
**Carlos Henrique Pereira Soares
Felipe Chapinotti Cazetto
Gabriel Augusto Ribeiro Da Silva
Maicon Junior Da Cruz Ferreira**

**E-Book Square
Relatório Técnico**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec de Araçatuba, orientado pelo Prof. Dr. Rodrigo Albino e Coorientado pelo Prof. Lucas Anjos Dos Santos, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

ARAÇATUBA / SP
2023

RESUMO

O site em questão é uma rede social de livros que tem como justificativa principal a acessibilidade de todos os indivíduos à literatura, permitindo que estes possam interagir com as obras produzidas pelos demais usuários. A definição mais antiga comumente usada pelos teóricos da Literatura é aquela construída por Aristóteles. Para o pensador, a Literatura seria uma imitação ou representação da realidade mediante as palavras. Na época, o filósofo até mesmo dividiu a Literatura em três categorias ou gêneros clássicos – o lírico, o épico e o dramático. Muitas vezes o acesso a essas obras é limitado, seja por questões financeiras ou de disponibilidade física. O objetivo do site é, portanto, promover a interação entre escritores e leitores, permitindo que estes compartilhem suas obras e recebam feedbacks de outros usuários, além de permitir que os leitores descubram novas obras que sejam do seu interesse. A metodologia utilizada para a criação do site envolveu o uso de tecnologias como PHP para interligação com o banco de dados, JavaScript para interações especiais, CSS para estilização e design visual da página, e HTML para estruturação da página. O escritor é livre para criar a história da maneira que preferir. O leitor pode comentar nas obras e nos capítulos postados pelos outros usuários, levando em conta o sistema de ranque, várias histórias serão recomendadas na aba inicial de acordo com os gostos do usuário. Os resultados alcançados com a criação do site foram a disponibilização de um ambiente virtual no qual escritores e leitores pudessem interagir de maneira eficiente, além da criação de um sistema de ranque de estrelas que permite aos usuários avaliar as obras postadas pelos demais usuários, garantindo uma maior qualidade dos conteúdos disponibilizados. Além disso, o site conta com um sistema corretor ortográfico que permite aos escritores produzir suas obras sem se preocupar com erros ortográficos. Em conclusão, o site em questão é uma plataforma online que permite a interação entre escritores e leitores, além de disponibilizar um sistema de ranque de estrelas que garante a qualidade dos conteúdos postados pelos usuários. Além disso, o site conta com um sistema corretor ortográfico, tornando a produção de conteúdo mais fácil e eficiente. O uso de tecnologias como PHP, JavaScript, CSS e HTML garantem uma experiência de uso agradável e intuitiva para todos os usuários. Com este projeto, espera-se promover a acessibilidade à literatura e a interação entre pessoas de diferentes locais, além de incentivar a produção de conteúdo literário. O site tem o potencial de se tornar uma

plataforma de referência entre os diversos meios literário e contribuir para a formação de novos escritores e leitores.

PALAVRAS-CHAVE: Livros, Interatividade, Social, Acessibilidade, Criatividade.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 DESENVOLVIMENTO	6
2.1 Objetivo Geral	6
2.2 Objetivo Específico	6
2.3 Resultados Esperados	6
2.4 Materiais e Métodos	7
2.4.1 Cronograma	8
2.5 Resultados e Discussões	9
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS.....	20

1. INTRODUÇÃO

Com a crescente popularização dos meios digitais, a leitura de livros eletrônicos e a escrita de textos online se tornaram cada vez mais comuns. Nesse contexto, surgiram diversas plataformas virtuais que possibilitam o compartilhamento de obras literárias e o acesso a uma vasta rede de escritores e leitores. Neste relatório, será abordada a criação de uma rede social de livros, que visa a acessibilidade e a interação entre os usuários. O objetivo deste trabalho é apresentar as razões e motivações que levaram à escolha desse tema, bem como descrever a metodologia utilizada para o desenvolvimento da plataforma. A justificativa para essa pesquisa se baseia na crescente demanda por ferramentas digitais que possibilitem a comunicação entre escritores e leitores, além da facilidade de acesso a obras literárias.

A rede social de livros permite que os usuários compartilhem suas histórias e recebam feedbacks de outros usuários, além de promover uma plataforma para a divulgação de novos escritores e obras. A visão global do estudo realizado compreende o desenvolvimento da plataforma, incluindo um sistema de ranque de estrelas, correção ortográfica, comentários nas obras e recomendações personalizadas de acordo com os gostos dos usuários. Com base nessas considerações, este relatório apresentará detalhadamente a criação e implementação da rede social de livros, descrevendo os processos de desenvolvimento e as funcionalidades oferecidas aos usuários.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Objetivo Geral

Desenvolvimento de uma plataforma de e-books/histórias projetado para auxiliar autores, escritores e criadores a levar suas histórias para o mundo de forma rápida e fácil.

2.2 Objetivo específico

Criar um layout intuitivo e acessível permitindo aos autores se concentrar em criar conteúdo de qualidade e compartilhá-lo com um público amplo e diversificado.

Facilitar a criação e publicação de novas histórias, assim motivando novos escritores.

2.3 Resultados Esperados

Facilitar a criação e publicação de novas histórias: O objetivo é tornar o processo de criação e publicação de novas histórias o mais simples e intuitivo possível, motivando novos autores a se envolverem com o site e compartilharem suas histórias. Isso inclui simplificar o processo de envio e publicação da história, além de fornecer suporte e orientação a novos autores.

Crie um layout intuitivo e acessível: O objetivo é criar um layout de site que seja intuitivo e fácil de usar para autores e leitores, proporcionando a melhor experiência possível aos usuários. Isso inclui navegação clara, design responsivo e otimização para acessibilidade.

Crie um layout intuitivo e acessível: O objetivo é criar um layout de site que seja intuitivo e fácil de usar para autores e leitores, proporcionando a melhor experiência possível aos usuários. Isso inclui navegação clara, design responsivo e otimização para acessibilidade.

2.4 Materiais e Métodos

Uma plataforma de hospedagem gratuita chamada 000webhost foi usada para hospedar o site e armazenar os arquivos. Esta plataforma permite o acesso público ao site e aceita arquivos enviados pela administração.

Para a criação do site foram utilizadas as seguintes ferramentas e linguagens: HTML5, que é responsável pela estrutura básica do site e entrada de dados do usuário por meio de formulários; responsável pela estética e apresentação do site, o CSS3 garante cores, imagens e espaçamento suficientes para garantir uma boa experiência visual. O Bootstrap fornece recursos adicionais e ícones personalizados; JavaScript, linguagem de programação utilizada para melhorar a interação entre o usuário e o site e utilizada em recursos como editor de texto por meio de uma API (Application Programming Interface ou Interface de Programação de Aplicação).

O PHP, que é a linguagem de programação mais utilizada no projeto e gerencia a lógica de recepção de dados, verificação de erros, validação de dados e conexão com o banco de dados para ali guardar os dados. Visual Studio Code foi usado para gerar os códigos. Figma, uma plataforma de templates para web ou desktop, foi usada para facilitar a criação do design.

Para o banco de dados foi utilizado o MYSQL para manipulação dos dados, e o XAMPP para server local host, foi feita a modelagem ER para mapear o funcionamento do banco;

2.4.1 Cronograma

DESENVOLVIMENTO DO TCC			
ETAPAS		OBJETIVOS	PRAZO
Desenvolvimento Parte I			
1	Definição dos Grupos	Escolha dos componentes do grupo.	27/03
2	Revisão para Definição dos Temas	Verificar a adequação do tema de acordo com as exigências do curso e possíveis alterações.	
3	Introdução	Expor a finalidade, os objetivos do trabalho e a justificativa de modo que o leitor tenha uma visão geral do tema abordado.	
4	Estrutura do relatório técnico e tópicos que farão parte do Desenvolvimento	Definir conceitos teóricos e práticos que faram parte do desenvolvimento do projeto para que a metodologia e análise dos dados obtidos por meio da pesquisa gerem os recursos a serem utilizados como linguagem de programação, softwares e equipamentos para a criação do projeto final.	
5	PRIMEIRA PRÉVIA	Entregar a PARTE I do trabalho escrito dentro das exigências e realizar apresentação na sala de aula visando corrigir postura e oratória dos alunos.	
6	Correção Parte I	Correção por parte do orientador e orientações necessárias para que os alunos finalizem a etapa.	03/04
Desenvolvimento Parte II			
7	Desenvolvimento prático do projeto.	Desenvolver os projetos utilizando softwares e ferramentas de programação.	30/05
8	Finalização dos tópicos do Desenvolvimento	Finalizar a construção do texto relativo aos tópicos definidos no artigo de acordo com as normas técnicas.	
9	Considerações Finais	Apresentar as conclusões correspondentes aos objetivos e hipóteses contidos na introdução.	
10	Referências Bibliográficas	Relacionar de todos os documentos citados pelo autor e as obras utilizadas na elaboração do trabalho.	
11	Resumo e Palavras-Chave em português e língua estrangeira	Resumo do trabalho e principais palavras relacionadas ao assunto tratado.	
13	SEGUNDA PRÉVIA	Entregar a PARTE II do trabalho escrito dentro das exigências e realizar apresentação na sala de aula visando corrigir postura, oratória e comportamento dos alunos.	06/06
14	Correção Parte II	Correção por parte do orientador e orientações necessárias para que os alunos finalizem a etapa.	
Desenvolvimento Parte III			
16	Montagem do Banner e envio para gráfica	Montagem de acordo com modelo da Etec enviado pelo orientador e envio para gráfica.	13/06
18	Pré Apresentação Final	Pré Apresentação do trabalho em sala para corrigir eventuais falhas e treinar a utilização do tempo de apresentação.	20/06
19	Apresentação Final	Apresentar o trabalho final, formalmente, na feira.	21/06

2.5 Resultado e Discussões

Assim como resultados esperados, é a possibilidade de um site com maior acessibilidade para todos os públicos, permitindo além disso a profissionalização de artistas amadores, podendo ganhar reconhecimento sem necessariamente ter que contatar uma editora, capacitando e potencializando assim essa área.

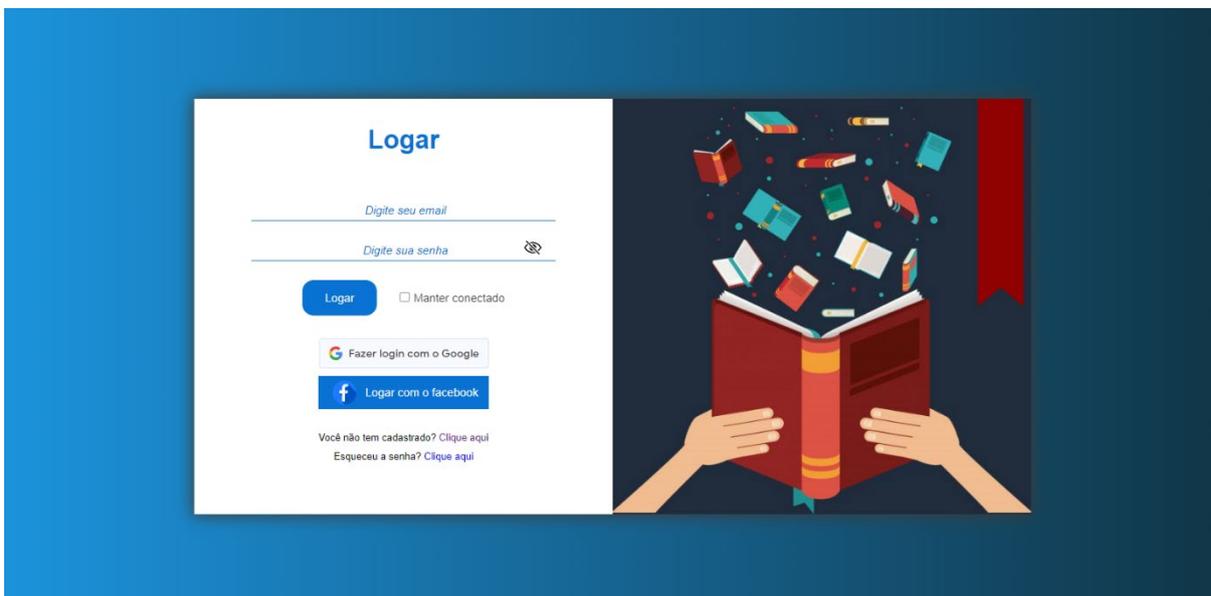
Figura 1- tela inicial



Fonte: Do próprio autor, 2023.

Na tela inicial do site podemos ver uma barra de menu onde você pode acessar a tela de login, pesquisar por algo na barra de pesquisa ou explora o site. Abaixo temos um botão para iniciar uma leitura ou começar a escrever uma obra.

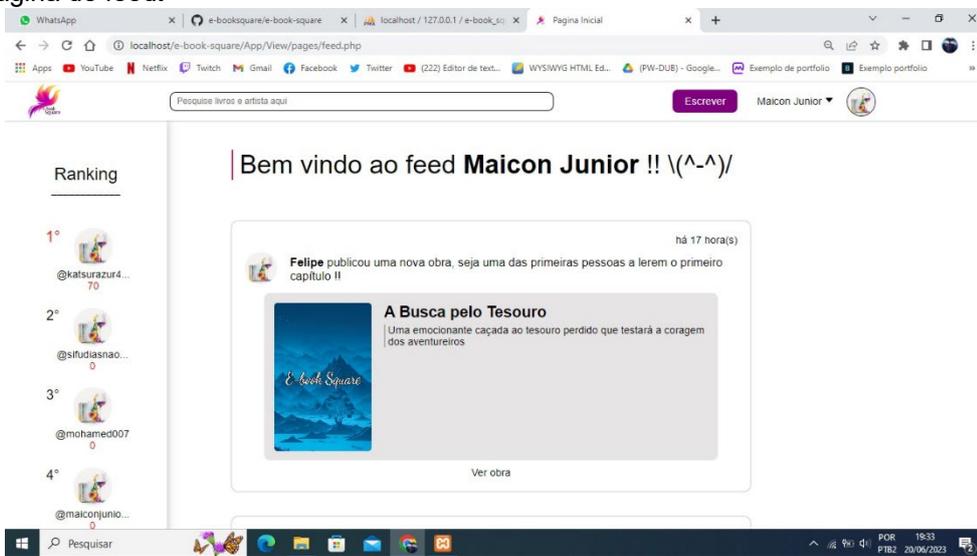
Figura 2- tela de login e cadastro.



Fonte: Do próprio autor, 2023.

Nesta página do lado esquerdo temos área de login onde podemos ver um campo para digitar seu e-mail e outro para digitar a senha para fazer login. Logo abaixo um botão para logar e do lado deste botão uma caixa para manter-se conectado no site, e logo abaixo um botão para fazer login com o Google e outro para logar com o Facebook. Por último um link de acesso a página de cadastro caso não tenha e um link para recuperar sua senha caso tenha se esquecido.

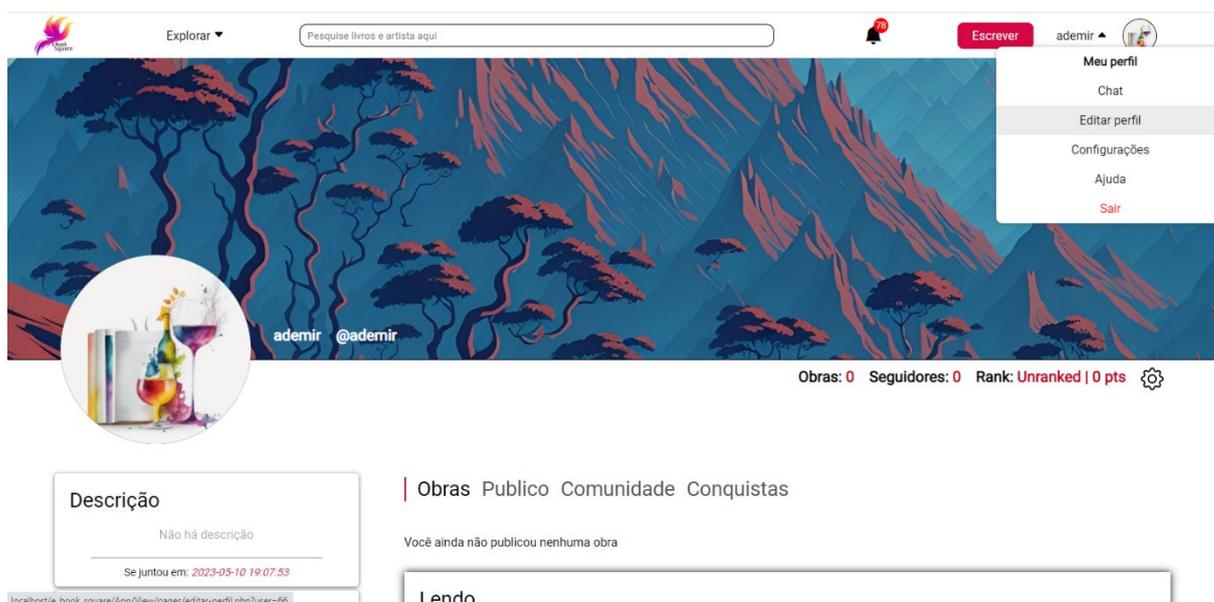
Figura 3- página de feed.



Fonte: Do próprio autor, 2023.

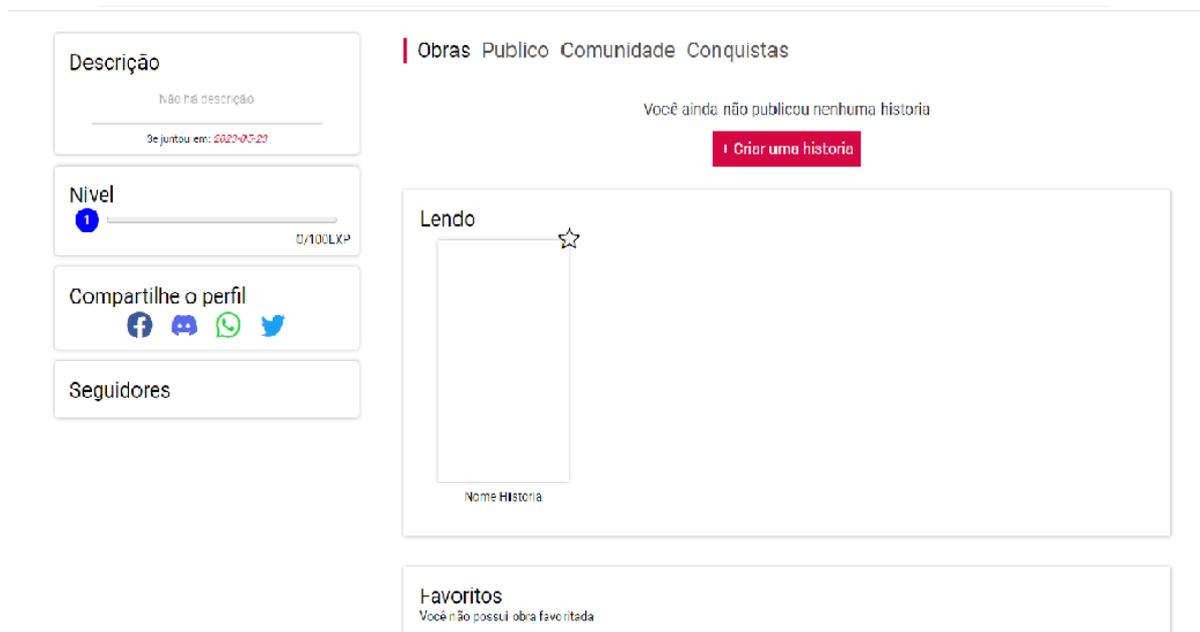
Nesta tela na parte superior temos a barra de menu onde você pode acessar as notificações, acessar a tela de perfil clicando na foto de perfil, acessar o menu do perfil clicando no seu nome ou pesquisar por algo na barra de pesquisa ou explorar o site clicando em “explorar”, você pode pesquisar por obras do seu interesse, pesquisar obras pelos gêneros. Abaixo do menu não lado esquerdo temos as categorias das obras abaixo das categorias temos o ranking dos melhores autores da semana. No centro do site temos as obras recomendadas as histórias concluídas e novas publicações.

Figura 4- página do perfil.



Nesta tela abaixo da barra do menu temos a direita temos o menu do perfil aberto com botões para o chat, configurações, ajuda e para sair do site. Logo abaixo temos o banner e a imagem de perfil e do lado da imagem de perfil o seu nome de usuário, abaixo a direita temos a quantidade de obras o número de seguidores e seu número no ranking e o ícone de engrenagem que dá acesso a tela de edição de perfil.

Figura 5- página de perfil



Fonte: Do próprio autor, 2023.

Ainda na página de perfil mais abaixo no lado esquerdo, podemos ver uma breve descrição do perfil, seu nível como autor, links de acesso para seu perfil em outras redes e alguns dos seus seguidores. No lado direito temos um menu com aba para suas obras, para seus seguidores, comunidade e suas conquistas como autor. Mais abaixo temos as obras que você está lendo e obras favoritas.

Figura 6- pagina de edição de informações do perfil.



Trocar Banner Trocar Imagem de Perfil

Mudar informações

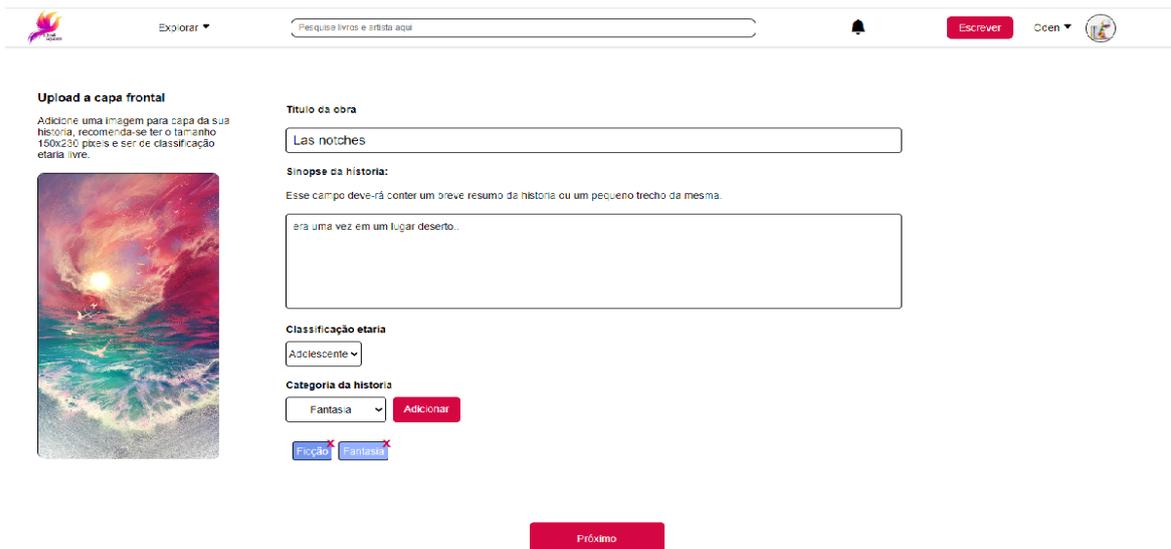
nintendo

@nintendo

Fonte: Do próprio autor, 2023.

Aqui você pode alterar sua imagem de perfil e imagem do banner, logo abaixo podemos ver dois campos o primeiro para alterar seu nome de usuário e o segundo para alterar seu código de usuário. Mais abaixo temos um campo para adicionar uma breve descrição sobre você e abaixo um campo para adicionar uma chave pix caso seus seguidores queiram lhe ajudar.

Figura 7- página para escrever obras.



Exorar

Pesquisa livros e artigos aqui

Escrever

Olá

Upload a capa frontal
Adicione uma imagem para capa da sua história, recomendamos ter o tamanho 150x230 pixels e ser de classificação etária livre.

Titulo da obra
Las noites

Sinopse da historia:
Esse campo deve-á conter um breve resumo da historia ou um pequeno trecho da mesma.
era uma vez em um lugar deserto.

Classificação etaria
Adolescente

Categoria da historia
Fantasia Adicionar

Erção Fantasia

Próximo

Fonte: Do próprio autor, 2023.

Aqui temos um campo para escrever o título de sua obra abaixo outro campo para a sinopse e a esquerda um campo para adicionar uma capa para a obra. Mais abaixo temos um menu para selecionar a faixa etária da obra abaixo temos um menu onde você pode adicionar várias categorias a sua obra, por fim um botão para a próxima página onde você dará sequência na criação de sua obra.

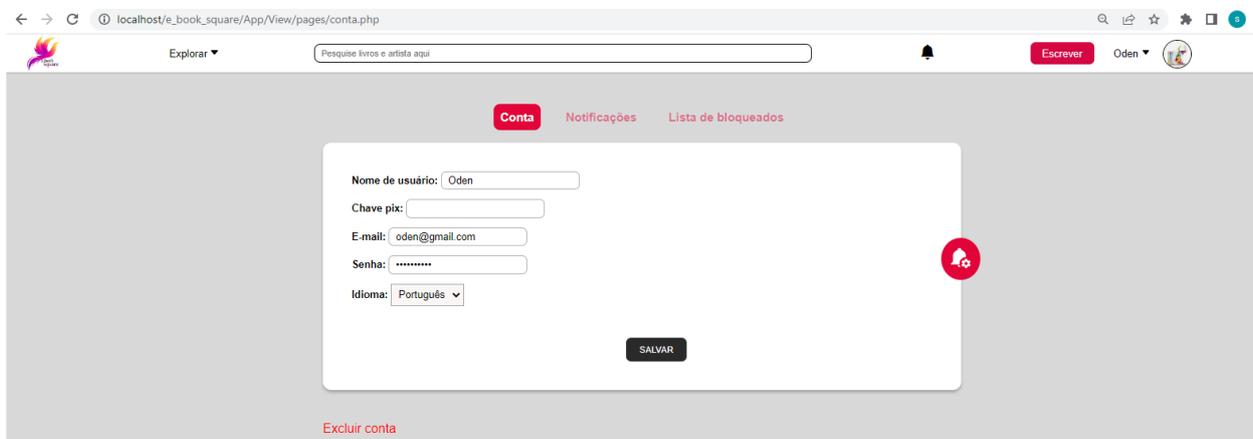
Figura 8- página para escrever obras II.

The screenshot shows a web interface for writing a book chapter. At the top, there is a header with a logo on the left, a search bar with the text "Pesquise livros e artistas aqui", and a "Escrever" button. Below the header, the title "firt" is entered in a text field. Underneath the title is a rich text editor with a toolbar containing various editing tools like bold, italic, underline, and text color. The text area of the editor contains placeholder text: "sfravazf fadga sfsadfojaodnngowejdowgnlht dplfoasgfrhgfphmleo fqbdfp.fsdogfpoorfgfm". At the bottom of the editor, there are three buttons: "SALVAR" (green), "CANCELAR" (grey), and "Exportar em PDF" (red).

Fonte: Do próprio autor, 2023.

Nessa tela temos um campo para escrever o título do capítulo abaixo podemos ver um menu com várias configurações de edição para o texto. Logo abaixo temos um campo para escrever o capítulo da obra, por último um botão para salvar o capítulo outro para cancelar e outro para exportar o capítulo em PDF.

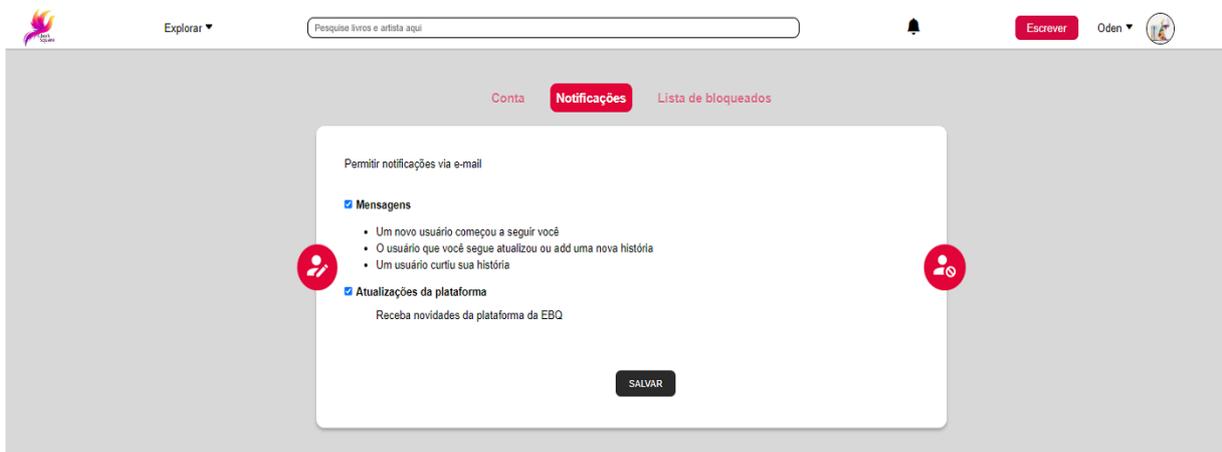
Figura 9- página de configurações.



Fonte: Do próprio autor, 2023.

Aqui na página de configurações na aba de conta onde temos um campo para alterar o nome de usuário outro para adicionar ou alterar sua chave pix, abaixo temos um campo para adicionar ou alterar o seu e-mail outro para senha e outro para alterar o idioma. Logo abaixo temos o botão para salvar as alterações e bem abaixo no lado esquerdo um botão para excluir sua conta.

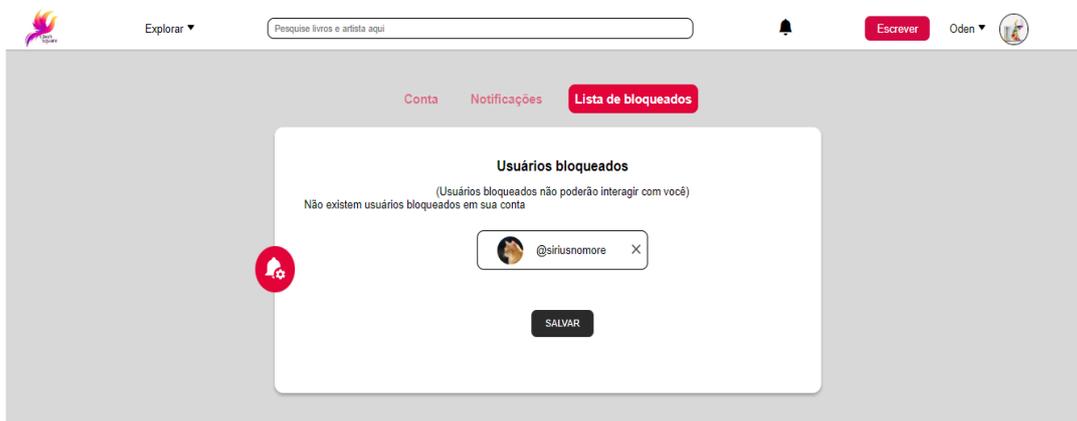
Figura 10- página de configurações.



Fonte: Do próprio autor, 2023.

Em configurações na aba de notificações temos caixas para marcar que tipos de notificações você deseja receber, o primeiro são as mensagens de novos seguidores, atualizações de quem você segue e curtidas em suas histórias. O segundo é para notificações de novidades da plataforma.

Figura 11- página de configurações.



Fonte: Do próprio autor, 2023.

Ainda em configurações na aba de usuários bloqueados, temos a lista de usuário que você bloqueou, aqui você pode desbloqueá-los clicando no x ao lado de seus nomes. E logo abaixo podemos ver o botão “salvar”, para salvar as alterações feitas.

Figura 12- página sobre nós.

O E-book Square é uma plataforma de autopublicação de livros, seja na forma de E-books ou Histórias Originais.

Atualizando-se constantemente com novas funcionalidades e adaptando-se a novas programações e padrões tecnológicos visando melhorar a estrutura do site e a performance, o E-book Square se empenha em garantir aos seus fãs uma boa navegação e um ambiente ideal para se comunicar. Dê uma olhada em todas as ferramentas disponíveis.

Para manter a ordem neste espaço de produção e conhecimento, os administradores asseguram sempre a aplicação das condições e regras de envio de conteúdos agregados, com vista a que o ambiente esteja de acordo com as regras estabelecidas e que se mantenha o bom funcionamento da plataforma.

BENEFÍCIOS DA AUTOPUBLICAÇÃO

Com a autopublicação, você pode publicar rapidamente sua história sem a necessidade de uma editora em um processo simples e rápido.*

No E-book Square, você não precisa ter uma história finalizada antes de publicá-la, pois você pode publicar capítulos um de cada vez, para obter feedback de cada um e saber o que está acontecendo. Quando você estiver pronto para publicar, você pode melhorar sua história.

Graças a essas vantagens, muitas pessoas puderam iniciar suas carreiras profissionais de redação.

Exemplos de grandes escritores que começaram como autores amadores: Kimberly Macomber (autora de Soul Rebel, Ed. Lyrx); Cassandra Clare (autora de Insurgent e Mortal Instruments: Ed. Galera e Record); Erik Larson (autora de Filly: Shades of Grey, Ed. Intrínseca); Ann Todd (autora de After, Ed. Paralelo), entre outros.

* Para iniciar o processo, acesse o site ou o autor registre sua obra junto aos órgãos competentes do seu país.

O QUE É FANFIC?

Fanfics, em seu termo original, referem-se a histórias criadas por fãs baseadas em crimes, filmes, séries, realidades, séries, mangá, jogos, música, livros, filmes, quadrinhos e a mais temas diversos. Os personagens e ambientes das obras servem de inspiração para a criação de tramas de ficção, mas são desenvolvidos de acordo com as ideias do autor, podendo criar relações e realidades paralelas completamente diferentes das histórias originais.

A fan fiction é um fenômeno sociocultural disseminado por meio de redes sociais e sites e que estimula o desenvolvimento e o amadurecimento da expressão escrita e da leitura por meio da produção de conteúdos narrativos baseados em temas da cultura pop. Sua relevância é evidenciada pelo aumento de publicações de trabalhos acadêmicos que tratam da importância da leitura para a cultura e criação literária.

IMPACTO SOCIAL

Estamos orgulhosos de que muitos de nossos leitores começaram a gostar de ler e escrever depois de descobrirem o E-book Square porque nunca haviam lido um livro antes em suas vidas. São milhares de jovens que não tiveram acesso à literatura e não se interessaram pelos conteúdos publicados pelas editoras tradicionais.

Fonte: Do próprio autor, 2023.

Aqui podemos ver algumas informações sobre nós a E-book Square, benefícios do auto publicação e impactos sociais.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No âmbito desta pesquisa, foi abordado o desenvolvimento de um website, que se propõe a ser uma rede social de livros, com o objetivo principal de tornar a literatura acessível a todos os indivíduos. O motivo da criação do site parte da ideia de que o acesso às obras literárias é muitas vezes limitado por problemas financeiros ou físicos. Neste contexto, a plataforma pretende fomentar a interação entre escritores e leitores, permitindo-lhes partilhar as suas obras, obter feedback e descobrir novas obras interessantes.

A metodologia adotada para a criação do site incluiu o uso de tecnologias como PHP, JavaScript, CSS e HTML. Essas ferramentas foram usadas para vincular o banco de dados, permitir interações especiais, estilizar e projetar visualmente a página e estruturar o conteúdo.

Os resultados obtidos com a implantação do local foram significativos. Foi possível fornecer um ambiente virtual eficaz no qual autores e leitores pudessem se comunicar diretamente. Além disso, foi desenvolvido um sistema de classificação por estrelas para permitir que os usuários avaliem os trabalhos postados por outros participantes, o que ajudou a garantir uma maior qualidade do conteúdo disponível. Um sistema de correção ortográfica também foi implementado para auxiliar os escritores na produção de seus trabalhos e eliminar a preocupação com erros de ortografia.

Em conclusão, o website desenvolvido neste projeto representa uma plataforma online que incentiva a interação entre autores e leitores, garantindo a qualidade do conteúdo através de um sistema de classificação por estrelas. Além disso, a inclusão de um sistema de verificação ortográfica torna a criação de conteúdo mais fácil e eficiente. A utilização das tecnologias supracitadas contribuiu para uma experiência de utilização agradável e intuitiva para todos os utilizadores.

Espera-se com este projeto contribuir para promover a disponibilização da literatura e a interação entre pessoas de diferentes lugares e incentivar a criação de conteúdo literário. O site tem potencial para se tornar uma plataforma de referência no mundo literário e contribuir para a formação de novos escritores e leitores.

REFERÊNCIAS

CODINGLAB. Desenvolvido pelo canal do Youtube, 2021. Apresenta um tutorial intensivo sobre HTML, CSS e JAVASCRIPT. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gUxlzo3gj-g&list=PLpwngcHZIPac0R1SCOLMRu6FBZTTuEyF2>>. Acesso em: 27 out.2022.

FIGMA. Ferramenta de design rápido “Disponível em: <<https://www.figma.com/>>. Acessado em: 5 jan. 2023.

GUANABARA, Gustavo. Desenvolvido pelo canal Curso em Vídeo, 2023. Apresenta um curso sobre PHP moderno. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TfsO0BGvGn0&list=PLHz_AreHm4dlFPrcXCmd5g92860x_Pbr_>. Acesso em: 07 mar.2023.

GITHUB - GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando o Git. Ele permite que programadores, utilitários ou qualquer usuário cadastrado na plataforma contribuam em projetos privados e/ou Open Source de qualquer lugar do mundo. Disponível em <<https://github.com>>. Acesso em 16 ago. 2022.

MYSQL. [S. I.], 2000. Disponível em: <<https://dev.mysql.com/>>. Acesso em: 10 out. 2022.

PHP: DOCUMENTATION. Disponível em: <<https://www.php.net/docs.php>>. Acessado em: 09 out 2022.

PHPMYADMIN DOCUMENTATION Bringing MySQL to the web. Disponível em <<https://www.phpmyadmin.net/docs/>>. Acessado em: 15 out 2022.

PHP. [S. I.], 2001. Disponível em: <<https://www.php.net/>>. Acesso em: 12 mar. 2022.

VISUAL STUDIO CODE. Disponível em
<<https://code.visualstudio.com/docs#vscode>>. Acessado em: 22 de mar 2022.

W3SCHOOL - W3Schools é um site educacional voltado ao aprendizado de tecnologias web. Seu conteúdo inclui tutoriais e referências relacionadas a HTML, CSS, JavaScript, JSON, PHP, Python, AngularJS, SQL, Bootstrap, Node.js, jQuery, XQuery, AJAX, XML e Java. Disponível em: <<https://www.w3schools.com>>. Acesso em 08 jul. 2022.

XAMPP SERVER. XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends. Disponível em <https://www.apachefriends.org/pt_br/index.html>. Acessado em 10 out 2022.