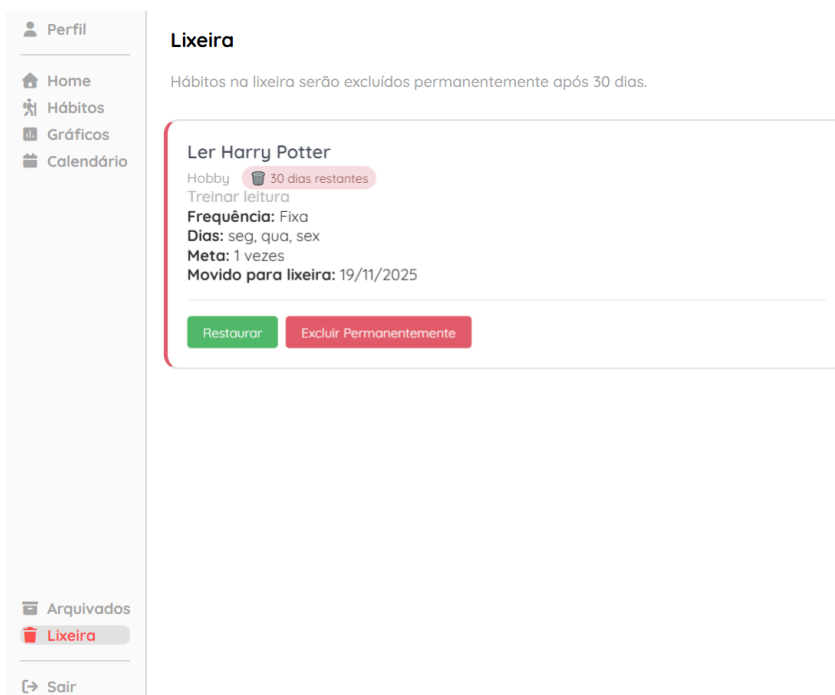


Figura 22 - Tela da Lixeira

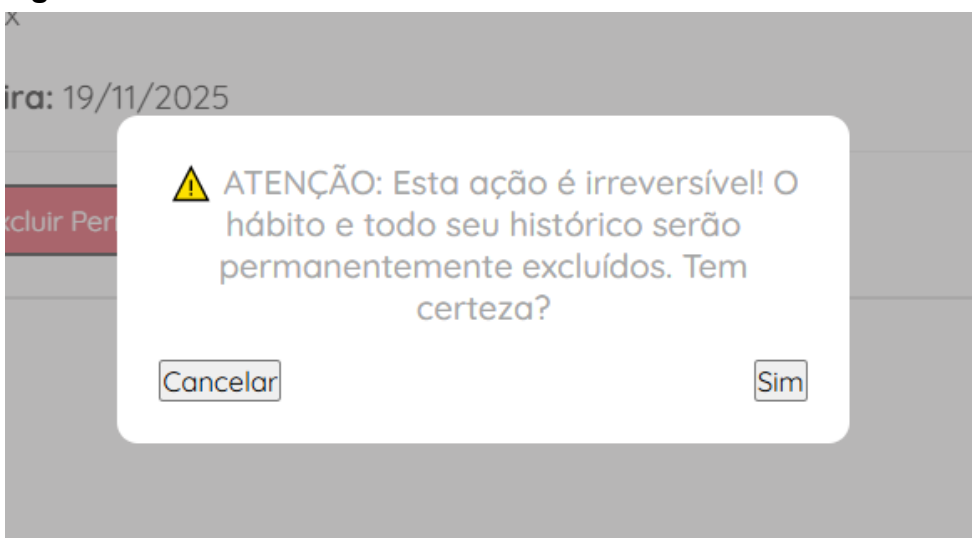


Figura 23 - Aviso de confirmação

2.2.6 Arquivar hábitos

Essa função serve para manter inativo o hábito, porém manter seu histórico. O usuário poderá deixar um motivo registrado. Outras ações incluídas são a de restaurar para o ativar novamente ou jogar para a lixeira.

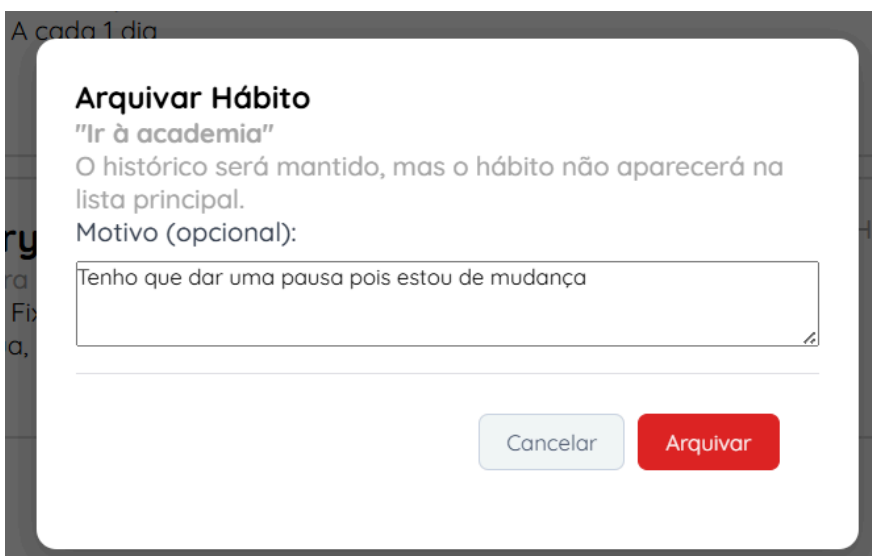


Figura 24 - Registro de motivo

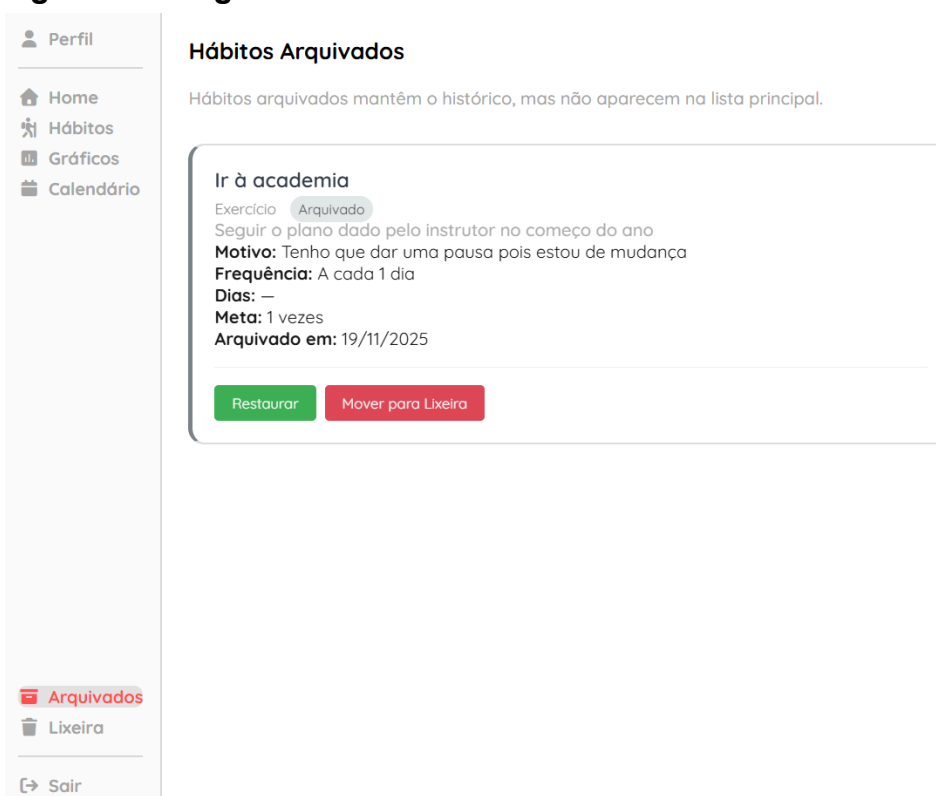


Figura 25 - Tela de Arquivados

2.2.7 Rastreamento dos hábitos

Exibe os hábitos do usuário baseado na frequência definida. Hábitos com metas não binárias possuem um sistema de progressão e que são registrados pelo usuário a quantidade realizada se ele optar por informar, se não, ao clicar no botão é contado como realizado por completo a meta.

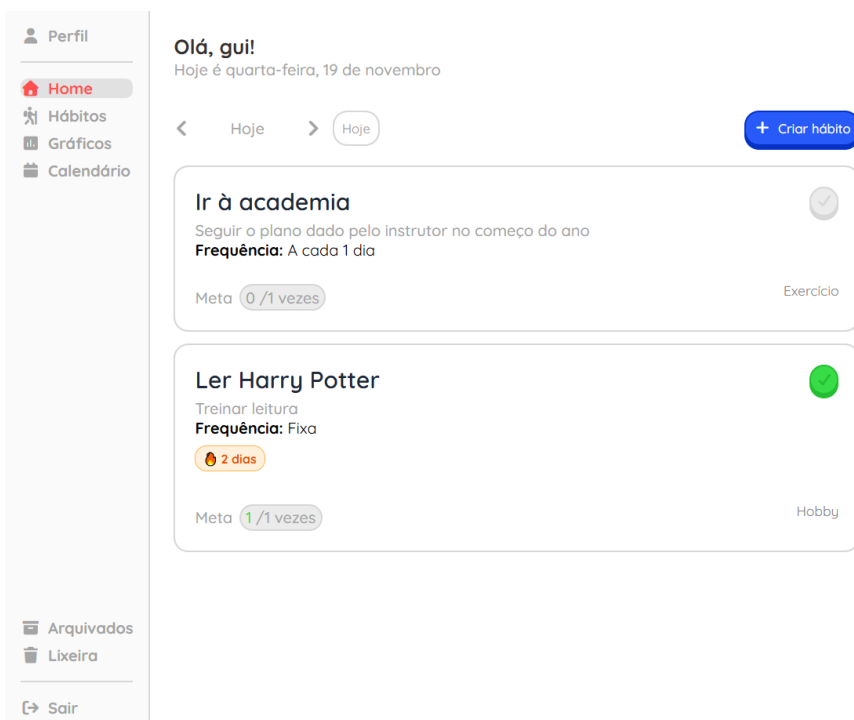


Figura 26 - Tela Inicial

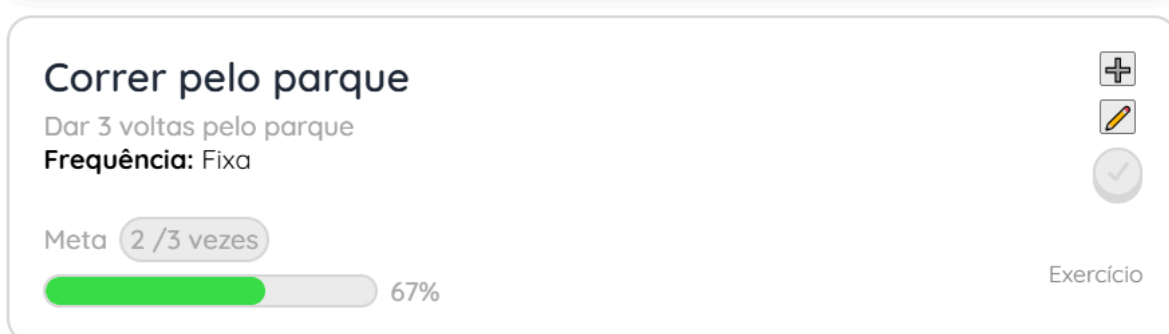


Figura 27 - Hábito de meta não binária

2.2.8 Carrossel de Datas

Permite a navegação entre datas. Ao clicar em “hoje” é direcionado de forma direta para o dia atual. Datas futuras são tratadas para serem bloqueadas para que não haja quebra da lógica do sistema.

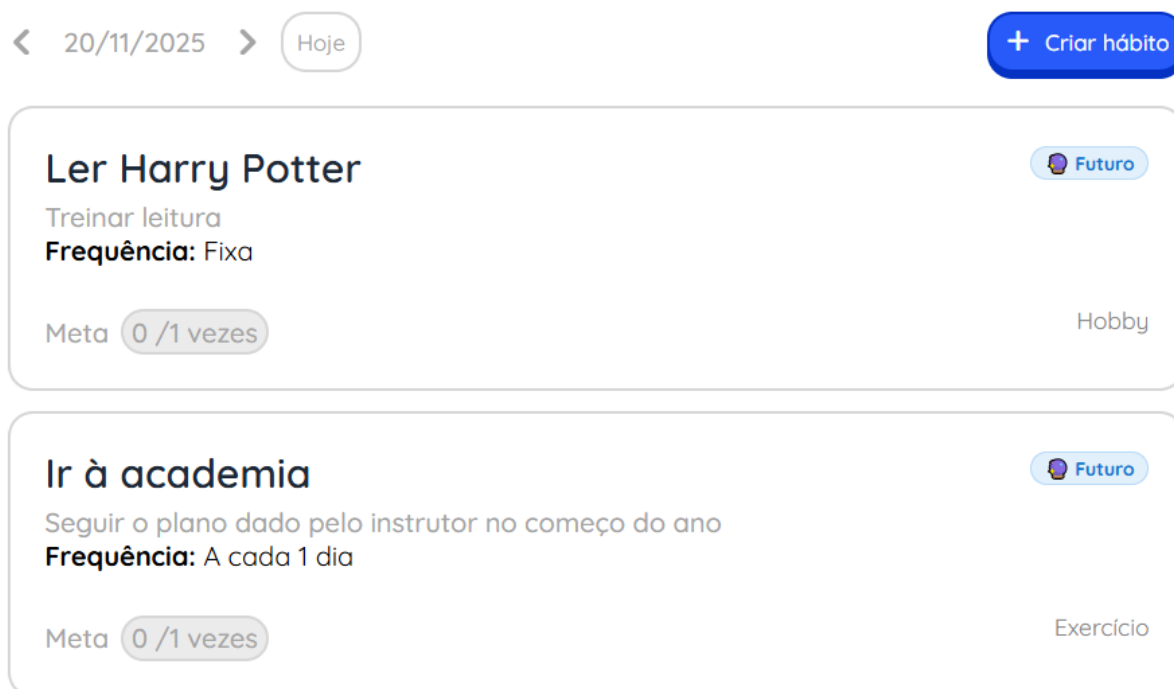


Figura 28 - Carrossel de datas em data futura

2.2.9 Sistema de ofensiva

Tem o objetivo de motivar o usuário, possibilitando registrar a progressão de hábitos concluídos, recompensando o esforço da sua manutenção. A sequência de dias concluídos geram uma ofensiva, caso ela se quebre e for um recorde é registrada.

Sequência



Atualizado em: 18/11/2025

Figura 29 - Dados sobre a ofensiva

2.2.10 Gráficos

Possibilita a análise do usuário sobre sua jornada com a ferramenta exibindo suas informações de forma visual. É possível atualizar também o alcance da data analisada.

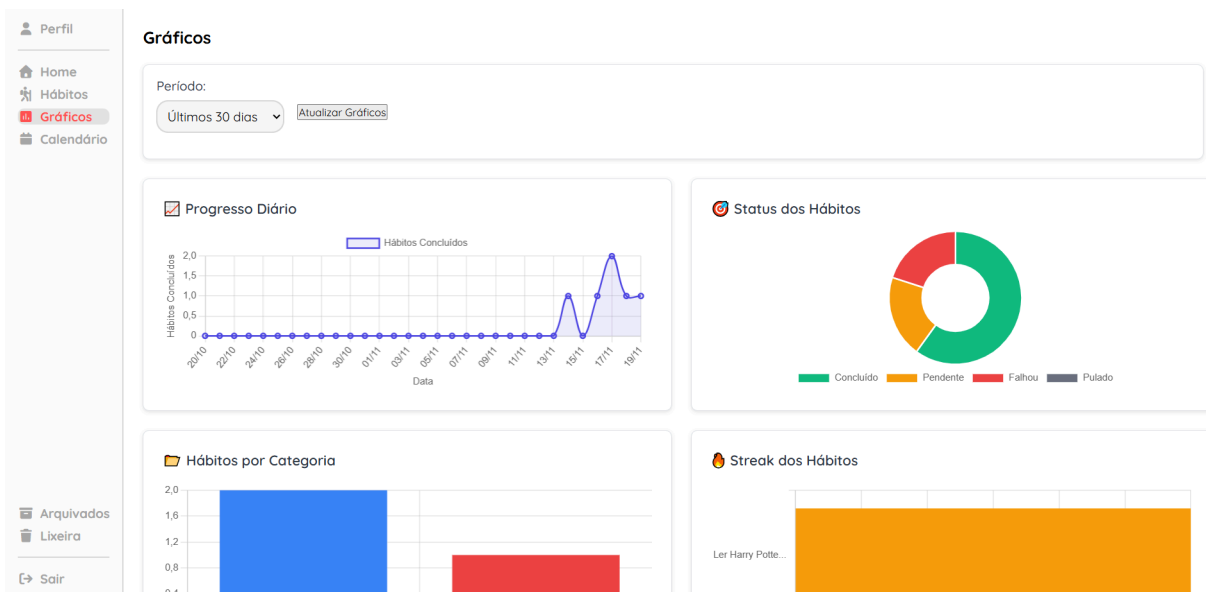


Figura 30 - Tela de gráficos

2.2.11 Calendário

Nessa tela, é possível o usuário ver quais dias ele fez seus hábitos por meio de marcadores nos dias do calendário. Se ele clicar em uma data é retornado a ela mais informações sobre essa data.

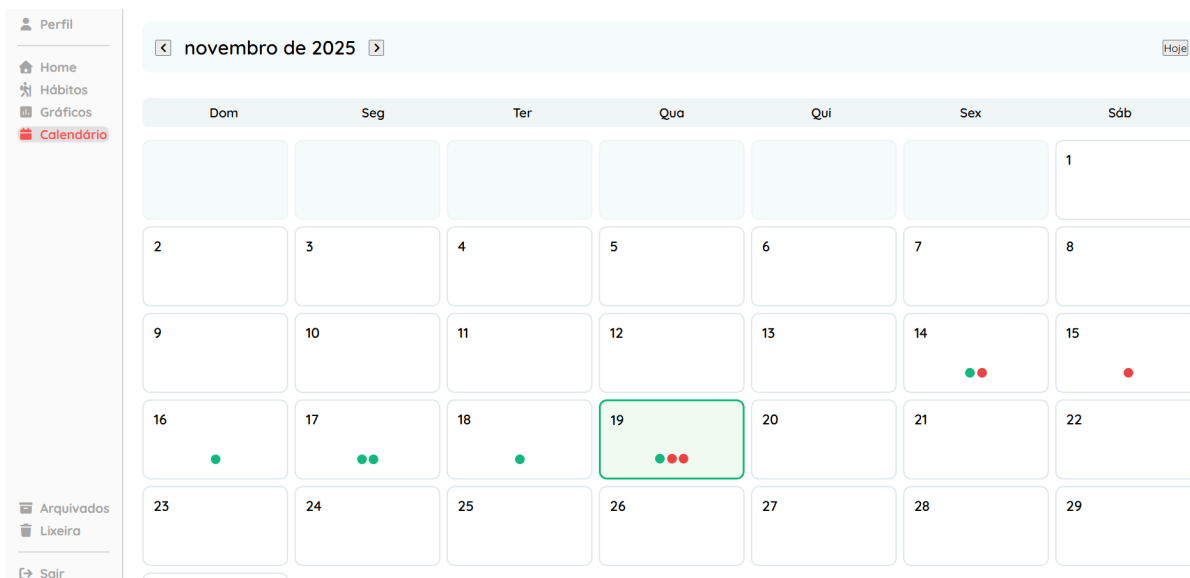


Figura 31 - Tela de Calendário

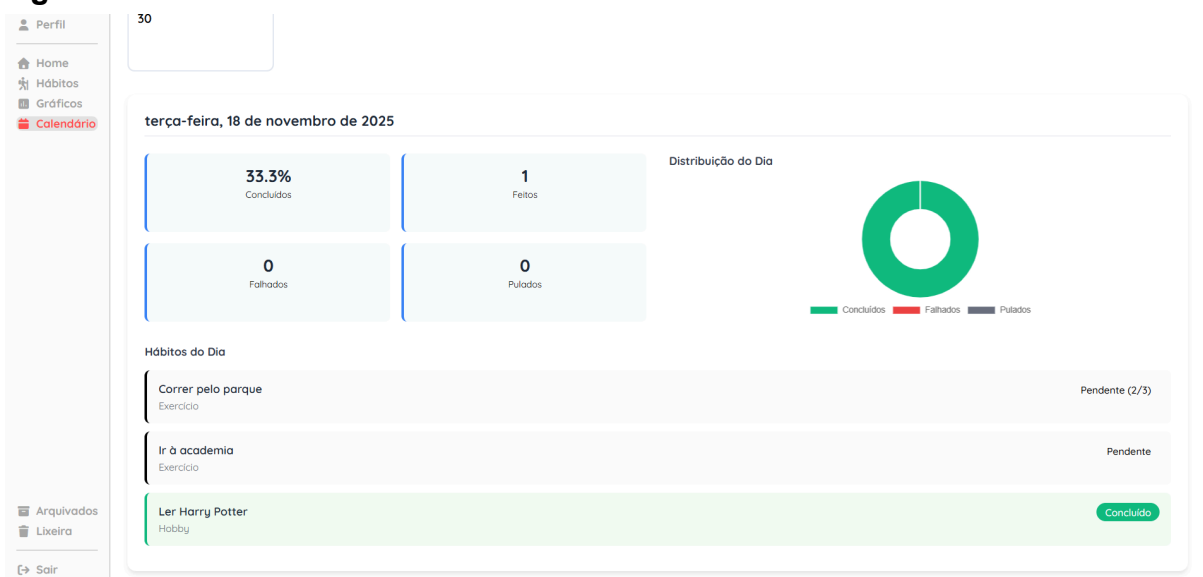


Figura 32 - Área do calendário com informações adicionais

2.2.12 Dados detalhados do hábito

Ao clicar em um hábito permite visualizar informações individuais sobre seu progresso, tais como dados detalhados, estatísticas e histórico de hábito.

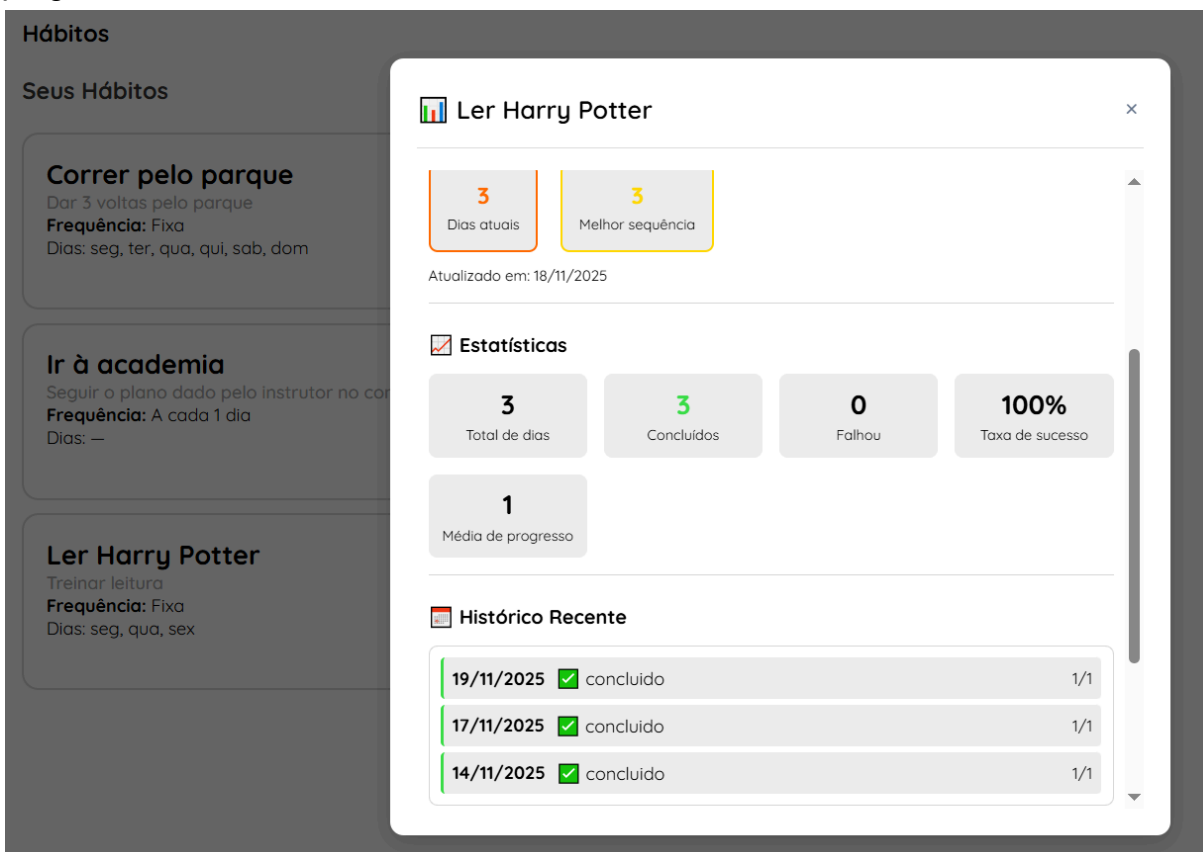


Figura 33 - Janela de expansão de dados de hábitos

2.2.13 Exclusão da conta

Serve para o usuário excluir sua conta e seu histórico junto do sistema, para garantir segurança dos dados é necessário que ele espere 10 segundos e tenha a etapa de escrever seu nome antes de confirmar.

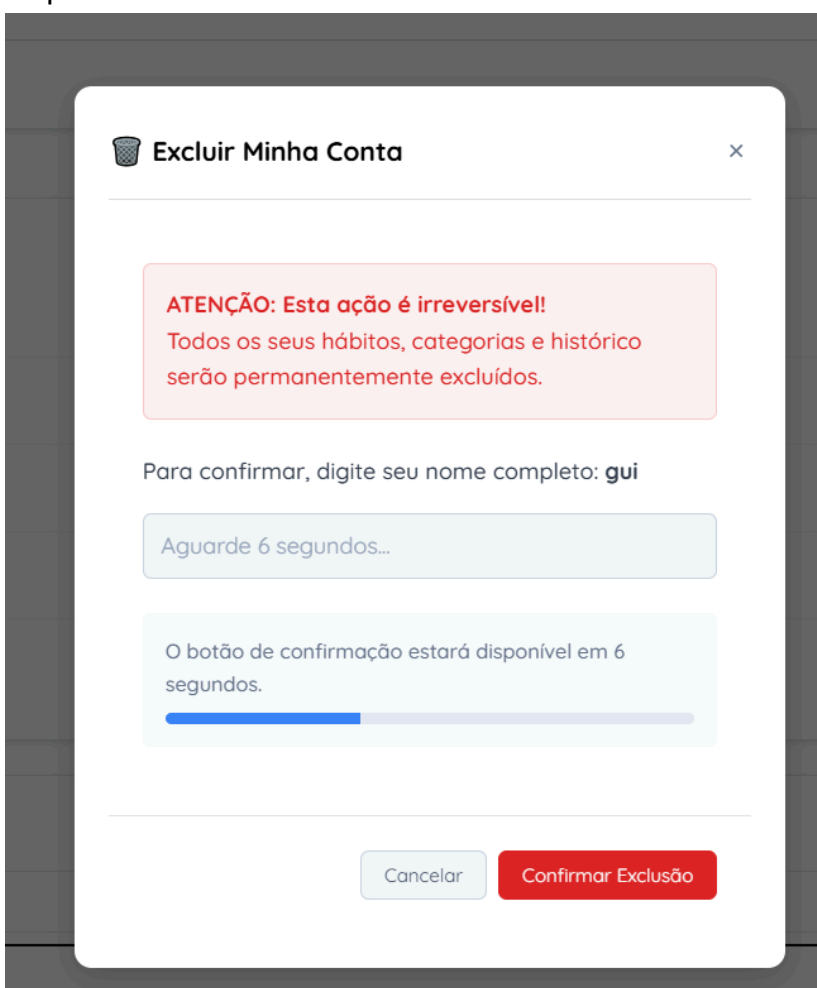


Figura 34 - Janela de confirmação exclusão de conta

2.2.14 Exportação dos dados do usuário

Permite a exportação de dados do importantes do usuário

```

C: > Users > Gui > Downloads > {} meus_dados_2025-11-19.json > [] habitos
1
2 {
3   "usuario": {
4     "id_usuario": 1,
5     "nome": "gui",
6     "email": "gui@gui.com",
7     "senha": "$2y$10$fT4\VOYVu2xqggajIkv9DeNewzYue6lYa8.wCMcgrAkzDpDfcwaa2",
8     "data_criacao": "2025-11-18 23:28:58"
9   },
10  "categorias": [
11    {
12      "id_categoria": 1,
13      "nome": "a",
14      "id_usuario": 1
15    },
16    {
17      "id_categoria": 2,
18      "nome": "Hobby",
19      "id_usuario": 1
20    },
21    {
22      "id_categoria": 3,
23      "nome": "Exercício",
24      "id_usuario": 1
25    }
26  ],
27  "habitots": [
28    {
29      "id_habito": 5,
30      "nome": "Ler Harry Potter",
31      "descricao": "Treinar leitura",
32      "id_categoria": 2,
33      "id_usuario": 1,
34      "data_criacao": "2025-11-19 00:52:23",
35      "status": "ativo",
36      "meta_objetivo": null,
37      "tipo_objetivo": null,
38      "data_atualizacao": null
39    }
40  ]
41 }

```

Figura 35 - JSON da exportação dos dados

2.3 Riscos de manuseio do protótipo

2.3.1.1 Acessos Indevidos

Caso haja vulnerabilidades nos métodos de autenticação pode haver invasões e exposição de dados sensíveis do usuário

2.4 Montagem e desmontagem

A montagem do projeto é necessário um ambiente para executar o projeto. Para a versão web, é necessário instalar o servidor local, seja no Laragon ou no Xampp, configurar o banco de dados MySQL e posicionar os arquivos do sistema na pasta adequada. Em seguida, o servidor deve ser iniciado para permitir o acesso via navegador.

No caso da versão mobile, a montagem envolve a utilização do Android Studio, onde o projeto Flutter deve ser aberto e executado em um dispositivo físico ou emulador

A desmontagem do protótipo corresponde à finalização dos serviços utilizados. Na versão web, o servidor Laragon pode ser encerrado e os arquivos removidos, caso necessário. Na versão mobile, o aplicativo pode ser desinstalado do dispositivo ou o projeto fechado no Android Studio.

2.5 Benefícios do produto

Um ambiente digital acolhedor e motivacional que ajude o usuário a se manter engajado com sua rotina, promovendo o desenvolvimento gradual do autocontrole e da disciplina. A proposta inclui oferecer feedbacks claros sobre o progresso pessoal, permitindo maior consciência da jornada e incentivando decisões mais conscientes com o tempo

2.6 Monetização

Como meio de monetização, pode-se ir para vários caminhos como: A criação de um plano pago com benefícios, mas ainda tendo o plano gratuito e acesso ao principal da ferramenta; Parcerias com empresas, psicólogos e escolas disponibilizando pacotes em troca de visibilidade, troca mútua; Repercussão por meio das redes sociais com postagens que atraiam pessoas para a ferramenta usando o mascote, por exemplo

2.7 Crescimento futuro

Com o crescimento da ferramenta é possível expandir para funcionalidades mais complexas, como:

2.7.1 Sistema com bases de um rede social

Fazer conexões com amigos, eventos comunitários, vínculos de hábitos entre pessoas, entre outros.

2.7.2 Sistema de gamificação complexo

Implementar um sistema com regras de sistema mais complexas e interligadas, adicionando outras funcionalidades como conquistas, pontos de experiência, animações do visual do aplicativo após interação, entre outros.

2.7.3 Integração com inteligência artificial

Uma Inteligência artificial poderia sugerir hábitos analisando seu comportamento, além de analisar onde ele tem falhado e o que tem dado certo

2.7.4 Outros

- Área de aprendizado que ensinasse sobre bem estar pessoal, sustentabilidade e impacto de bons hábitos ou como mantê-los.
- Ambiente personalizável, permitindo o usuário arrastar os elementos da ferramenta para montar do jeito que ele ache mais confortável
- Temas visuais
- Implementação do mascote e interações com ele
- Integração com APIs externas como Google Fit e Google Calendar.
- Sistema de autenticação complexo com possibilidade de login com Google

3 BANCO DE DADOS

Um banco de dados é um repositório digital organizado e estruturado, projetado para armazenar, gerenciar e recuperar grandes volumes de informações de forma rápida e eficiente. Ele centraliza dados de diversos formatos, como textos, números, imagens e vídeos, permitindo que sistemas e aplicações os acessem e manipulem de maneira consistente e segura.

3.1 Dicionário de Dados

O dicionário de dados é um repositório de metadados que documenta as especificações lógicas dos elementos de dados de um sistema. Ele descreve de forma rigorosa cada atributo, incluindo seu nome técnico, descrição, alias, formato, conteúdo, origem, regras de uso e os relacionamentos que estabelece com outras entidades de dados, garantindo consistência e governança da informação.

TABELA 1 - USUARIOS

Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Nulo	Descrição
id_usuario	int	-	Não	Identificação do usuário
nome	varchar	100	Não	Nome do usuário
email	varchar	100	Não	Email do

				usuário
senha	varchar	255	Não	Senha do usuário
data_criacao	timestamp	-	Não	Registro da data de criação da conta

TABELA 2 - HABITO

Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Nulo	Descrição
id_habito	int	-	Não	Identificação da tarefa
id_categoria	int	-	Não	Identificação da categoria
id_usuario	int	-	Não	Identificação do usuário
nome	varchar	100	Não	Nome do hábito
descricao	text	255	Sim	Descrição do hábito
data_criacao	date	-	Não	Registro da data de criação do hábito
status	enum	ativo,arquivado,lixreira	Não	Indicador de condição
meta	int	-	Não	Quantidade almejada para meta
unidade_meta	varchar	25	Sim	Unidade de referência

				para meta
frequencia_intervalo	int	-	Sim	Quantidade para frequência do tipo intervalada
frequencia_unidade	enum	horas, dia, semana, mes	Sim	Unidade para frequência do tipo intervalada
frequencia_tipo	enum	fixa, intervalada	Não	Tipo de frequência
data_inicio	date	-	Não	Data desejada para começar executar hábito
horas_inicio	time	-	Sim	Horas desejada para começar executar hábito
streak_atual	int	-	Sim	Contador da ofensiva atual
melhor_streak	int	-	Sim	Maior registro da ofensiva
data_streak	date	-	Sim	Data da última streak registrada
data_lixeira	timestamp	-	Sim	Registro de quando foi movido para lixeira
data_arquivamento	timestamp	-	Sim	Registro de quando foi movido para arquivados
motivo_arquivamento	text	-	Sim	Texto de motivo do arquivamento

TABELA 3 - CATEGORIA

Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Nulo	Descrição
id_categoria	int	-	Não	Identificação da categoria
id_usuario	int	-	Não	Identificação do usuário
Nome	int	-	Não	Nome da categoria

TABELA 4 - HABITO_DIAS

Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Nulo	Descrição
id_habito_dia	int	-	Não	Identificação do dia do hábito
id_habito	int	-	Não	Identificação do hábito
dia	enum	seg, ter, qua, qui, sex, sab, dom	Não	Dias da semana para rastreamento

TABELA 5 - HABITO_LOG

Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Nulo	Descrição
id_log	int	-	Não	Identificação do registro
id_habito	int	-	Não	Identificação do habito
data_log	date	-	Não	Registro da data do registro
data_modificacao	timestamp	-	Não	Registro da última modificação do registro

meta_snapshot	int	-	Não	Registro da meta da época caso mudança
unidade_meta_snapshot	varchar	25	Não	Registro da unidade da meta da época caso mudança
frequencia_tipo_snapshot	enum	fixa, intervalada	Não	Registro do tipo de frequência na época caso mudança
frequencia_intervalo_snapshot	int	-	Sim	Registro da quantidade para frequência intervalada na época caso mudança
frequencia_unidade_snapshot	enum	horas, dias, semana, mes	Sim	Registro da unidade de frequência intervalada na época caso mudança
dias_semana_snapshot	varchar	35	Sim	Registro da unidade de frequência intervalada na época caso mudança
nota	text	-	Não	Notas do registro do dia
status	enum	pendente, falhou, concluido	Não	Indicador de condição

4 REFERÊNCIAS

6 problemas de organização pessoal - GoodStorage. 21 abr. 2022. Disponível em: <https://goodstorage.com.br/blog/6-problemas-que-prejudicam-sua-organizacao-pessoal-e-como-se-livrar-deles/> Acesso em: 15 jun. 2025.

SOUZA, Diego Barros; RIBEIRO, Mônica David ; FABIANA MARIS VERSUTI. Design de Gamificação. ETD - Educação Temática Digital, v. 27, p. e025022–e025022, 2025. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8674830> Acesso em: 17 jun. 2025.

O Hábito faz o Homem. Faculdade de Medicina da Universidade de Lisboa. Disponível em: <https://www.medicina.ulisboa.pt/newsfmul-artigo/106/o-habito-faz-o-homem> Acesso em: 16 jun. 2025.