

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE ANÁPOLIS - UniEVANGÉLICA
CURSO DE BACHARELADO EM ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

SAULO FERNANDES ANTONIO DA COSTA

COLOSSUS:
DESENVOLVIMENTO DE FERRAMENTA CASE PARA APOIO A CRIAÇÃO DE
SISTEMAS WEB UTILIZANDO FRAMEWORKS PHP COMO MODELO E BANCO
DE DADOS MYSQL

Anápolis – GO

2017

SAULO FERNANDES ANTONIO DA COSTA

COLOSSUS

**DESENVOLVIMENTO DE FERRAMENTA CASE PARA APOIO A CRIAÇÃO DE
SISTEMAS WEB UTILIZANDO FRAMEWORKS PHP COMO MODELO E BANCO
DE DADOS MYSQL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Engenharia de Computação do Centro
Universitário de Anápolis –
UniEVANGÉLICA sob orientação da
Profa. Ma. Natasha Sophie Pereira.

Anápolis – GO

2017

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo dom da vida e por ter me dado sabedoria e inteligência necessárias para adquirir conhecimento e chegar até aqui. A toda minha família que sempre esteve ao meu lado; meus amigos e colegas que me apoiaram e também compartilharam seus conhecimentos contribuindo para que eu adquirisse novos; a todos que me ajudaram na realização de mais um sonho; e também a todos que contribuíram diretamente e indiretamente para mais essa etapa da vida, meu muito obrigado.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a construção de uma ferramenta *Computer Aided Software Engineering* (CASE) para auxiliar no desenvolvimento de aplicações para a plataforma *web*, utilizando a linguagem de programação *Hypertext Preprocessor* (PHP) e o banco de dados *My Structured Query Language* (MySQL). A ferramenta CASE consiste em uma plataforma para que o desenvolvedor possa construir e gerar boa parte de seu projeto utilizando como modelo *frameworks* já existentes, e visando a redução no tempo de produção e robustez do projeto. Através do desenvolvimento de um sistema web utilizando linguagem PHP e Banco de Dados MySQL, foi possível construir a Ferramenta CASE Colossus, que é uma ferramenta intuitiva e autoexplicativa que busca agilidade no processo de desenvolvimento de projetos, proporcionando ganho de tempo e aprimoramento da experiência dos desenvolvedores.

Palavras-chave: *Ferramenta CASE*; Redução de Tempo de Programação; Aplicações *Web*.

ABSTRACT

This work aims to build a Computer Aided Software Engineering (CASE) tool to assist in the development of applications for the web platform, using the Hypertext Preprocessor (PHP) programming language and the My Structured Query Language (MySQL). The CASE tool consists of a platform for the developer to build and generate a good part of their project using existing frameworks as a model, aiming at reducing the production time and the robustness of the project. Through the development of a web system using PHP language and MySQL Database, it was possible to build the CASE Colossus Tool, which is an intuitive and self-explanatory tool that seeks agility in the project development process, providing time and improvement of the experience of the developers.

Keywords: CASE Tool; Reduction of Programming Time; Web Applications.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01	– Diagrama de Casos de Uso da Ferramenta CASE Colossus.....	17
Figura 02	– Modelo de Dados da Ferramenta CASE Colossus.....	18
Figura 03	– Tela de Cadastro	19
Figura 04	– Tela de Autenticação.....	19
Figura 05	– Tela de Criação de Projetos	20
Figura 06	– Tela de Definição de <i>Layout</i> , <i>Framework</i> e Banco de Dados.....	21
Figura 07	– Paleta de Cores.....	22
Figura 08	– Pré-Visualização do Template escolhido.....	22
Figura 09	– Tela de Criação de Tabela	24
Figura 11	– Tela do Gerador do Projeto	25
Figura 12	– Tela Inicial da Ferramenta CASE	27

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ASP	<i>Active Server Pages</i>
BD	Banco de Dados
CASE	<i>Computer Aided Software Engineering</i> – Engenharia de Software Assistido por Computador
CRUD	<i>Create, Read, Update, Delete</i> – Criar, Ler, Editar, Deletar
HTML	<i>Hyper Text Markup Language</i> – Linguagem de marcação de hipertexto
MySQL	<i>My Structured Query Language</i> – Minha linguagem de consulta estruturada
MVC	<i>Model, View, Controller</i> – Modelo, Visão, Controlador
MVP	<i>Minimum Viable Product</i> – Produto com mínima viabilidade
PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i> – Pré-processador de hipertexto
POO	Programação Orientada a Objetos
SGBD	Sistema Gerenciador de Banco de Dados
SQL	<i>Structured Query Language</i> – Linguagem de consulta estruturada

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1. Objetivos da Pesquisa	10
1.1.1. Objetivo Geral	10
1.1.2. Objetivos Específicos.....	10
1.2. Justificativa.....	11
2. LEVANTAMENTO TEÓRICO	12
2.1. Ferramentas CASE	12
2.2. Linguagem de Programação	12
2.3. Framework	13
2.4. Banco de Dados.....	14
3. METODOLOGIA DE PESQUISA.....	16
4. DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA.....	17
4.1. Manter Usuário.....	18
4.2. Manter Autenticação	19
4.3. Manter Projeto.....	20
4.3.1. Definir Nome, Imagem e Descrição	20
4.3.2. Definir Cores e Front-End (Template).....	21
4.3.3. Definir Back-End (Framework).....	23
4.3.4. Modelar Banco de Dados	23
4.4. Gerar Projeto.....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29

1. INTRODUÇÃO

A ferramenta CASE¹ Colossus tem foco na redução do tempo de desenvolvimento, sendo assim, ela é uma plataforma para construção de projetos, que gera o código fonte do projeto de acordo com as especificações do desenvolvedor. O desenvolvedor poderá selecionar as opções mais adequadas para cada tipo de métodos *Create*, *Read*, *Update* e *Delete* (CRUD) que deseja inserir em sua aplicação, e o código será gerado pela plataforma com base em *frameworks*² existentes que utilizem a linguagem de programação PHP (*Hypertext Preprocessor*), e *Structured Query Language* (SQL) para banco de dados MySQL (*My Structured Query Language*), mantendo, assim, a qualidade do projeto através de padrões de desenvolvimento.

Com a crescente demanda, e projetos cada vez maiores e mais complexos, surge a necessidade de se desenvolver de forma rápida, porém, sem perder a qualidade. Empresas de software estão mais exigentes nos quesitos que envolvem a qualidade do projeto, padrões de programação, segurança de sistemas, e aumento da produtividade. Dessa forma, o uso de algum tipo de *framework* é um requisito fundamental para desenvolvedores que pretendem se destacar no mercado de trabalho.

1.1. Objetivos da Pesquisa

1.1.1. Objetivo Geral

Desenvolver uma ferramenta CASE para auxiliar na criação de sistemas *web* com geração de códigos através de interface gráfica, em linguagem de programação PHP e SQL para banco de dados MySQL.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Levantamento bibliográfico sobre: ferramentas CASE; *frameworks* para a linguagem PHP; desenvolvimento de sistema *web* utilizando linguagem PHP e Banco de Dados MySQL;

¹ Ferramenta CASE, do inglês *Computer-Aided Software Engineering* (Engenharia de software assistida por computador), é o “software usado para apoiar as atividades de processo de software” (SOMMERVILLE, 2007).

² Um *framework* é um conjunto de classes que tem um formato abstrato e são projetados para possibilitar a máxima reutilização de código. (MATTSSON, 1996).

- Desenvolvimento da ferramenta CASE para criação de sistemas *web* gerando códigos em linguagem PHP e SQL para banco de dados MySQL;

1.2. Justificativa

Devido à enorme quantidade de projetos que um programador desenvolve simultaneamente e a diversos programadores em um único projeto, surge a necessidade de padronização e redução do tempo de codificação. Alguns códigos fonte se tornam repetitivos, dificultando assim a manutenção posterior. Segundo Minetto (2007),

Em uma aplicação que tenha de manipular dados vindos de uma tabela na base de dados, as operações de inclusão, exclusão e alteração são praticamente iguais para todas as tabelas envolvidas. Não teria sentido repetir o esforço para desenvolver esse código-fonte várias vezes, e a geração dessas funções poderia ser automatizada por alguma ferramenta contida no *framework*. (MINETTO, 2007, p. 18).

A utilização de um *framework* significa otimização de tempo e qualidade de projeto por dispor de módulos prontos e padrões bem elaborados. A principal contribuição da ferramenta CASE Colossus é o auxílio na criação de projetos rápidos *Minimum Viable Product* (MVP), e para isso possui uma plataforma que irá gerar todo o código fonte do projeto de acordo com as especificações do desenvolvedor e basear o código fonte a ser gerado em frameworks já existentes, possibilitando assim que o programador faça boa parte do projeto de forma rápida, mesmo sem conhecer todos os padrões de desenvolvimento de uma linguagem de programação ou de um *framework*. Conforme Minetto (2007) “Quando um desenvolvedor começa a estudar um novo *framework*, ele se depara muitas vezes, com uma forma diferente de programar ou até de pensar um sistema” (MINETTO, 2007, p. 17).

Portanto o tempo gasto aprendendo a utilizar um *framework* na programação pode se tornar um empecilho para o desenvolvimento dos projetos que exigem agilidade. A partir dessa visão, como aumentar a velocidade no desenvolvimento de sistemas *web* utilizando *frameworks* em linguagem de programação PHP e banco de dados MySQL, mantendo a qualidade e tornando esta atividade intuitiva e fácil?

2. LEVANTAMENTO TEÓRICO

2.1. Ferramentas CASE

As ferramentas CASE podem ser consideradas como ferramentas automatizadas que tem como objetivo auxiliar o desenvolvedor em etapas do desenvolvimento de software. Sua finalidade é automatizar as atividades que muitas vezes são feitas manualmente, reduzindo assim a quantidade de esforço necessário para produzir um software. Segundo Sommerville (2007),

Engenharia de Software Auxiliada por Computador (CASE – *Computer Aided Software Engineering*) é o nome dado ao software usado para apoiar as atividades de processo de software, como engenharia de requisitos, projeto, desenvolvimento de programas e teste. As ferramentas CASE, portanto, incluem editores de diagramas, dicionário de dados, compiladores, *debuggers*, ferramentas de construção de sistemas etc. A tecnologia CASE fornece apoio ao processo de software pela automação de algumas atividades de processo e pelo fornecimento de informações sobre o software que está sendo desenvolvido (SOMMERVILLE, 2007, p. 56).

Atualmente o uso de uma ferramenta CASE é vital para o bom funcionamento de uma empresa desenvolvedora de software. De acordo com Pressman (2002), as ferramentas CASE podem oferecer novos modos de olhar a informação de engenharia de software, aperfeiçoando o conhecimento do programador que está desenvolvendo.

2.2. Linguagem de Programação

As linguagens de programação servem como um meio de comunicação entre computadores e desenvolvedores, permitindo que um programador especifique precisamente sobre quais dados o computador vai atuar, como estes dados serão armazenados ou transmitidos e quais ações devem ser tomadas de acordo com várias circunstâncias. (WIKIPÉDIA, 2017).

No desenvolvimento *web* é necessária a utilização de uma linguagem do lado do servidor. O PHP é uma das linguagens que podem ser utilizadas do lado do servidor. Para Soares (2013),

Atualmente, existem várias ferramentas para desenvolvimento de sites *web* dinâmicos, tais como Java, *Active Server Pages (ASP)* e tantas outras, mas não se encontra ainda uma ferramenta tão completa, estável e simples, mas ao mesmo tempo potente, como o *PHP*. O único senão dessa linguagem era sua pouca aderência ao modelo de orientação a objetos (POO), o que foi praticamente sanado na versão 5 do *PHP*, que tem tudo para ser a versão que vai consolidar o domínio dessa linguagem no desenvolvimento de sites dinâmicos, desde os mais simples sites pessoais

até os complexos para gerenciamento de transações entre empresas e portais sofisticados com sistemas especialistas. (SOARES, 2013, p. 20).

O PHP é uma linguagem de *script open-source* de uso geral, muito utilizada e especialmente guarnecida para o desenvolvimento de aplicações *web* embutível dentro do *HyperText Markup Language* (HTML) (PHP, 2017).

2.3. Framework

Um *framework* pode ser visto como o esqueleto de uma aplicação. Possui classes pré-definidas e diversas estruturas prontas que são códigos comuns entre vários projetos de *software* provendo funcionalidades genéricas que podem ser refinadas, se tornando mais específicas, durante a programação. Segundo Minetto (2007),

Um *framework* de desenvolvimento é uma “base” de onde se pode desenvolver algo maior ou mais específico. É uma coleção de códigos-fonte, classes, funções, técnicas e metodologias que facilitam o desenvolvimento de novos softwares (MINETTO, 2007, p. 17).

Ao contrário das bibliotecas, o *framework* molda a aplicação de forma a permitir configurações específicas, baseadas em padrões de projeto predefinidos, pois são formas já testadas e documentadas de se resolver algum tipo de problema. “A grande maioria dos *frameworks* existentes baseiam seu funcionamento em um ou mais desses padrões” (MINETTO, 2007, p. 19).

Portanto, por mais que se gaste muito tempo aprendendo padrões de desenvolvimento impostos pelos *frameworks*, as principais finalidades de seu uso devem ser a resolução de problemas, redução no tempo de codificação e redução dos custos de produção. De acordo com (NASH, 2003), o principal benefício de um *framework* é o aumento da velocidade de desenvolvimento. Uma vez que a curva de aprendizado é superada, o tempo necessário para se desenvolver pode se tornar menor se comparado ao tempo necessário para se desenvolver a mesma aplicação sem o uso de um *framework*. Para isso ele deve ter maior facilidade para a detecção de erros, concentração na abstração da solução de problemas, eficiência na resolução dos problemas, e otimização de recursos.

Atualmente existem vários *frameworks back-end*³ disponíveis, entre eles destaca-se o Laravel, que é um *framework* de desenvolvimento para a linguagem

³ *Back-end*, é o nível de programação que envolve banco de dados. (CITRUS7, 2017).

PHP, rápido, gratuito e de código aberto. Possui documentação bem elaborada e intuitiva onde é possível encontrar facilmente tudo que se necessita saber para aprofundar-se nos recursos disponíveis. De acordo com o site DevMedia (2017a), o Laravel é um *Framework* PHP utilizado para o desenvolvimento *web*, que tem o fluxo baseado na arquitetura *Model, View, Controller* (MVC) e tem como principal característica ajudar a desenvolver aplicações seguras e performáticas de forma rápida, possui o código limpo e simples pois utiliza o padrão PSR-2⁴ e incentiva o uso de boas práticas de programação.

Segundo Gonçalves (2007, p. 141), o MVC é um paradigma de desenvolvimento e design que tenta separar uma aplicação em três camadas distintas. A camada *Model* (modelo), está relacionada a parte da aplicação que implementa a lógica do negócio, outra camada, a *View* (visão) é responsável por exibir os dados ou informações da aplicação e a terceira camada, *Controller* (controle), lida com as requisições dos usuários e coordena a *view* e a *model*, exibindo a interface correta ou executando algum trabalho que a aplicação precisa completar.

O Bootstrap é um *framework front-end*⁵ que auxilia na criação de sites e plataformas *web*, possui código aberto e tecnologia mobile (responsivo) onde o *template* se adequa automaticamente aos mais diversos tamanhos de telas. O Bootstrap é, atualmente, o principal *framework front-end* para a construção de aplicações *web*. Entre os seus recursos o de maior destaque é o sistema de grid responsivo, que permite desenvolver com facilidade páginas que se adaptam automaticamente aos diferentes tamanhos de tela. (DEVMEDIA, 2017b)

2.4. Banco de Dados

Um banco de dados (BD) é uma coleção de dados e informações que se relacionam para criar algum sentido. Conforme Heuser (2009), banco de dados é um conjunto de dados relacionados, que tem o objetivo de servir aos usuários. A elaboração do banco de dados é uma parte essencial do desenvolvimento do projeto, pois será nele que ficarão armazenadas as informações e dados dos

⁴ PSR-2, Guia para reduzir a fricção cognitiva ao escanear código de diferentes autores. Ele faz isso enumerando um conjunto compartilhado de regras e expectativas sobre como formatar o código PHP. (PHP-FIG, 2017).

⁵ Front-end, É a primeira camada com a qual nos deparamos ao acessarmos um site. (CITRUS7, 2017).

usuários. De acordo com o site DevMedia (2017c), para a criação de um Banco de Dados é necessário realizar três etapas fundamentais: projeto conceitual, projeto lógico e modelo físico.

O Projeto Conceitual é a etapa em que os requisitos são especificados. É quando o desenvolvedor compreende como será o banco de dados. Com os requisitos bem definidos, é feito um esquema conceitual que é a descrição formal do banco de dados. Segundo Heuser (2009) modelo conceitual é um modelo de dados abstrato, e a descrição da estrutura de um banco de dados.

O Projeto lógico é o momento onde são criados os modelos internos do banco de dados. É a parte mais detalhada da estrutura do banco de dados. Para Heuser (2009) o modelo lógico representa a estrutura do banco de dados.

O Modelo físico é a última parte do projeto do banco de dados, nessa etapa é utilizada uma linguagem de definição de banco de dados de acordo com o Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD) selecionado. Para Elmasri e Navathe (2011, p. 3-4) “um sistema gerenciador de banco de dados SGBD é uma coleção de programas que permite aos usuários criar e manter um banco de dados”.

O MySQL é o sistema de gerenciamento de banco de dados *open source* mais popular atualmente, ele é desenvolvido, distribuído e suportado pela *Oracle Corporation*, e utiliza a linguagem SQL como interface. O MySQL oferece um servidor de banco de dados SQL muito rápido, *multi-threaded*, multiusuário e robusto (MYSQL, 2017b). Utiliza a linguagem SQL, que é a linguagem mais popular para cadastrar, acessar e manipular conteúdo armazenado em um banco de dados. De maneira prática, essa linguagem organiza os dados em um modelo relacional, formando tabelas.

Para adicionar, acessar e processar dados armazenados em um banco de dados de computador, é necessário um sistema de gerenciamento de banco de dados como o MySQL. Devido ao fato de os computadores serem muito bons em lidar com grandes quantidades de dados, os sistemas de gerenciamento de banco de dados desempenham um papel central na computação, como utilitários autônomos ou como partes de outras aplicações. (MYSQL, 2017a).

3. METODOLOGIA DE PESQUISA

Será desenvolvido um sistema de *software*, do tipo ferramenta CASE para auxiliar no desenvolvimento de sistemas *web*, visando auxiliar os desenvolvedores de *software* no processo de criação de um sistema *web*. Então, de acordo com Ciribelli (2003), a metodologia de estudo será experimental.

Desta forma, a pesquisa proposta é considerada como exploratória e explicativa (CIRIBELLI, 2003; WAZLAWICK, 2014), visto que será feito um levantamento teórico baseado em livros, pesquisas, monografias, teses, dissertações e artigos de autores conceituados nas áreas de Desenvolvimento de Sistemas *Web*, banco de dados, *frameworks* e Ferramentas CASE. Também será feita uma pesquisa das técnicas de desenvolvimento de sistemas *web* e banco de dados, visando à geração de sistemas do tipo ferramenta CASE para auxílio no desenvolvimento de sistemas *web* que utilizem algum *framework*.

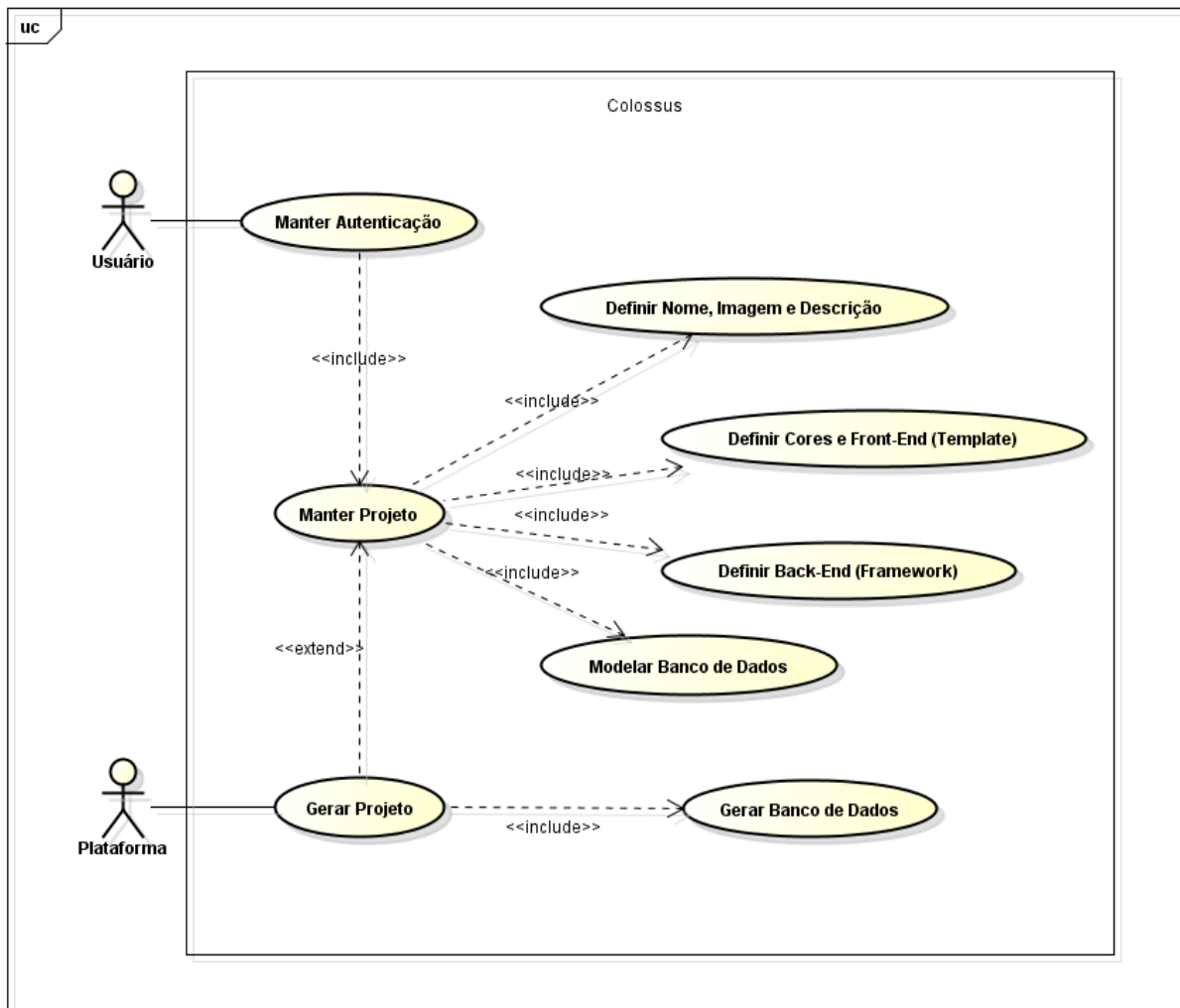
A ferramenta CASE Colossus será desenvolvida em linguagem de programação PHP, devido ao fato de ser de fácil aprendizagem e ser uma linguagem de *script open source* de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada, para o desenvolvimento *web*, pois pode ser facilmente embutida em meio às tags do HTML. (PHP, 2017).

Seguirá o paradigma de programação orientada a objetos juntamente com a arquitetura MVC. A arquitetura MVC visa separar as regras e lógicas do negócio da apresentação em si, permitindo maior controle sobre a aplicação e possibilitando uma manutenção isolada. O banco de dados para guardar as informações de usuários e projetos da ferramenta será o MySQL, devido ao fato de ser relacional, *open source*, muito rápido, *multi-threaded*, multiusuário e robusto.

4. DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

A ferramenta CASE Colossus possui uma interface para auxiliar o desenvolvedor na especificação do projeto, de forma que, após essa especificação, a plataforma irá gerar o código do projeto e do banco de dados. O diagrama de casos de uso referente ao Colossus pode ser visualizado na Figura 01:

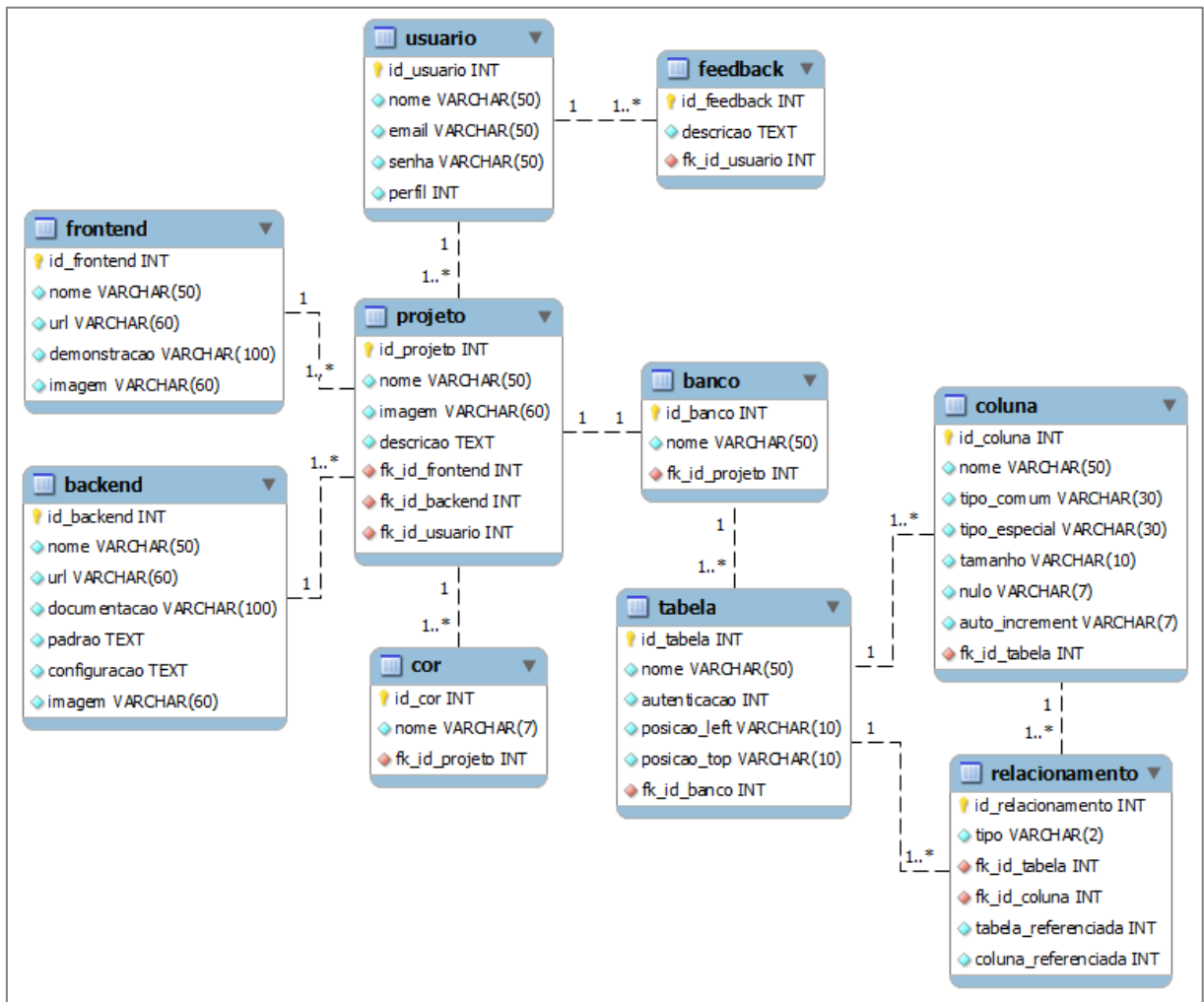
Figura 01 – Diagrama de Casos de Uso da Ferramenta CASE Colossus



Fonte: O Autor

A plataforma irá manter os dados referentes aos usuários e aos projetos cadastrados. Para acessar e utilizar a ferramenta CASE Colossus, o usuário precisa estar pré-cadastrado e autenticado no sistema. A autenticação é necessária para que os projetos desenvolvidos por um usuário não sejam acessados por outros usuários sem permissão. O Colossus mantém as informações de usuários e projetos em um banco de dados que segue as especificações do Modelo de Dados mostrado na Figura 02.

Figura 02 – Modelo de Dados da Ferramenta CASE Colossus



Fonte: O Autor

4.1. Manter Usuário

Inicialmente, um novo usuário deverá se cadastrar na plataforma para utilizar a ferramenta CASE Colossus (Figura 03). A plataforma mantém as seguintes informações do usuário:

- Nome
- E-Mail
- Senha

Estas informações são utilizadas para identificar o usuário que está acessando o sistema e desenvolvendo certo projeto, com a finalidade de que usuários acessem apenas suas informações pessoais e dos projetos que está desenvolvendo.

Figura 03 – Tela de Cadastro

Colossus

Como Funciona Cadastre-se Login

Minimum Viable Product

Cadastro

Nome *

Email *

Senha *

Cadastrar

Utilize a nossa plataforma para fazer o seu projeto [Começar](#)

Fonte: O Autor

4.2. Manter Autenticação

Para acessar a ferramenta CASE Colossus, é necessário que o usuário esteja autenticado na plataforma. Para isso, é necessário fornecer as seguintes informações na tela de autenticação (Figura 04):

- E-Mail
- Senha

Figura 04 – Tela de Autenticação

Colossus

Como Funciona Cadastre-se Login

Minimum Viable Product

Login

Email:

Senha:

Esqueceu a senha?

Entrar

Utilize a nossa plataforma para fazer o seu projeto [Começar](#)

Fonte: O Autor

4.3. Manter Projeto

O usuário, desenvolvedor, irá modelar o projeto através da plataforma, para isso deverá seguir os seguintes passos:

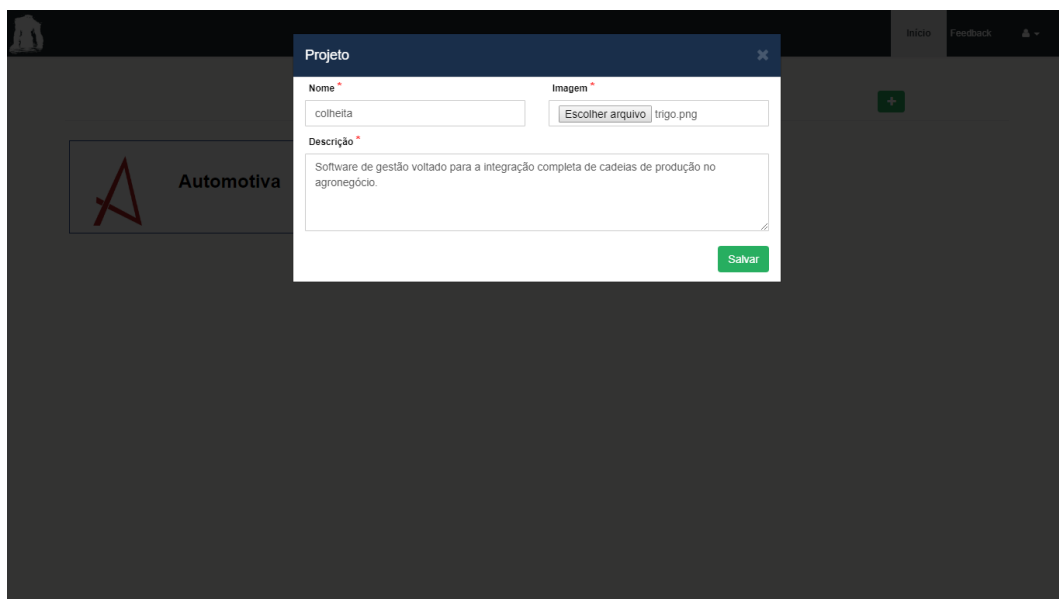
- Definir o nome, imagem e descrição do projeto;
- Definir as Cores e o *Template (Front-End)* que serão utilizados no projeto;
- Definir o *Framework (Back-End)* que será adotado;
- Modelar o Banco de Dados;
- Gerar o código do projeto modelado.

4.3.1. Definir Nome, Imagem e Descrição

No primeiro estágio de modelagem do projeto, o desenvolvedor deverá nomear, escolher uma imagem representativa e descrever o projeto que será desenvolvido.

O nome do projeto deverá conter apenas uma palavra (exemplo: Colheita), com um máximo de 50 caracteres. Este nome será usado pelo gerador de códigos para nomear a pasta do projeto, e também o arquivo SQL e os códigos dos arquivos *front-end*. A Figura 05 mostra o formulário para preenchimento das informações iniciais de criação do projeto.

Figura 05 – Tela de Criação de Projetos



A imagem mostra uma interface de usuário para a criação de um projeto. No topo, há uma barra de navegação com 'Inicio' e 'Feedback'. O formulário principal, intitulado 'Projeto', contém os seguintes campos:

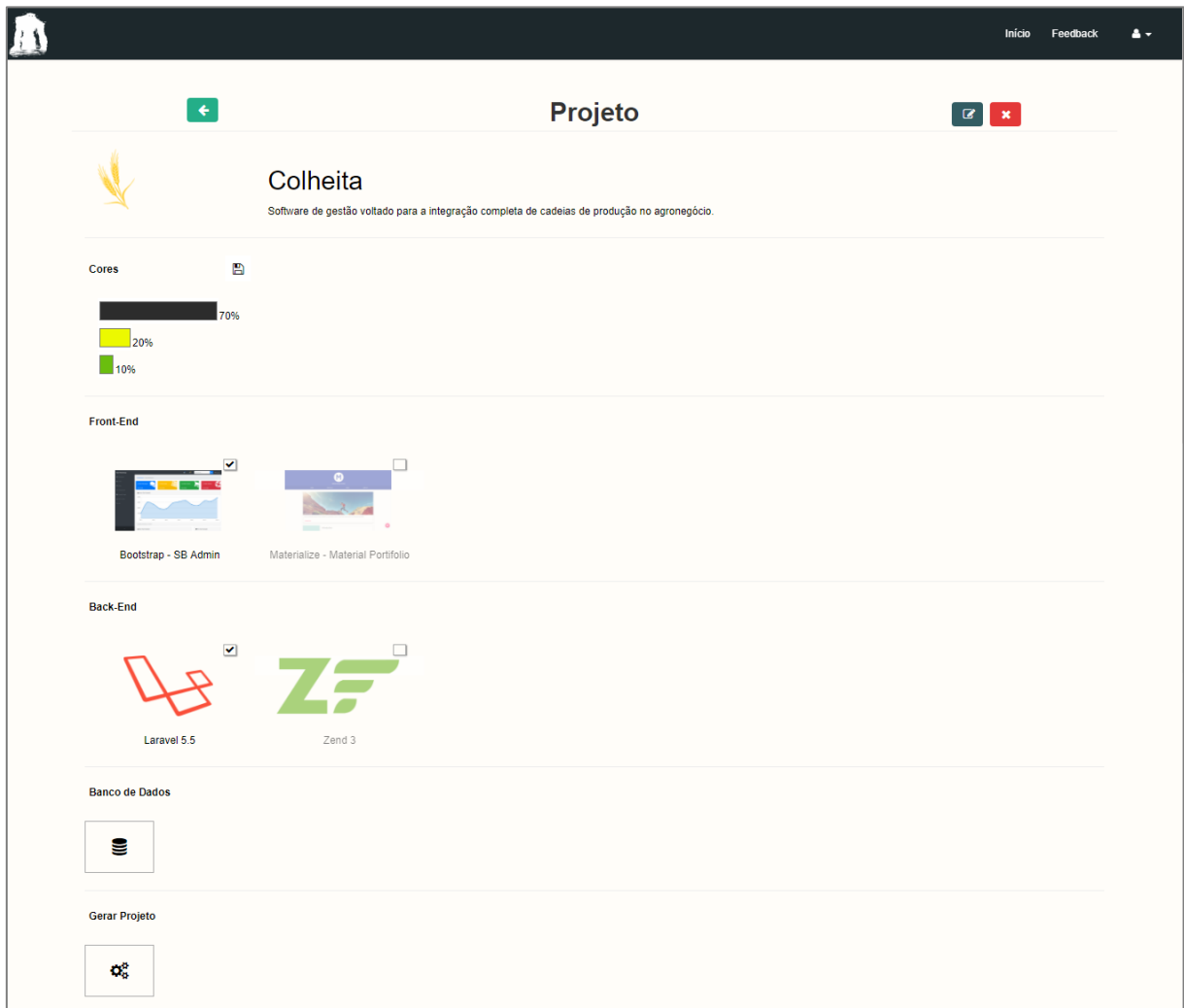
- Nome ***: Campo de texto com o valor 'colheita'.
- Imagem ***: Campo de seleção de arquivos com o botão 'Escolher arquivo' e o nome do arquivo 'trigo.png'.
- Descrição ***: Área de texto com o conteúdo 'Software de gestão voltado para a integração completa de cadeias de produção no agronegócio.'

Um botão verde 'Salvar' está localizado na parte inferior direita do formulário. No fundo, é visível o logotipo 'Automotiva' e um ícone de usuário.

Fonte: O Autor

Após a criação do projeto, as informações de *Layout*, *framework* do projeto, assim como o banco de dados deverão ser definidos pelo desenvolvedor (Figura 06).

Figura 06 – Tela de Definição de *Layout*, *Framework* e Banco de Dados



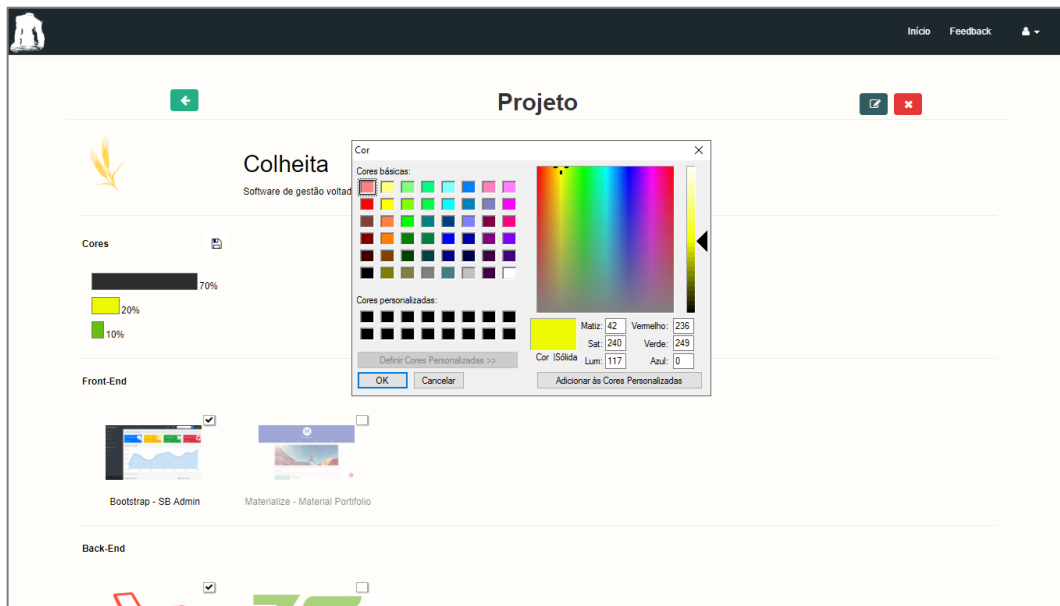
Fonte: O Autor

4.3.2. Definir Cores e *Front-End* (Template)

Na segunda etapa, o desenvolvedor deverá escolher as cores do tema, e o *template* que serão utilizados para montagem do *Layout* (visual) do projeto que está sendo modelado.

Os projetos gerados pela ferramenta terão três cores padrão para compor o *Layout*. Estas cores devem ser definidas separadamente pelo desenvolvedor em uma paleta com diversas opções (Figura 07). Estas cores serão utilizadas em todo o projeto, ou seja, no menu, nos botões, nas tabelas e também nos modais.

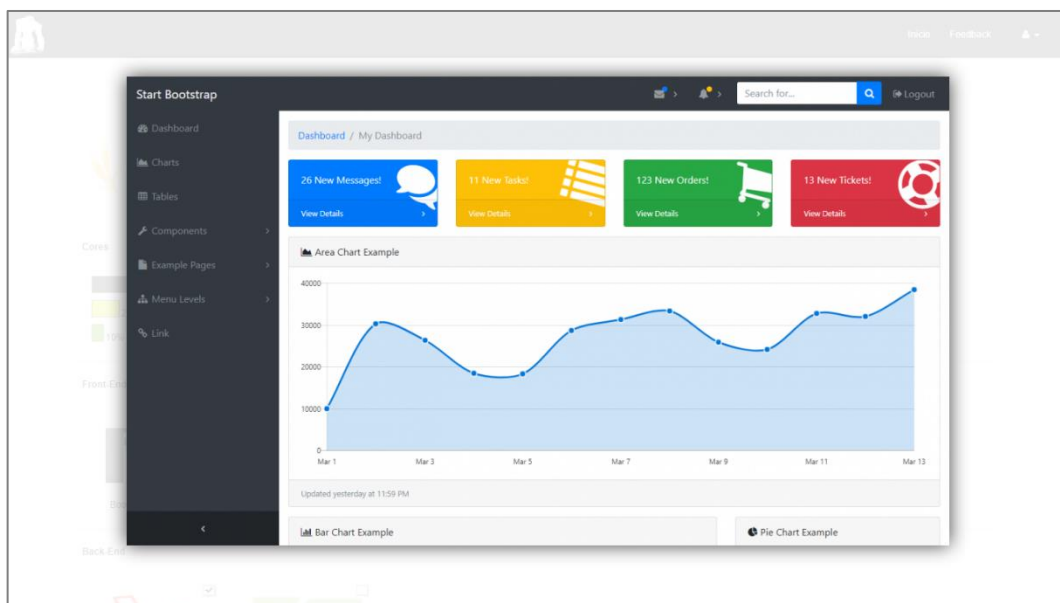
Figura 07 – Paleta de Cores



Fonte: O Autor

A ferramenta CASE Colossus trará opções de *templates* desenvolvidos por *frameworks front-end*, como o: *Bootstrap* e o *Materialize*, e o desenvolvedor poderá escolher uma entre as opções disponíveis. Ao selecionar um dos *templates* disponíveis, o usuário poderá visualizar previamente o *layout* do projeto que está modelando (Figura 08), facilitando, assim, a escolha pelo desenvolvedor. Inicialmente, está disponível na plataforma o *framework front-end* Bootstrap. Posteriormente poderão ser adicionadas outras opções de *template*.

Figura 08 – Pré-Visualização do Template escolhido



Fonte: O Autor

4.3.3. Definir *Back-End (Framework)*

Após a definição das características de Layout do projeto, o desenvolvedor deverá escolher qual *framework back-end* será utilizado como padrão para sua aplicação, podendo escolher uma entre as opções de *frameworks* disponíveis. Inicialmente, para o a geração de códigos fonte, estará disponível a opção de escolha para o padrão de *framework back-end* Laravel. Posteriormente poderão ser adicionados novos padrões como o Zend3 e outros.

4.3.4. Modelar Banco de Dados

A quarta etapa de definição do projeto que está sendo desenvolvido é a modelagem do Banco de Dados que será utilizado no sistema. Nesse estágio o desenvolvedor deverá modelar seu banco de dados ou importar o *script* SQL caso já tenha criado utilizando outra ferramenta.

Se o desenvolvedor já possuir um banco de dados prévio, deverá apenas determinar a tipagem especial de cada coluna. Caso contrário, deverá modelar seu BD através da ferramenta CASE Colossus. Poderão ser criadas quantas tabelas forem necessárias para o funcionamento de sua aplicação, relacioná-las, definir as colunas das tabelas e determinar as tipagens comuns e especiais de cada coluna, determinando a opção mais adequada para cada tipo de modulo a ser gerado. O padrão a se utilizar para nomear as tabelas será letra minúscula, sem caracteres especiais ou espaços, nome composto deverá ser separado por sublinhado (*underline*).

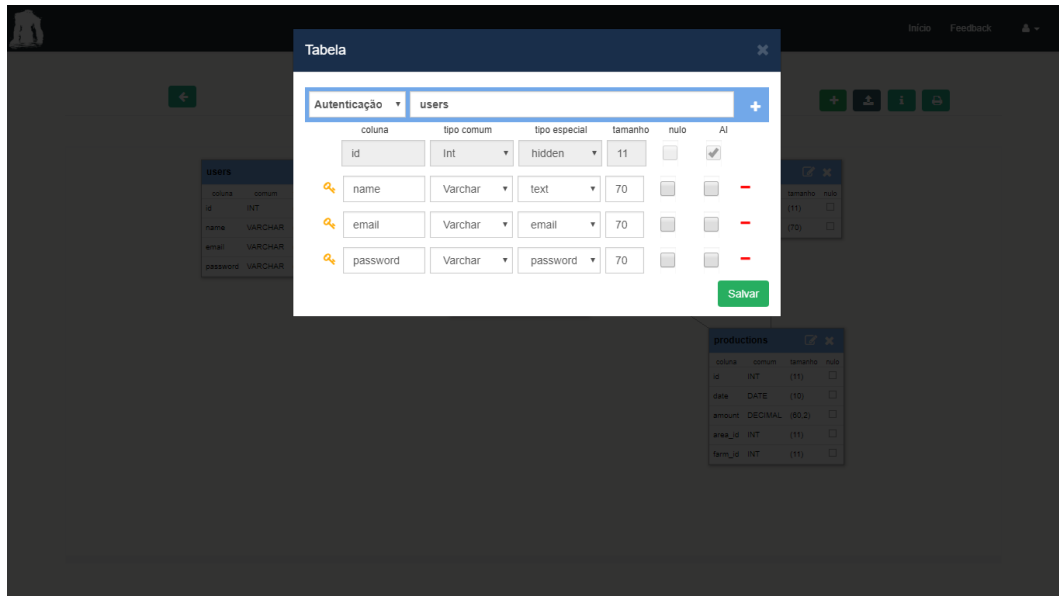
Devido ao banco de dados MySQL ser relacional o usuário poderá fazer qualquer tipo de ligação entre as tabelas (1 para 1, 1 para N e N para N). Segundo o site da MySQL (2017a),

Um banco de dados relacional armazena dados em tabelas separadas ao invés de colocar todos os dados em um grande depósito. As estruturas de banco de dados são organizadas em arquivos físicos otimizados para a velocidade. O modelo lógico, com objetos como bancos de dados, tabelas, visualizações, linhas e colunas, oferece um ambiente de programação flexível. (MySQL, 2017a).

Além das opções de tipagem comum de colunas das tabelas (exemplo: *int*, *float*, *varchar*, *text*, dentre outras), a ferramenta CASE terá a opção de tipagem especial, como por exemplo, *data*, *email*, *telefone*, *password*, *textarea*, CPF, CNPJ, CEP, imagem, url, entre outras. As opções de tipagem permitem que a ferramenta

gere códigos e importe bibliotecas de acordo com cada tipo definido para a coluna (Figura 09).

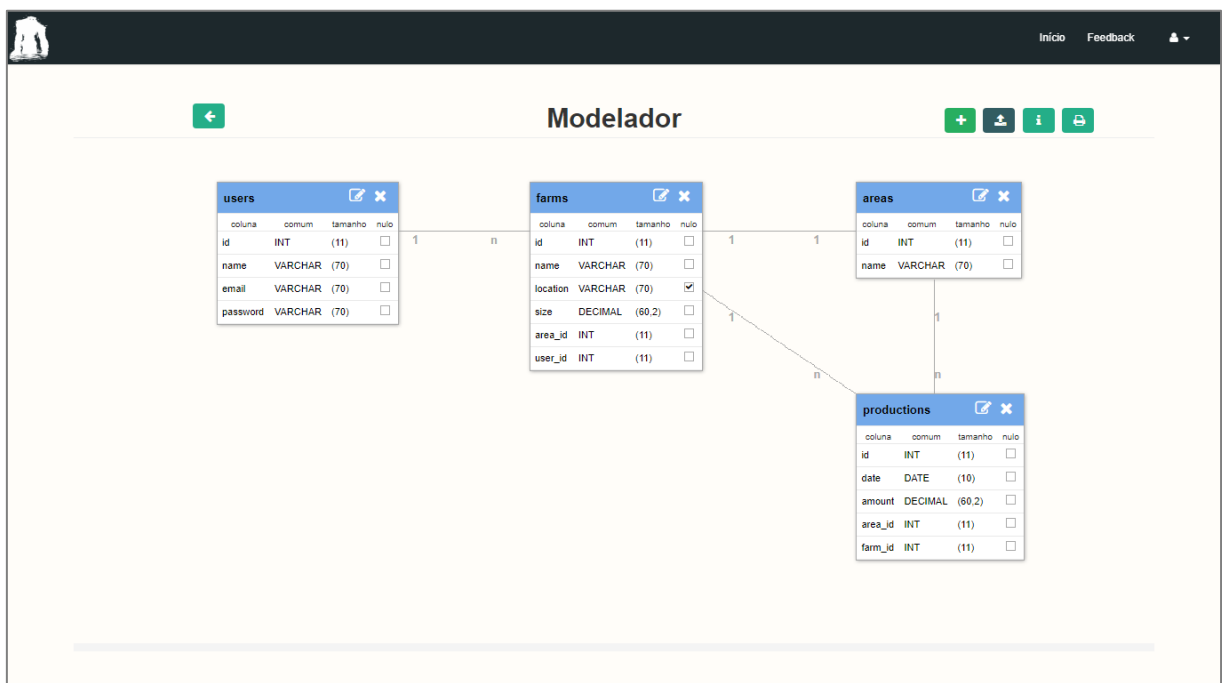
Figura 09 – Tela de Criação de Tabela



Fonte: O Autor

O modelador de Banco de Dados (Figura 10) foi desenvolvido para ser simples e intuitivo, onde o desenvolvedor poderá modelar seu BD de forma visual em um modelo entidade-relacionamento, adicionando as tabelas, seus campos (colunas) e os relacionamentos entre as tabelas.

Figura 10 – Tela do Modelador do Banco de Dados

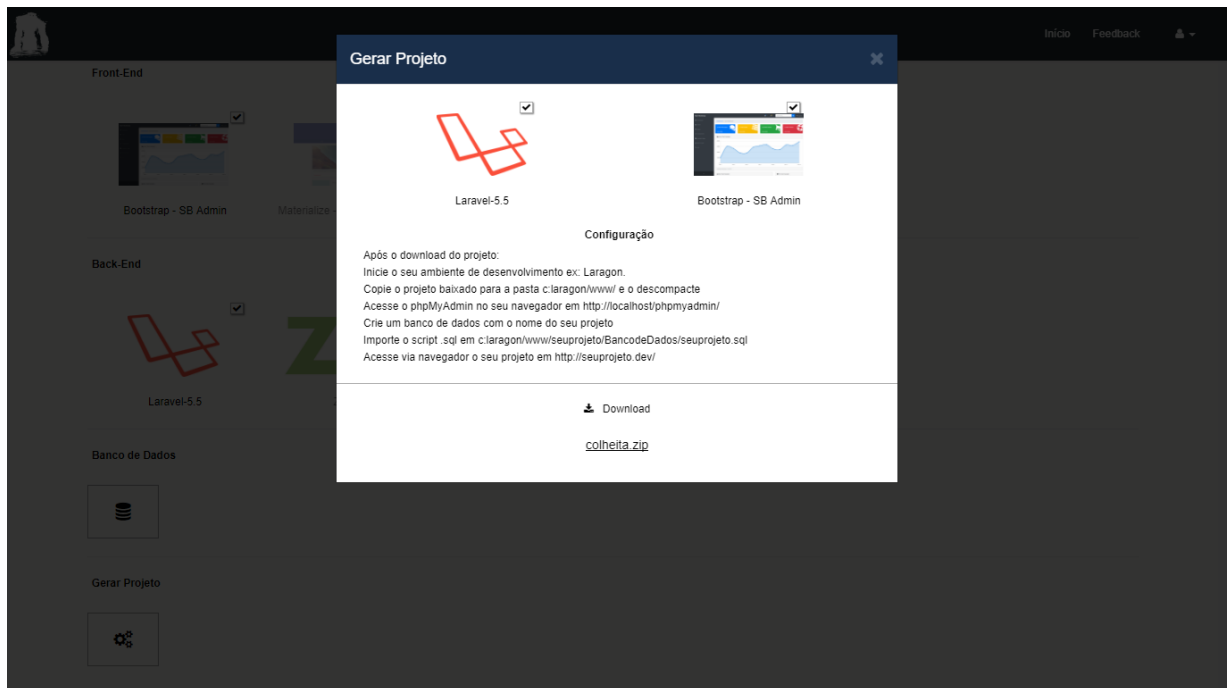


Fonte: O Autor

4.4. Gerar Projeto

Após o desenvolvedor especificar o *Layout*, *Framework* e o Banco de Dados do projeto, utilizando a interface da ferramenta CASE Colossus, ele deverá solicitar à plataforma que gere os códigos do projeto (Figura 11).

Figura 10 – Tela do Gerador do Projeto



Fonte: O Autor

O código fonte do projeto será gerado em quatro etapas:

- I. Criação da estrutura de pastas: A criação será baseada no padrão do framework escolhido, esta estrutura de pastas serve para separar as partes do projeto.
- II. Geração do código *front-end*: Nesta etapa, será feita a configuração automática dos *templates* escolhidos e a inserção dos arquivos deste *template* em suas respectivas subpastas.
- III. Geração do *script* do banco de dados: Além da geração do *script* do Banco de Dados para MySQL, os códigos gerados serão inseridos em sua respectiva subpasta.
- IV. Geração do código *back-end*: Por último, serão gerados os códigos *back-end*, de acordo com o *framework* escolhido, estes serão inseridos automaticamente em suas respectivas subpastas.

Após a criação e *download* do projeto através plataforma o desenvolvedor deverá configurar o ambiente de desenvolvimento *web* de acordo com o *framework* escolhido, para testar e programar alguma parte específica caso a plataforma não consiga atender todas as regras de negócio de seu projeto.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ferramenta CASE Colossus foi desenvolvida e encontra-se disponível para utilização através do link < <http://ferramentacolossus.com.br/> >. O link apresenta uma breve descrição do que é a ferramenta, com a possibilidade de um usuário comum se cadastrar e começar a utilizar o sistema (Figura 12).

Figura 11 – Tela Inicial da Ferramenta CASE



Colossus

Inicio Como Funciona Cadastre-se Login

Minimum Viable Product

Utilize a nossa plataforma para fazer o seu projeto [Começar](#)

COMO FUNCIONA

O Colossus é uma ferramenta CASE que utiliza frameworks como modelo para o auxílio no desenvolvimento de qualquer projetos web, através do Colossus o programador fará seu projeto no mínimo de tempo possível, pois ele gera toda a base "Molde" do projeto.

Possibilitando assim que em poucos minutos o programador possa obter o mesmo resultado de um mês de desenvolvimento.

Para utilizar é bem simples basta fazer o cadastro e especificar o projeto através de nossa interface. O Colossus gera o projeto e um CRUD de cada tabela do seu banco de dados sql.

© Copyright 2017 - Colossus. Todos os direitos reservados.

Fonte: O Autor

Colossus é uma ferramenta case desenvolvida para facilitar e agilizar o processo de desenvolvimento de softwares para plataforma web. Ela permite o desenvolvimento de um sistema personalizado, utilizando *frameworks* para definição

de *Layout (Front-End)* e de padrões de projeto (*Back-End*). A ferramenta gera os códigos fonte em linguagem PHP e *scripts* SQL para Banco de Dados MySQL.

Com a finalidade de testar o sistema, foi modelado um projeto de nome “Colheita” que pode ser acessado através da plataforma utilizando as seguintes informações para autenticação:

- Usuário: projeto@email.com
- Senha: 123456

A plataforma está disponível para utilização por desenvolvedores e interessados em desenvolver sua própria aplicação. Com a finalidade de melhoria constante, foi incluído uma seção para que os usuários possam dar seu *Feedback* sobre a utilização da aplicação.

Devido ao curto tempo para desenvolvimento deste projeto, não foi possível a implementação de mais *Frameworks Front-End* ou *Back-End*, permanecendo, no momento de conclusão deste Trabalho de Conclusão de Curso, a ferramenta apenas com *Bootstrap* e *Laravel* para *Front-End* e *Back-End*, respectivamente. Futuramente, pretende-se incluir outros padrões de *Layout (Frameworks Front-End)* e, também, outros padrões de projeto (*Frameworks Back-End*).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CIRIBELLI, M. C. **Como Elaborar uma Dissertação de Mestrado Através da Pesquisa Científica**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2003.

CITRUS7. **O que é Front-end e Back-end?** Disponível em: <<https://citrus7.com.br/artigo/o-que-e-front-end-e-back-end/>>. 2017. Acessado em 16/11/2017.

DEVMEDIA. **Bootstrap**. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/guia/bootstrap/38150>>. 2017 (b). Acessado em 29/09/2017.

DEVMEDIA. **Introdução ao Laravel Framework PHP**. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/introducao-ao-laravel-framework-php/33173>>. 2017 (a). Acessado em 29/09/2017.

DEVMEDIA. **Projeto de Banco de Dados - Parte 1**. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/projeto-de-banco-de-dados-parte-1/10923>>. 2017 (c). Acessado em 15/10/2017.

ELMASRI Ramez, NAVATHE Shamkant B. **Sistemas de Banco de Dados**. 6° ed. São Paulo: Pearson Addison-Wesley, 2011.

GONÇALVES, Edson. **Desenvolvendo Aplicações Web com JSP Servlets, JavaServer Faces, Hibernate, EJB3 Persistence e Ajax**. Editora Ciência Moderna Ltda., 2007.

HEUSER, Carlos Alberto. **Projeto de Banco de Dados**. 6° ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

MATTSSON, Michael. **Object-Oriented Frameworks: A Survey of Methodological Issues**, M.Sc. Dissertation, Department of Computer Science and Business Administration, University College of Karlskrona/Ronneby, LU-CS-96-197, 1996.

MINETTO, Elton. **Frameworks para Desenvolvimento em PHP**. 1. Ed. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

MYSQL. **Informações gerais**. Disponível em: <<https://dev.mysql.com/doc/refman/5.7/en/introduction.html>>. 2017 (b). Acessado em 19/05/2017.

MYSQL. **O que é o MySQL?**. Disponível em: <<https://dev.mysql.com/doc/refman/5.7/en/what-is-mysql.html>>. 2017 (a). Acessado em 19/05/2017.

NASH, Michael. **Java Frameworks and Components: Accelerate Your Web Application Development**. Cambridge University Press, 2003.

PHP. **O que é o PHP?** Disponível em: <http://php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php>. 2017. Acesso em: 19/05/2017.

PHP-FIG. **PSR-2: Coding Style Guide**. Disponível em: <<http://www.php-fig.org/psr/psr-2/>>. 2017. Acesso em: 16/11/2017.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de software**. 5.ed. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2002.

SOARES, Wallace. **Conceitos, programação e integração com banco de dados**. 7° ed, Érica, 2013.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 8. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2007. 552 p.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. **Metodologia de Pesquisa para Ciência da Computação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

WIKIPÉDIA. **Linguagem de Programação**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programação>. Acesso em: 16/11/2017.