

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

BRUNO BIANCHI PAGANI  
DIÉRIC WALENDORFF  
EDUARDO ANTONIO NEISS  
EDUARDO TABORDA DA ROSA  
MATHEUS PINTO DE OLIVEIRA

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA  
DENÚNCIA E ORIENTAÇÃO AO COMBATE À  
VIOLÊNCIA DOMÉSTICA (DOCVD)

BRUNO BIANCHI PAGANI  
DIERIC WALENDORFF  
EDUARDO ANTONIO NEISS  
EDUARDO TABORDA DA ROSA  
MATHEUS PINTO DE OLIVEIRA

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA DENÚNCIA E ORIENTAÇÃO AO  
COMBATE À VIOLÊNCIA DOMÉSTICA (DOCVD)

Projeto apresentado ao Curso Técnico em  
Informática Integrado ao Ensino Médio do  
Câmpus Xanxerê do Instituto Federal de  
Santa Catarina para a obtenção do  
diploma de Técnico em Informática.

Orientadores: Alex Ricardo Weber

2021

BRUNO BIANCHI PAGANI  
DIÉRIC WALENDORFF  
EDUARDO ANTONIO NEIS  
EDUARDO TABORDA DA ROSA  
MATHEUS PINTO DE OLIVEIRA

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA DENÚNCIA E ORIENTAÇÃO AO  
COMBATE À VIOLÊNCIA DOMÉSTICA (DOCVD)

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do título em Técnico de Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, e aprovado na sua forma final pela comissão avaliadora abaixo indicada.

Xanxerê, 26 de novembro de 2021.

---

Prof. Alex Ricardo Weber, Esp.  
Orientador  
Instituto IFSC

---

Veridiana Dagostin, Esp.  
Psicóloga

Dedicamos este trabalho a todas às mulheres, crianças e  
adolescentes que foram vítimas de  
violência sexual.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaríamos primeiramente de dedicar nosso agradecimento ao nosso orientador de projeto, Alex Ricardo Weber, estendemos esse agradecimento também aos professores Maykon Chagas de Souza, Jaclason Machado Veras e Juscelia Padilha que nos auxiliaram ao longo desses dois anos de desenvolvimento do trabalho integrador. Por fim, agradecemos também aos nossos colegas de projeto que por mais de uma vez deixaram de lado trabalhos pessoais para a realização deste projeto.

“Eu não sou livre enquanto alguma mulher não o for, mesmo quando as correntes dela forem muito diferentes das minhas.”

Audre Lorde (2007, p. 132-133)

## RESUMO

Este estudo aborda um meio de combate a violência doméstica com uma aplicação móvel nomeada de Orientação ao Combate da Violência Doméstica (OCVD). Nosso objetivo geral gira em torno de facilitar a denúncia para casos onde a pessoa é vítima de violência no ambiente doméstico, o aplicativo é destinado principalmente a mulheres e adolescentes que passam ou passaram por problemas dessa natureza. Possuindo um ambiente acolhedor, é possível que a vítima busque todas as informações necessárias e indispensáveis sobre o assunto, além de prover um ambiente fácil para denúncias, disponibilizando todos os telefones de órgãos responsáveis, que possam interferir em cada situação. O principal diferencial do aplicativo é o fato de este ser mascarado, ou seja, aparentemente parece ser um bloco de notas. Isso serve para facilitar a denúncia da vítima que, muitas vezes, tem seus acessos monitorados por um banco de dados. A linguagem de programação utilizada é JavaScript com Async Storage sendo o banco de dados e os procedimentos metodológicos seguem a Metodologia Ágil KanBan aumentando a eficiência da produção, otimizando o sistema de movimentação, e uma boa melhoria na continuidade de realizar as tarefas e também auxiliar na conclusão das demandas. Os resultados sugerem uma solução simples, fácil e discreta para denúncias, cuidando da privacidade digital das vítimas e oportunizando uma maior conscientização de todos que acessarem o aplicativo e, de alguma forma, buscarem orientações. Espera-se concluir este projeto com êxito, a fim de alcançar todos os objetivos, ou seja, colocar em prática os conhecimentos adquiridos no curso técnico do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) a partir de uma reflexão sobre a importância das novas tecnologias para o combate à violência de jovens e, em seguida, com o desenvolvimento de um aplicativo para denúncias e acolhimentos de vítimas de violência doméstica. Ademais, espera-se tornar o projeto cada vez melhor e, futuramente, transformá-lo em um sistema web, e desenvolver , uma versão internacional para o software.

Palavras-chave: Violência doméstica, adolescentes, orientações, denúncia, aplicativo.



## ABSTRACTS

This study addresses a solution to domestic violence as an app called OCVD. The general objective is focused on reporting against violence in the domestic environment, it is also destined to teenagers who have been through any kind of domestic violence. It provides a welcoming environment, where it is possible that the victim gets all the necessary orientation about the main content., in addition to promoting an environment easy to report, providing all numbers from all responsible organs that might interfere in that situation. The main difference from this app is the fact that the app is masked, it means that the project seems to be a notepad app. It makes it easier for the victim to report that, in a lot of situations, has its accesses monitored by a database. The chosen programming language is Javascript, the used database is Async Storage and the methodological proceedings follow the fast methodology KanBan, improving the moving system and a big upgrade in the continuity of doing tasks and also helping on the schedule. The results suggest a simple solution, simple, easy and discrete to reports, taking care of the digital privacy of the victims and opportunize a bigger awareness of all who get access to the app and somehow search for orientations. It is waiting to conclude this project with success, aiming to achieve all objectives, it means, putting all the knowledge acquired from IFSC in practice, starting from a reflexion about the importance of new technologies to fight against violence from teenagers and, then, with the developing of an app to reporting e counseling reports e receptioning victims from domestic violence. In addition, it is expected to make the project even bigger futurely, transforming it into a web system and developing an international version of the software.

Palavras-chave: Domestic violence, teenagers, orientation, report, application

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Tela Inicial do WebSite de Ana .....	17
Figura 02: Tela Disque Denúncia do Aplicativo de Iron .....	18
Figura 03: Ícone do Aplicativo .....	27
Figura 04: Slider 1.....	28
Figura 05: Slider 2.....	29
Figura 06: Slider 3.....	30
Figura 07: Slider 4.....	31
Figura 08: Cadastro da Senha.....	32
Figura 09: Tela Bloco de Notas .....	33
Figura 10: Página de Criação do Bloco de Notas.....	34
Figura 11: Busca Pelo Bloco de Cotas Criado.....	35
Figura 12: Notas Não Encontradas.....	36
Figura 13: Página Inicial do App.....	37
Figura 14: Continuação da Tela Inicial do App .....	38
Figura 15: Breve Explicação das Mulheres .....	39
Figura 16: Diagrama de Classe.....	41
Figura 17: Diagrama de Caso de Uso .....	41
Figura 18: Diagrama de Entidade e Relacionamento .....	42
Figura 19: Metodologia Agil Kanban .....	43

## LISTA DE QUADROS

Quado 01: Comparação dos softwares .....	20
--	----

## **LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS**

1. APP (Aplicativo)
2. DADI (Definition, Architecture, Design, Implementation)
3. DER (Data de Entrada de Requerimento)
4. ER (Entidade e Relacionamento)
5. HTML (HyperText Markup Language)
6. IBDFAM (Instituto Brasileiro de direito da família)
7. IOS (Iphone)
8. JAVA (Java Authentication And Authorization)
9. OCVD (Orientação ao Combate da Violência Doméstica)
10. PNS (Pesquisa nacional de saúde)
11. UML (Unified Modeling Language)
12. Jus in Time (JIT)
13. Delegacia especial de atendimento à mulher (DEAM)

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>1.1Objetivos.....</b>	<b>15</b>
<b>1.1.1 Objetivo Geral.....</b>	<b>15</b>
<b>1.1.2 Objetivo Específico.....</b>	<b>15</b>
<b>2 TRABALHOS RELACIONADOS.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Trabalhos acadêmicos sobre abuso sexual.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1.1 Trabalho de Ana Paula Ribeiro (2020).....</b>	<b>16</b>
<b>2.1.2 Trabalho de Iron Cavalcante de Santana Filho (2020).....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.3 Trabalho de Jussara Besutti (2019) .....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 Quaro Comparativo de Soluções Semelhantes.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabela 01: Comparação dos softwares.....</b>	<b>20</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 Sistema operacional Android.....</b>	<b>21</b>
<b>3.2 Sistema operacional IOS.....</b>	<b>22</b>
<b>3.3.1 Diagrama de Classe.....</b>	<b>22</b>
<b>3.3.2 Diagrama de Caso de uso.....</b>	<b>23</b>
<b>3.3.3 Diagrama de Entidade e Relacionamento.....</b>	<b>23</b>
<b>3.4 LocalStorage.....</b>	<b>24</b>
<b>3.5 React Native.....</b>	<b>24</b>
<b>3.5.1 Geração de código nativo.....</b>	<b>25</b>
<b>3.5.2 Desenvolvimento utilizando componentes.....</b>	<b>25</b>
<b>3.5.3 Utilização de plugins.....</b>	<b>25</b>
<b>3.6 JavaScript.....</b>	<b>25</b>
<b>3.7 Violência sexual.....</b>	<b>26</b>
<b>4 Metodologia: Esboço de layouts/telas.....</b>	<b>27</b>
<b>5.1 Modelagem.....</b>	<b>40</b>
<b>5.1.1 Diagrama de classe.....</b>	<b>41</b>
<b>5.1.2 Casos de Uso.....</b>	<b>41</b>
<b>5.1.3 Diagrama de Entidade e Relacionamento.....</b>	<b>42</b>

<b>5.2 Metodologia Ágil Kanban.....</b>	<b>42</b>
<b>6 Resultados Esperados.....</b>	<b>43</b>
<b>7 Considerações Finais.....</b>	<b>44</b>
<b>7.1 Trabalhos Futuros.....</b>	<b>44</b>
<b>8 Referências Bibliográficas.....</b>	<b>45</b>

# 1 INTRODUÇÃO

Durante a pandemia de 2020 ocasionada pelo vírus Sars Cov-2, segundo pesquisa realizada pelo G1, o número total de denúncias realizadas por conta da violência doméstica cresceu em 14,9% entre Março de 2019 e Março de 2020, acredita-se que esse aumento existe devido a pandemia, o que aumentou também os casos de violência.

O problema ocorre quando, principalmente, mulheres, crianças e adolescentes são abusados no ambiente onde vivem. Segundo o Instituto Maria da Penha, são exemplos de abusos doméstico: violências física, onde ocorrem agressões à integridade física da pessoa; psicológica, onde ocorrem abusos com a integridade intelectual da pessoa, moral, em casos onde há difamação e desvalorização da pessoa; sexual, onde há o abuso e violação sexual; patrimonial onde há a privação de bens pessoais e até necessários; e violência moral, que é quando

Torna-se notório que, assim como existem conteúdos educativos, com qualidade e responsabilidade, também existem os desinformativos, obscenos e as pessoas com más intenções. E é neste último aspecto que se encontra a preocupação deste projeto.

Avaliar a extensão das consequências da violência doméstica nas pessoas é um trabalho difícil, pois esses passam a sofrer de inúmeros problemas físicos e psicológicos. Como problemas físicos podemos citar contaminação por ISTs (Herpes genital, clamídia, AIDS, etc.), lesões corporais, doenças mentais como depressão e ansiedade e em casos mais graves a perda de certas capacidades físicas e mentais e até mesmo a morte.

É importante perceber que mulheres, crianças e adolescentes são as vítimas mais frequentes. Segundo dados do ministério da mulher, da família e dos direitos humanos, até julho de 2022 houve mais de 31.000(trinta e um mil) denúncias de violência doméstica apenas contra mulheres, somando com adolescentes esse número passa das 40.000(quarenta mil) denúncias. Acredita-se que o número, principalmente entre crianças e adolescentes, seja muito maior, e muitas denúncias não são feitas por conta do medo da vítima em relação ao seu agressor.

## **1.1 Objetivos**

### **1.1.1 Objetivo Geral**

Desenvolver um aplicativo focado em denúncias contra a violência no ambiente doméstico, sendo assim para acolher e orientar adolescentes que foram submetidas a qualquer ato libidinoso sem seu consentimento e/ou contra sua vontade, seja abuso virtual, estupro, assédio, ou seja, qualquer outro ato de violência sexual.

### **1.1.2 Objetivos Específicos**

1. Promover um ambiente saudável para que pessoas vulneráveis à violência doméstica se sintam à vontade para fazer sua denúncia. Prover um ambiente com orientações e dicas para que as meninas/mulheres tenham conhecimento de como evitar e o que fazer caso sofram com a violência sexual.
2. Disponibilizar um aplicativo disfarçado para denúncia, já que raramente são encontrados aplicativos com essa opção e esta torna a denúncia mais fácil e segura, pois o agressor dificilmente irá perceber.
3. Tendo orientação de como prosseguir, ou seja, o que fazer após ter sofrido um episódio de violência com o intuito de minimizar principalmente os danos psicológicos e conseguir uma recuperação melhor e mais rápida da vítima. Explicar sobre como esses perigos estão presentes nas redes sociais, quais cuidados deverão tomar para evitar, de entrar nessas armadilhas e o que fazer caso isso aconteça.

## **2 TRABALHOS RELACIONADOS**

Este capítulo apresenta estudos acadêmicos sobre violência doméstica abuso sexual, quadro comparativas de softwares com soluções semelhantes e o detalhamento de soluções semelhantes. Assim, são quantificadas e comentadas pelo menos 6 características dos trabalhos análogos e são apresentadas tabelas comparativas com soluções e detalhamento das soluções semelhantes.

Inicialmente, após o relato do problema, que é resolvido através da proposta de um aplicativo, foi realizada uma busca nas plataformas google academics, play



store, google e Yahoo pesquisas. Essa busca se deu com palavras chaves como “violência doméstica e abuso sexual online”, denúncia de violência doméstica abuso e orientação sobre violência doméstica, abuso sexual. Ainda, os aplicativos que possibilitaram download foram instalados em dispositivos Android para testar suas funcionalidades.

Os resultados advindos da pesquisa mostraram que existem diversos aplicativos com soluções parecidas com a que buscamos resolver, mas, de fato, se faz necessário um aplicativo mais completo e discreto.

## **2.1 Trabalhos acadêmicos sobre abuso sexual**

Esta seção trata de estudos acadêmicos sobre violência doméstica abuso sexual. Serão apresentados os trabalhos de Ana Paula Ribeiro (2020) e Iron Cavalcante de Santana Filho (2020).

### **2.1.1 Estudos acadêmicos sobre abuso sexual - trabalho de Ana Paula Ribeiro (2020)**

Foi desenvolvido um website em apoio às vítimas de violência sexual de uma universidade. Para a construção deste website a autora baseou-se na metodologia de desenvolvimento de websites de Clement Mok, (Vicentini & Mileck, 2000) de nome: Metodologia DADI. Assim, a plataforma foi desenvolvida em quatro etapas: Definição, Arquitetura, Design e Implementação. Esse website foi criado com o wix, uma plataforma online de criação e edição de sites que permite aos usuários criarem sites em HTML5 e sites mobile sem conhecimento prévio de programação.

Apesar de ser bem mais simples, o website possui algumas funcionalidades em comum com o software que desenvolvemos, já que possui espaços destinados a relatos, dicas e orientações (telefones, filmes e séries, artigos úteis). A seguir podemos observar algumas funcionalidades do website através de sua tela inicial:

Figura 01: tela inicial do website de Ana

 **Chega de abuso!**

[INÍCIO](#) [PROJETO](#) [HISTÓRIAS DE VIDA](#) [CONHECIMENTO](#) [CONTATO E AJUDA](#)

# MILHARES DE VOZES, TODAS SILENCIADAS: CHEGA DE ABUSO!



## CONTE-NOS SUA HISTÓRIA

**NOSSO PROJETO**

**RELATOS**

**FALE CONOSCO!**

**TELEFONES ÚTEIS**

**PROFISSIONAIS**

**FILMES E SÉRIES**

**ARTIGOS**

[Início](#)

[Conte-nos sua História](#)

[Profissionais da Área](#)

[Endereços Úteis](#)

[O Projeto](#)

[Filmes e Séries](#)

[Entre em Contato](#)

[App Úteis](#)

[Relatos de Vida](#)

[Fatos e Artigos](#)

[Telefones Úteis](#)

[chega.abuso@gmail.com](mailto:chega.abuso@gmail.com)

Fonte: Ribeiro (2020, p. 47)

## 2.1.2 Estudos acadêmicos sobre abuso sexual - trabalho de Iron Cavalcante de Santana Filho (2020)

O trabalho de conclusão de curso de Santana (2020) também foi encontrado na pesquisa. Trata-se da documentação do aplicativo HELPP, que foi desenvolvido com a utilização do framework Flutter e sua linguagem de programação Dart.

Esse aplicativo consiste em um espaço para denúncias de maus-tratos contra animais e de crianças e adolescentes desaparecidos. Nitidamente seu objetivo é bem distinto no nosso aplicativo, contudo, ele constitui um bom exemplo para nos inspirar com a função de denúncias.

Figura 02: tela disque denúncia do aplicativo de Iron



Fonte: Santana (2020, p. 81)

Na figura 02 é possível observar os vários canais de denúncia que nos levam a falar diretamente com o órgão ou instituição escolhida. Isso colabora para uma maior facilidade na hora da denúncia.

### **2.1.3 Desenvolvimento de Aplicativo de Prevenção Primária à Violência Sexual Contra Crianças - Trabalho de Jussara Besutti (2019)**

Este trabalho tinha como objetivo desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis tendo em mente uma estratégia a foco do seu tema de prevenção primária à violência sexual contra crianças. Para este desenvolvimento, a autora pautou-se em dois estudos. Um deles foi o estudo de revisão integrativa e o outro estudo foi empírico. O objetivo da revisão integrativa era conhecer as publicações brasileiras referente ao foco do seu trabalho abordadas em em estudos específicos. Já o outro estudo tinha como propósito ser descritivo e qualitativo na apresentação do formato, do conteúdo e das características do aplicativo.

A disponibilização deste aplicativo será na plataforma Android, mas isso apenas será feito após o estudo da verificação das evidências de validade do aplicativo para o público alvo. Em seguida, será possível disponibilizar um protótipo para ser testado, a fim de obter e investigar sua eficiência e efetividade como propósito à prevenção da violência sexual contra as crianças.

## **2.2 Quadro Comparativo de Soluções Semelhantes**

A seguir, na tabela 01, é apresentada uma tabela comparativa com softwares similares. Esta tabela inclui 15 softwares, alguns testados, outros não. Nela podemos ver as diferenças e semelhanças que eles possuem entre si. Percebemos que alguns apenas auxiliam com orientações, outros possuem denúncias através do registro e envio de informações, denúncia diretamente na linha telefônica e há aqueles que são mais completos possuindo mais de uma funcionalidade. Entretanto, todos possuem a intenção de ajudar alguém que esteja passando por uma situação difícil.

Quadro 01: Comparação dos softwares

Nome	Função principal	A p p	S i t e	G r a t u i t o	D e n ú n c i a p o r r e g i s t r o	D e n ú n c i a p o r r e f e r ê n c i a	O r i e n t a ç õ e s	F e d e r a t i v o	A n ô n i m o	V e r s ã o p r e m i u m
BestHelp	Denúncias	x		x	x		x	x	x	x
Denúncia Ambiente	Denúncias ao meio ambiente	x		x	x		x		x	
Disque Denúncia	Denúncias	x		x	x	x	x	x		
Ellas	Denúncias	x		x	x	x	x	x	x	
Infância Segura	Denúncias infantis	x		x	x		x		x	
PenhaS	Apoio para mulheres em relacionamentos abusivos	x		x	x		x			
SOS Mulher Brasil	Denúncias de violência contra a mulher	x		x	x	x	x	x	x	
App Elles	Denúncias	x	x	x	x	x	x			
Sexualidade sem Caô	Educação sexual	x	x	x			x			
SOS Brasil Criança	Denúncias de abuso à crianças e adolescentes	x		x	x	x	x			
AAVAS	Vítimas de assédio	x		x	x		x	x	x	
ARVSM	Violência sexual contra mulheres	x		x	x		x	x	x	
Chega de Abuso	Violência sexual dentro da universidade		x	x	x		x	x	x	
Helpp	Denúncias	x		x	x		x	x	x	
Sexual Violence Prevention and Support	Aplicativo de prevenção e suporte a violência sexual.	x		x		x	x			

Fonte: Autores (2021)

Através da tabela 01 fica explícito que todos os softwares podem ser usados gratuitamente, sendo que apenas o BestHelp possui uma versão premium. Exceto o

website “chega de abuso” todos os restantes são aplicativos. Oito deles possuem algum tipo de interação do usuário com o aplicativo. A grande maioria possui um disque denúncia por chat e registros ou nos leva diretamente a linha telefônica do órgão responsável por aquela determinada situação. Em alguns deles também é possível navegar anonimamente, algo muito bom, já que muitas pessoas deixam de denunciar ou desabafar algo por medo de se expor.

### **3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Este capítulo trata de conceitos básicos sobre o tema do aplicativo e da fundamentação teórica de linguagem de programação e de banco de dados e outros conceitos relevantes para o projeto.

De forma resumida, este capítulo trata, sequencialmente, de conceitos de sistema operacional Android, React Native, JavaScript, banco de dados Local (LocalStorage) e violência sexual online.

Uma modelagem de banco de dados é uma exploração de dados e tipos de informações para uma aplicação. É a etapa do trabalho do desenvolvimento do software. Tendo como principais objetivos da modelagem representar o ambiente observado, normalizar, documentar, fornecer processos de validação, observar processos de relacionamentos entre objetos, identificar entidades da mesma forma que identificamos as classes e também atributos que são associados aos tipos de entidades.

#### **3.1 Sistema operacional Android**

Segundo MACHADO & MAIA (2007, p.3), “um sistema operacional, por mais Tecnologia em Projeção, volume 8, número 1, ano 2017, p. 102 complexo que possa parecer, é apenas um conjunto de rotinas executado pelo processador”. Logo, pode se afirmar que ele é uma das coisas mais importantes de um computador, já que este traduz a linguagem digital para uma linguagem compreendida por nós.

Segundo developer android, o sistema operacional tem como base a arquitetura do Linux, sendo utilizado por empresas como Facebook, Amazon e Google. Apesar de sua ligação com o Linux, ele se difere em muitos aspectos. Essas alterações foram feitas para que o sistema pudesse atender aos dispositivos

móveis.

Uma grande característica deste sistema é que, por sua inspiração ter sido o Linux, este possui o código aberto (open source), o que significa que ele pode ser modificado e distribuído para qualquer pessoa ao redor do mundo. Além disso, pode ser encontrado em uma grande variedade de dispositivos e conta com uma imensa loja de aplicativos.

## **3.2 Sistema Operacional iOS**

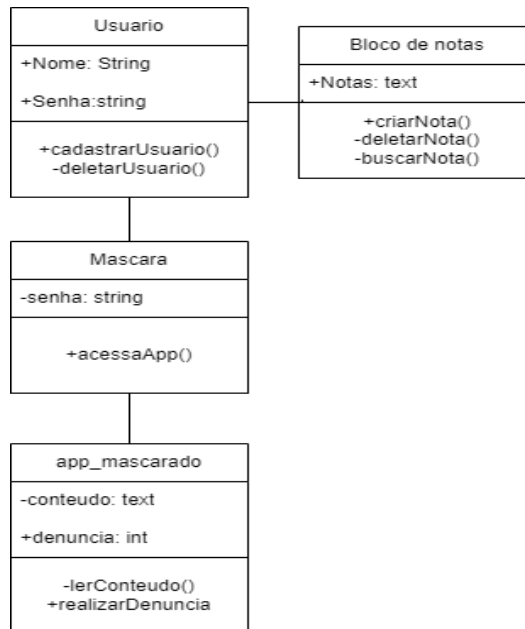
Segundo developer apple, o sistema operacional iOS é propriedade da Apple, desenvolvido geralmente para iPhone e MacBook, a plataforma não atende só as utilidades básicas de um sistema, porém oferece status sobre outros usuários. Na parte de desenvolvimento um dos principais problemas enfrentados pelos desenvolvedores foi a linguagem de programação aceita pelo sistema, que é exclusiva e criada pela Apple, que requer muito conhecimento próprio da plataforma e conhecimentos básicos de C ou C++ . A Apple tem cinco pilares de regras básicas, sendo assim: segurança, desempenho, modelo de negócio, design e questões jurídicas, com isso nosso aplicativo conta com os requisitos e deve atender aos padrões estabelecidos para que possa ser disponibilizado a App Store.

### **3.3.1 Diagrama de Classe**

Diagrama de Classe é um dos tipos mais populares na UML. Bastante usado por engenheiros de software. Os diagramas de classes são um tipo de diagrama de uma estrutura que descreve o que deve estar presente no sistema a ser modelado, essa UML foi criada como um modelo padronizado para descrever uma abordagem de programação orientada ao objeto.

Os diagramas de Classes eles ilustram modelos de dados para sistema de informação não importa se for simples, ele entende melhor a visão geral dos esquemas de uma aplicação, expressa visualmente as necessidades específicas de um sistema e divulga essas informações para toda a empresa, cria gráficos detalhados que destaca qualquer código, fornece uma descrição independente de implementação de tipos utilizados em um sistema, essas são alguns benefícios do Diagrama de Classe.

O Diagrama de Classe é composto por três partes, a parte superior, parte do meio e a parte inferior. Essa parte usa para descrever as qualidades da classe e é necessário somente quando se descreve uma instância específica de uma classe, e a parte inferior inclui as operações da classe chamados Métodos, é exibido em formato de lista, cada operação ocupa sua própria linha.



### 3.3.2 Diagrama Casos de Uso

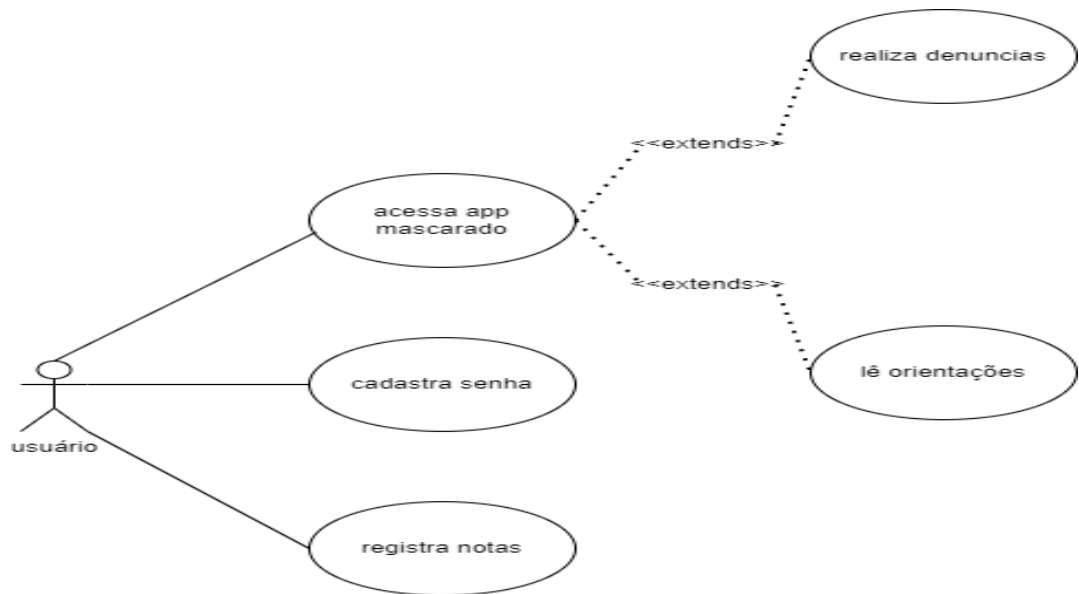
O diagrama de caso de uso resume os detalhes dos usuários do seu sistema, que também são chamados de autores e as interação deles com o sistema, um diagrama de caso de uso ajuda sua equipe a representar e discutir, cenários em que o sistema ou software interage com pessoas, organizações externas, metas que o sistema ou aplicativo ajuda essas entidades conhecida como autores e o escopo do sistema.

UML é a modelagem para criar o diagrama, o caso de uso é representado por uma forma oval rotulada, bonecos palito representam os atores no processo e a participação do ator no sistema é modelada com uma linha entre o ator e o caso de uso, então o diagrama de caso de uso é ideal representar as metas de interações entre sistema e usuários, definir e organizar requisitos funcionais no sistema e modelar o fluxo básico no caso de uso.

Então os atores, os usuários interagem com o sistema, o ator pode ser uma pessoa que organiza o sistema externo que interage com seu software ou sistema, devem ser objetos externos que consomem dados, o sistema é uma sequência específica de ações e interações entre os atores e o sistema, e também o sistema pode ser chamado de cenário, e as metas então é o resultado final da maioria dos



casos de uso, um diagrama criado corretamente deve descrever as atividades e variantes usadas para atingir a meta.

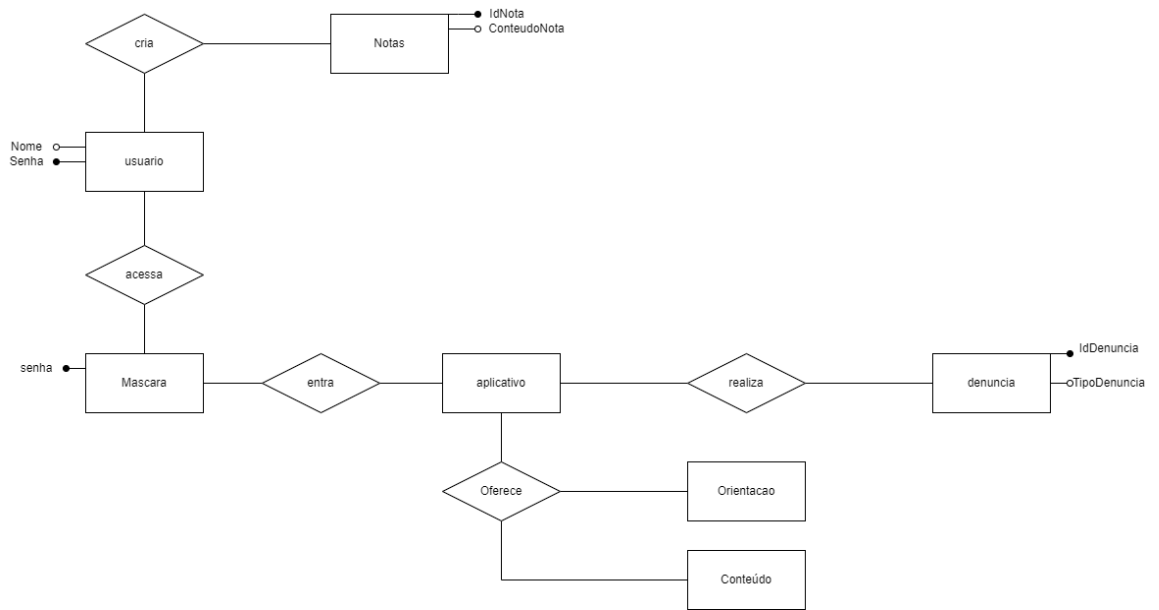


### 3.3.3 Diagrama de Entidade e Relacionamento

O diagrama de ER é um tipo de fluxograma que mostra entidades que se relacionam entre si dentro do sistema, são mais utilizados para projeto de banco de dados relacionais. Também conhecidos como DERs ou modelo ER, usa-se um conjunto de "símbolos", como retângulo, novas linhas para representar a conexão de entidade, relacionamento entre seus atributos.

O diagrama de ER é composto por entidades, atributos e relacionamentos. Entidade é algo que pode ser definido e que pode ter dados armazenados sobre ele, como por exemplo um evento. Normalmente a entidade é representada por um retângulo. Relacionamento atuam umas sobre as outras, por exemplo o estudante pode se inscrever no projeto, as duas entidades seriam aluno e projeto, relacionamento são representados por diamantes ou etiquetas sobre as linhas de ligação, tem-se o relacionamento recursivo também, a mesma entidade participa mais de uma vez na relação. O atributo é uma propriedade de uma entidade, é representado por um oval ou circular, o atributo descritivo é uma propriedade de uma relação versus da entidade.

Como diz Peter Chen a ER podem ser equivalentes a partes do discurso, que isso mostra como um diagrama de ER se compara a um diagrama de gramática, como substantivo: um tipo de entidade, nome próprio: entidade, verbo: tipo de relacionamento, adjetivo: atributo para a entidade e advérbio: um atributo para o relacionamento.



### 3.4 LocalStorage

Banco de dados local que permite acessar um objeto Storage local, consiste em salvar, adicionar, recuperar ou excluir dados localmente em um navegador web, esta informação é guardada na forma de pares de chave-valor e os valores podem ser apenas strings. Segundo o website Mozilla Developer Network, esse banco faz parte de uma API JavaScript (que são mecanismos que permitem que dois componentes de software se comuniquem usando um conjunto de definições e protocolos) e são chamadas Webstorage, sendo uma ótima ferramenta para armazenar pares de chave-valor no computador do usuário, entretanto os dados são mantidos até que o usuário, ou aplicativo web, limpe o cache do navegador.

### 3.5 React Native

Segundo o site Orgânica Natural Marketing, o React Native é um framework desenvolvido pela equipe do Meta. É uma biblioteca que possibilita o desenvolvimento de aplicações Mobile para Android e IOS, utilizando somente Javascript. Usa-se para projetos de desenvolvimentos novos quanto para importar trabalhos já iniciados em outro framework.

Um pouco antes de surgir o React Native, era muito complexo desenvolver para Android e IOS, por que além de ter que aprender outras linguagens de programação por exemplo, Objective-C e JAVA, o desenvolvedor não aproveita o seu código escrito, e assim se tornava um projeto muito caro e muito lento, assim o

React Native aproveitou muito entre as plataformas, fazendo o custo e a duração do projeto ficarem pela metade.

O React Native tem 4 principais características do que tornam ele tão difundido são:

### **3.5.1 Geração de código nativo**

A geração de código nativo gera um código que roda em um navegador encapsulado dentro do aplicativo, esse tipo cria o código nativo, já quando o Framework gera os app, ele vai converter o código híbrido para nativo, isso torna os produtos com mais agilidade no funcionamento.

### **3.5.2 Desenvolvimento utilizando componentes**

Segundo o website [lewagon.com](http://lewagon.com), o Framework React Native não faz utilização de tags HTML na criação dos elementos dos códigos, como ocorre na web que são construídas com React, mas contém tags nativas com componentes, Framework trabalha também com subcomponentes que são exibidos nas telas através de um método que é o `render()`.

### **3.5.3 Utilização de plugins**

O React Native permite adicionar componentes prontos que são criados pelos usuários de plugins, umas das funcionalidades que será estendida é com plugins customizados e podem compartilhar com outros profissionais.

A definição de plugin pode ser dada segundo o website [tecnoblog.net](http://tecnoblog.net) “adições ou alterações de *software* que permitem a personalização de programas de computador, aplicativos e navegadores da *web*, bem como a personalização do conteúdo oferecido pelos sites”.

Exemplo de plugins são o conector Reactron, que é um app para inspecionar projetos, plugins de compilação de informação como Babel, que permite imports e requer caminhos em uma raiz que é o (Root), ou também para uma remoção dos consoles de aplicação em React Native. O plugin de configuração ESLint, que é um analisador estático de código que permite o uso de regras de style.

## **3.6 JavaScript**

JavaScript é a linguagem de programação usada pela maioria dos sites e

navegadores modernos. Ela é uma linguagem de alto nível, dinâmica, interpretada e não tipada, conveniente para estilos de programação orientados a objetos e funcionais.

O JavaScript pode ser considerado um pouco enganoso, pela sua semelhança sintática superficial. Javascript é diferente da linguagem de programação Java.

Netscape criou o JavaScript juntamente com a Sun Microsystems com a intenção de prover um meio de interatividade a uma página web. A primeira versão denominada JavaScript 1.0 foi lançada em 1995 e implementada em março de 1996 no navegador Netscape Navigator 2.0.

O JavaScript depende das funcionalidades hospedadas no navegador do usuário. Existe um interpretador JavaScript hospedado no navegador para que isso aconteça.

### **3.7 Violência sexual**

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a violência sexual é “qualquer ato sexual ou tentativa de obter ato sexual, investidas ou comentários sexuais indesejáveis ou tráfico dou qualquer outra forma, contra a sexualidade de umna pessoa usando coerção”. Segundo a Pesquisa Nacional de Saúde (PNS), a violência sexual atingiu 29,1 milhões de pessoas no Brasil em 2019.

Essa violência nem sempre ocorre de forma direta. Há um recurso muito fácil para que ocorra o aliciamento de tais crimes: as redes sociais. Conversas sexualizadas, exibição do corpo, ou de partes do corpo e pedidos sexuais configuram-se como abuso sexual.

Uma técnica utilizada pelos agressores é o grooming sexual. Esta permite que aos poucos o abusador conquiste a confiança da criança ou adolescente e crie uma oportunidade para explorá-la sexualmente.

“As definições típicas descrevem um homem (perpetrador) que se apresenta como o amigo adulto da criança, como alguém que partilha dos mesmos interesses, por vezes oferecendo presentes, e que providencia conforto e compreensão para os problemas daquela” (Shannon, 2008; Lanning, 2001).

As consequências de um abuso são físicas, psíquicas, sociais e sexuais. Elas podem comprometer seriamente a vida da vítima. “Ao passar por uma experiência

de violação de seu próprio corpo, elas reagem de forma somática independentemente de sua idade, uma vez que sensações novas foram despertadas e não puderam ser integradas” (PRADO, 2004 p. 64).

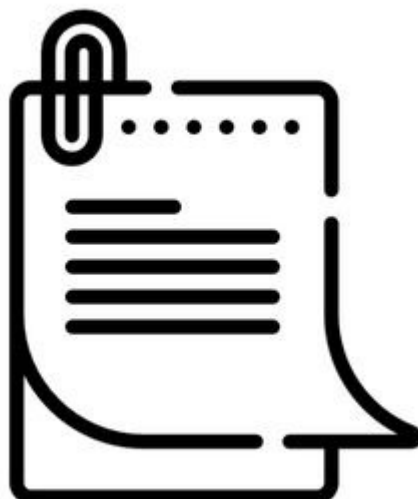
Dentre os grandes problemas que decorrem da violência sexual estão: vulnerabilização perante a outros tipos de violência, ou seja, quanto mais tempo a pessoa ficar exposta a um tipo de violência, mais ela vai achar que aquilo é o normal; em casos mais graves a pessoa pode desenvolver transtornos psicológicos profundos, como por exemplo a depressão que pode levá-la a tirar a própria vida.

Entretanto não é possível generalizar ou delimitar perfeitamente os efeitos do abuso sexual, uma vez que a gravidade e a extensão das consequências dependem de particularidades da experiência de cada vítima. Dentro desta perspectiva, é importante pensar o assunto sob a ótica da singularidade de cada indivíduo para não cair em num reducionismo ou generalismo da questão.

#### **4 Metodologia: Esboço de layouts/telas**

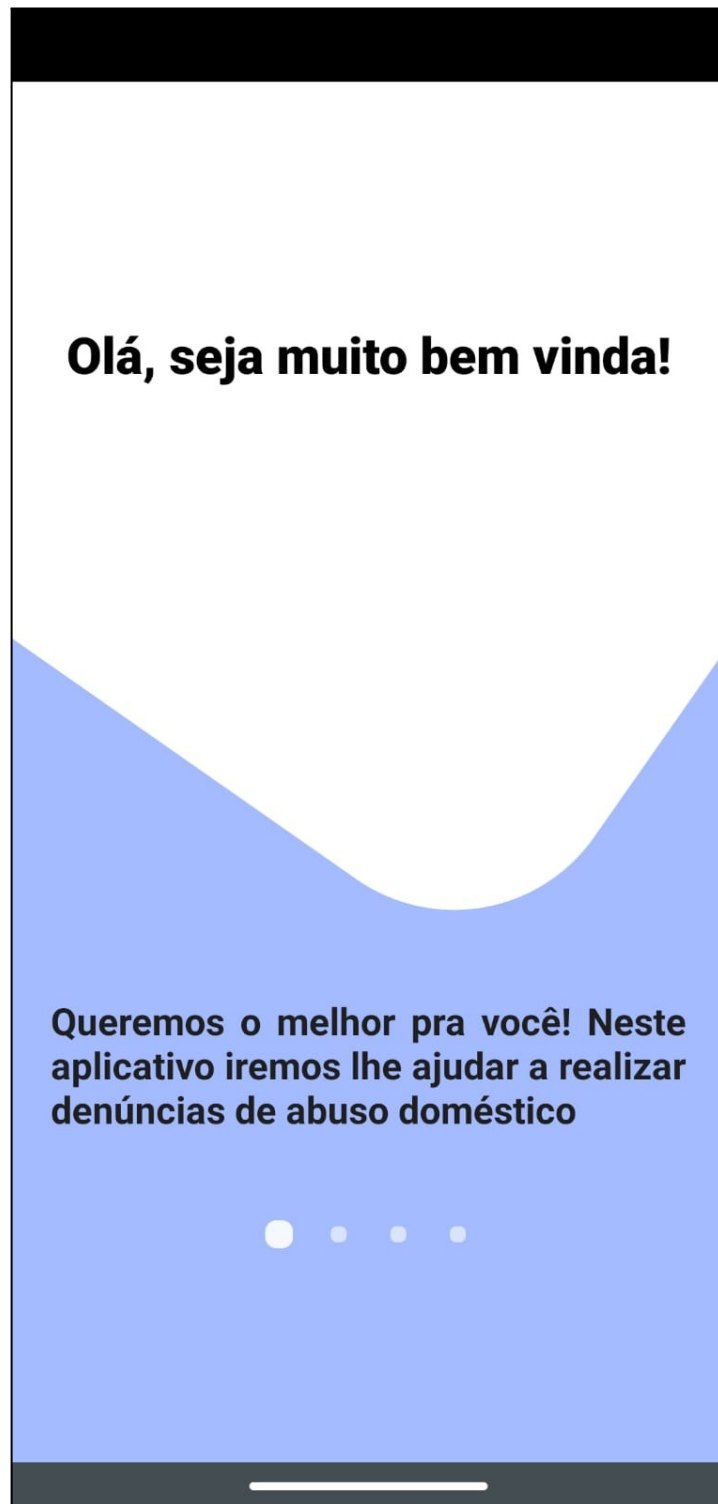
A figura 03 a seguir, mostra o ícone do aplicativo, que aparece como um bloco de notas. Isso se dá devido ao fato que um dos nossos objetivos é proporcionar um aplicativo mascarado, nesse caso, como um bloco de notas.

Figura 03: Ícone do aplicativo



A figura 4, mostra o primeiro slide do aplicativo quando acessado.

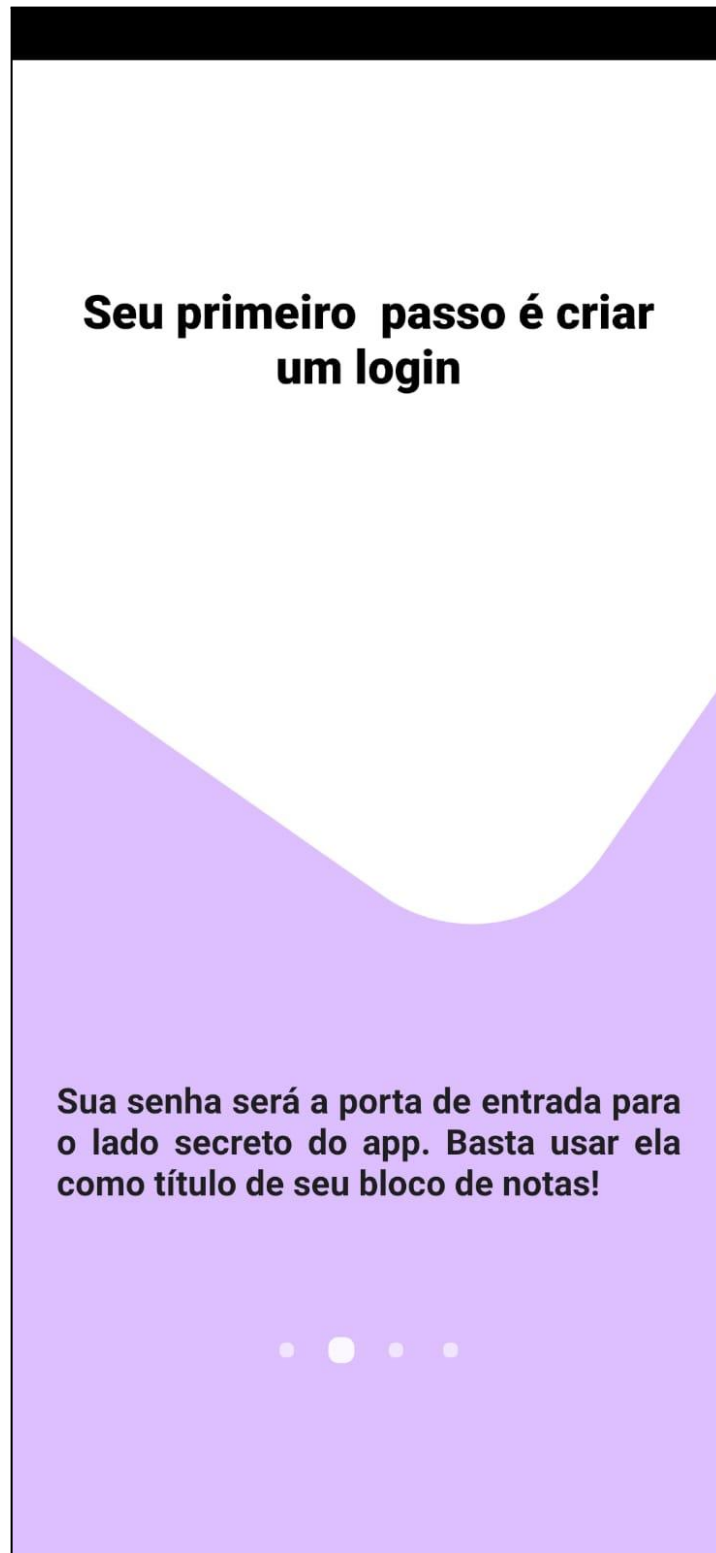
Figura 04: Slide 1



Fonte: Autores (2021)

Na figura 5, slide 2 será algumas orientações de como usuário deverá fazer para criar o cadastro.

Figura 5: Slide 2



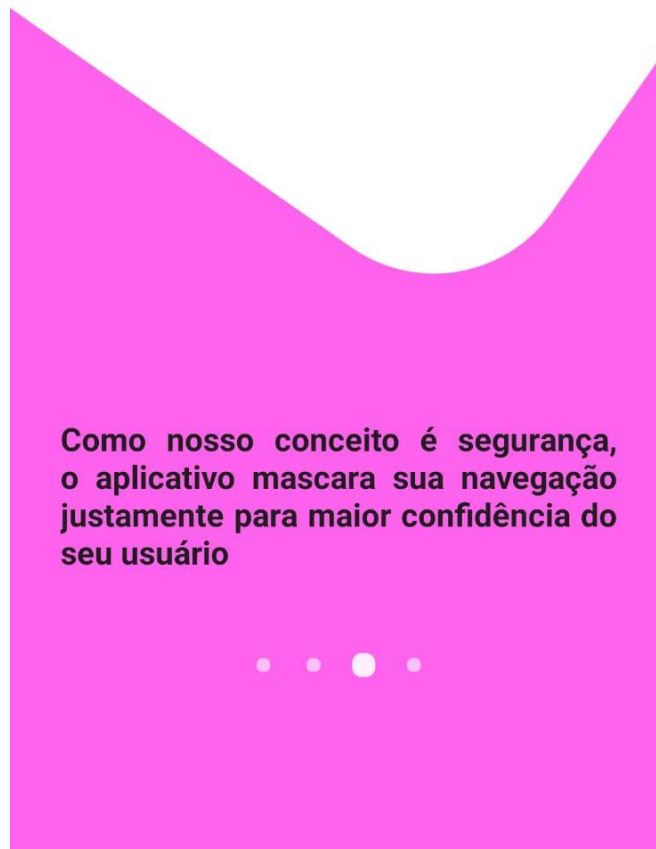
Fonte: Autores (2021)

Na figura 6, slide 3 mostra em breve que o app é mascarado e pode conter anotações onde só o usuário pode ver.

Figura 06: Slide 3



**O app pode ser usado  
também pra fazer suas  
anotações, sem ninguém  
perceber!**



Fonte: Autores (2021)



Na figura 7, contém o slide 4 que quando apertado em “Vamos lá”, irá entrar na tela de cadastro de senha, onde o usuário vai poder colocar seu nome e criar uma senha, para prosseguir.

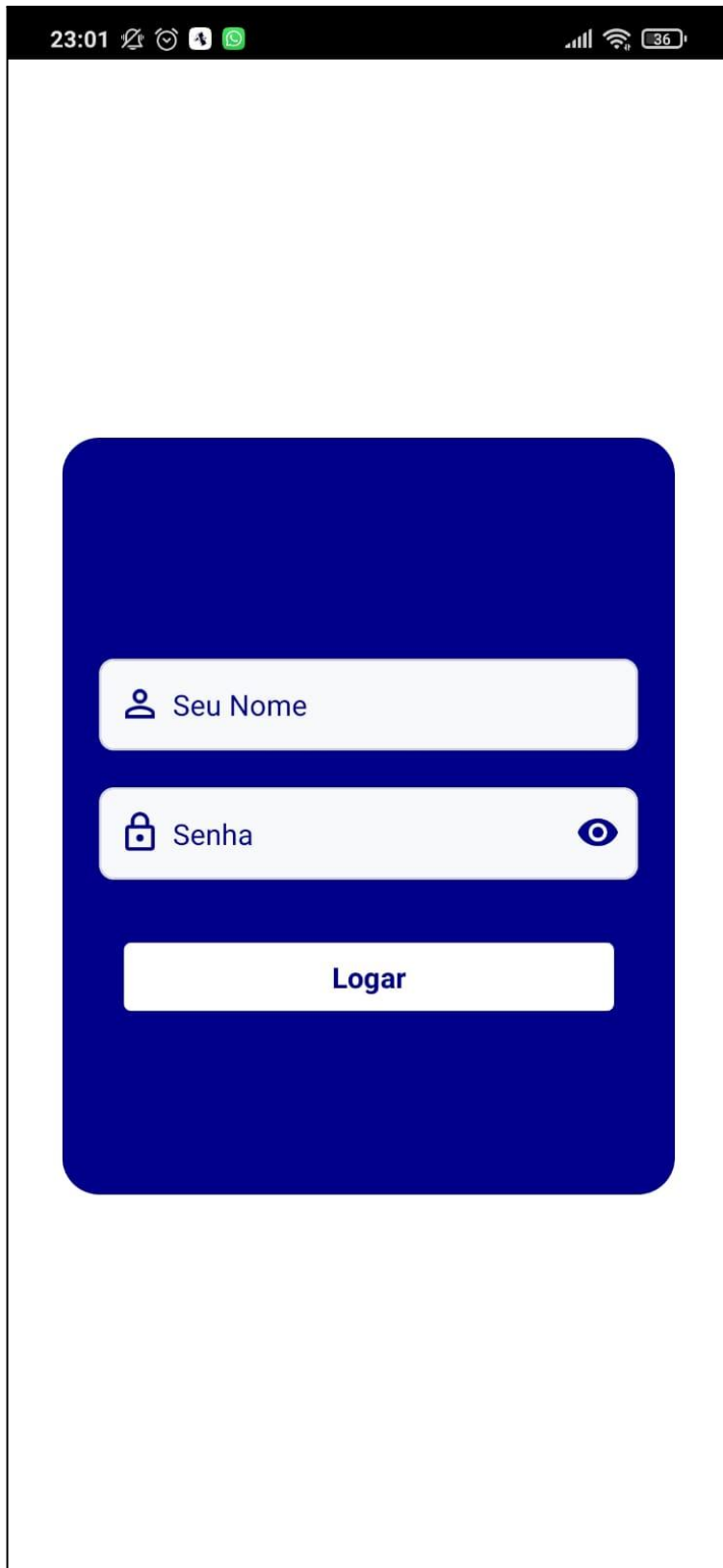
Figura 07: Slide 4



Fonte: Autores (2021)

A figura 08, na sequência, mostra a quinta página que o usuário acessa ao abrir o aplicativo pela primeira vez. É nessa parte onde ocorrerá o cadastro da senha que será utilizada para acessar a parte real do aplicativo através do bloco de notas.

Figura 08: Cadastro de senha

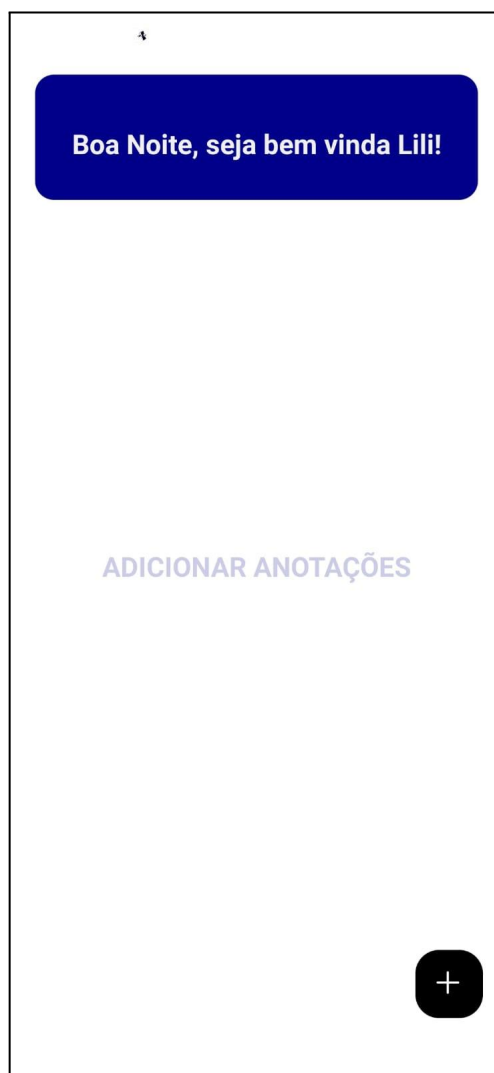


The image shows a mobile application interface for password registration. At the top, there is a status bar with the time 23:01, notification icons, and battery level at 36%. The main content is a dark blue rounded rectangle containing three white input fields and a button. The first field is labeled 'Seu Nome' with a person icon. The second field is labeled 'Senha' with a lock icon and a toggle eye icon. The third field is a button labeled 'Logar'.

A senha será cadastrada uma única vez e caso o usuário a esqueça será necessário desinstalar e instalar novamente o aplicativo para a criação de uma nova senha. Isso se deve à segurança e sigilo da vítima, uma vez que se utilizadas formas de recuperação de senha via e-mail ou outros meios é possível que seu abusador descubra, já que muitas vezes as vítimas são monitoradas em suas contas pessoais por eles. Isso iria contra o objetivo de disfarce do nosso software.

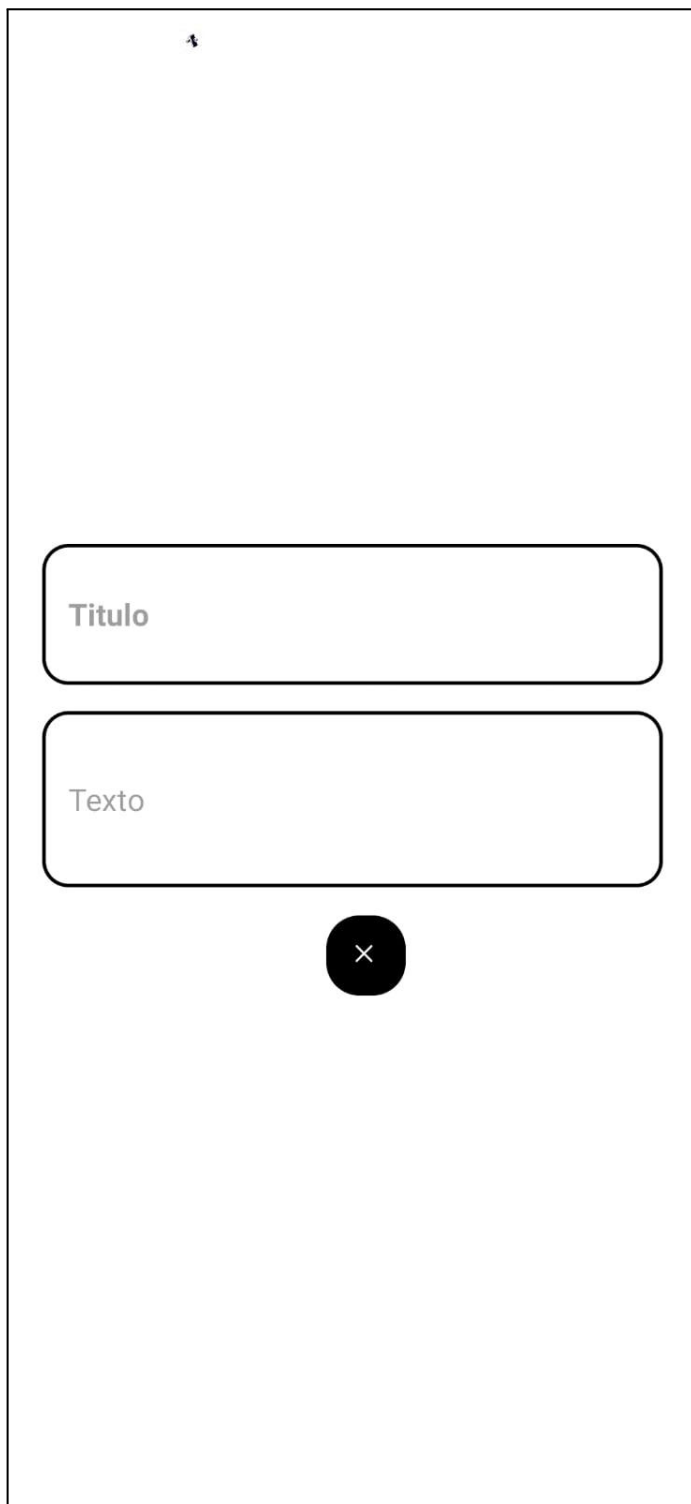
A figura 09 mostra a tela inicial do bloco de notas. Esta será a primeira tela visível ao usuário, depois do único cadastro de senha. Nela é possível exibir, editar e escrever normalmente, como um bloco de notas real. Entretanto, quando o usuário digitar sua senha cadastrada e der *enter* ele será direcionado a uma nova página.

Figura 09: Tela bloco de notas



Fonte: Autores (2021)

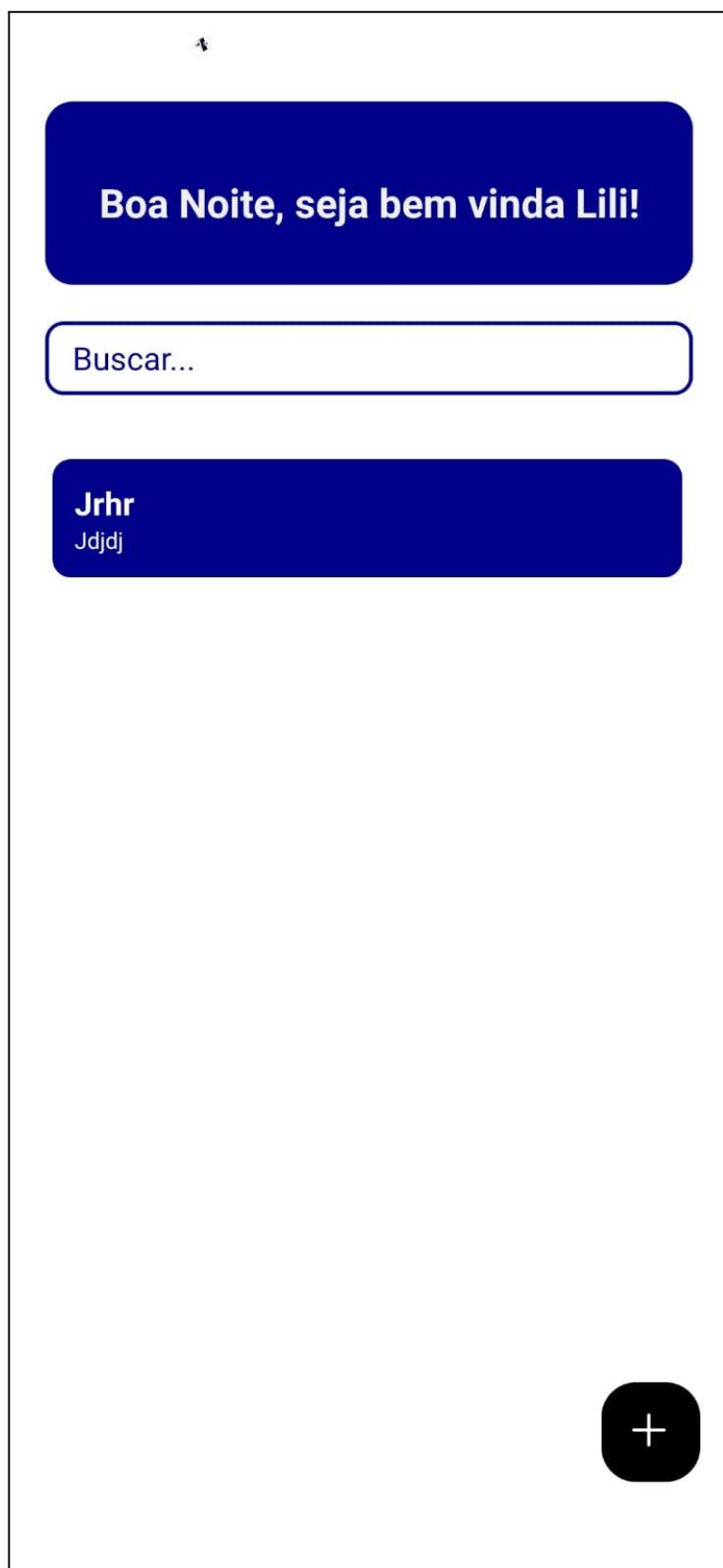
Figura 10: Tela de criação do bloco de notas



A diagrama de uma tela de criação de notas. No topo, há um ícone de uma seta curva apontando para cima. Abaixo dele, há dois campos de entrada de texto com cantos arredondados. O primeiro campo contém o texto "Titulo" e o segundo campo contém o texto "Texto". Na base da tela, há um botão circular preto com um símbolo branco de "X" no centro, indicando uma opção de cancelamento ou fechamento.

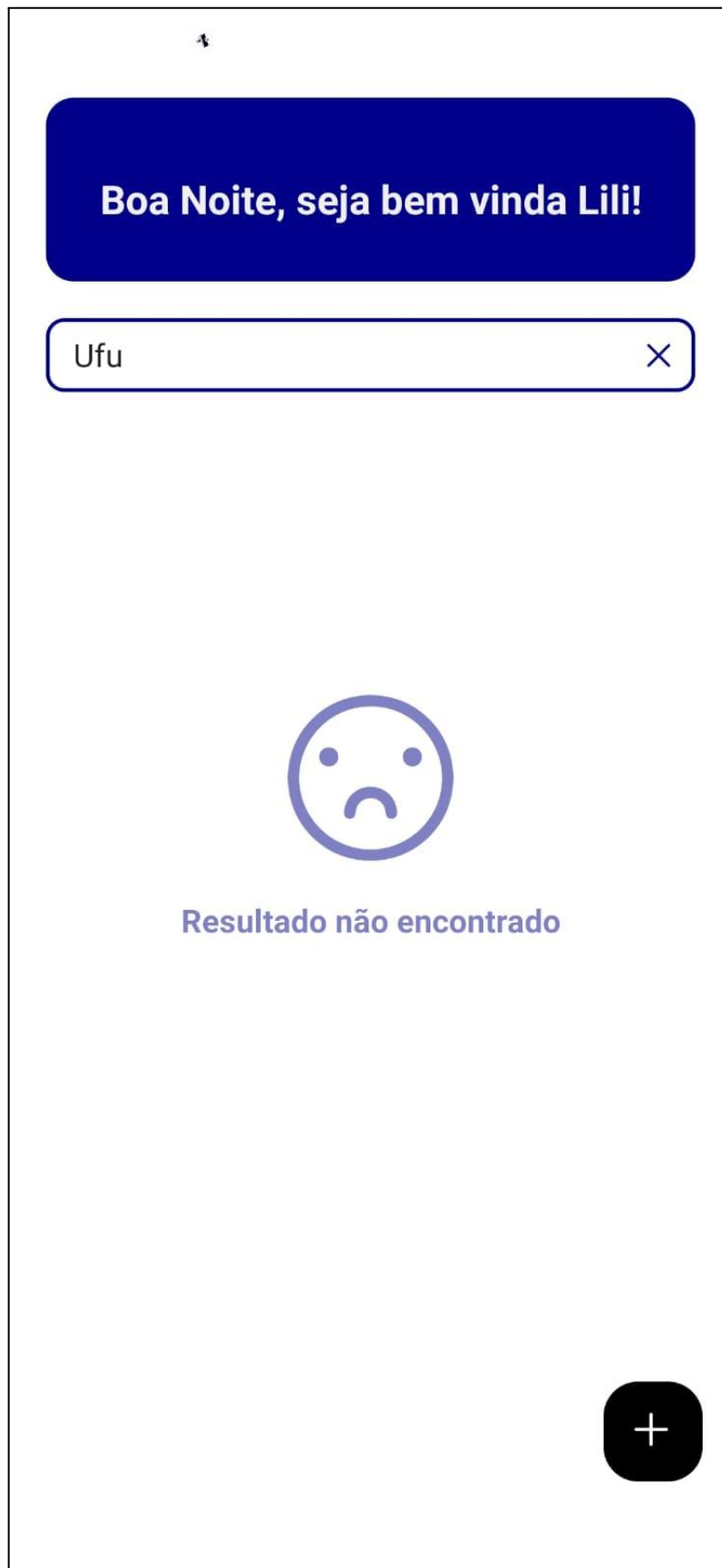
Fonte: Autores (2021)

Figura 11: Busca pelo bloco de notas criado



Fonte: Autores (2021)

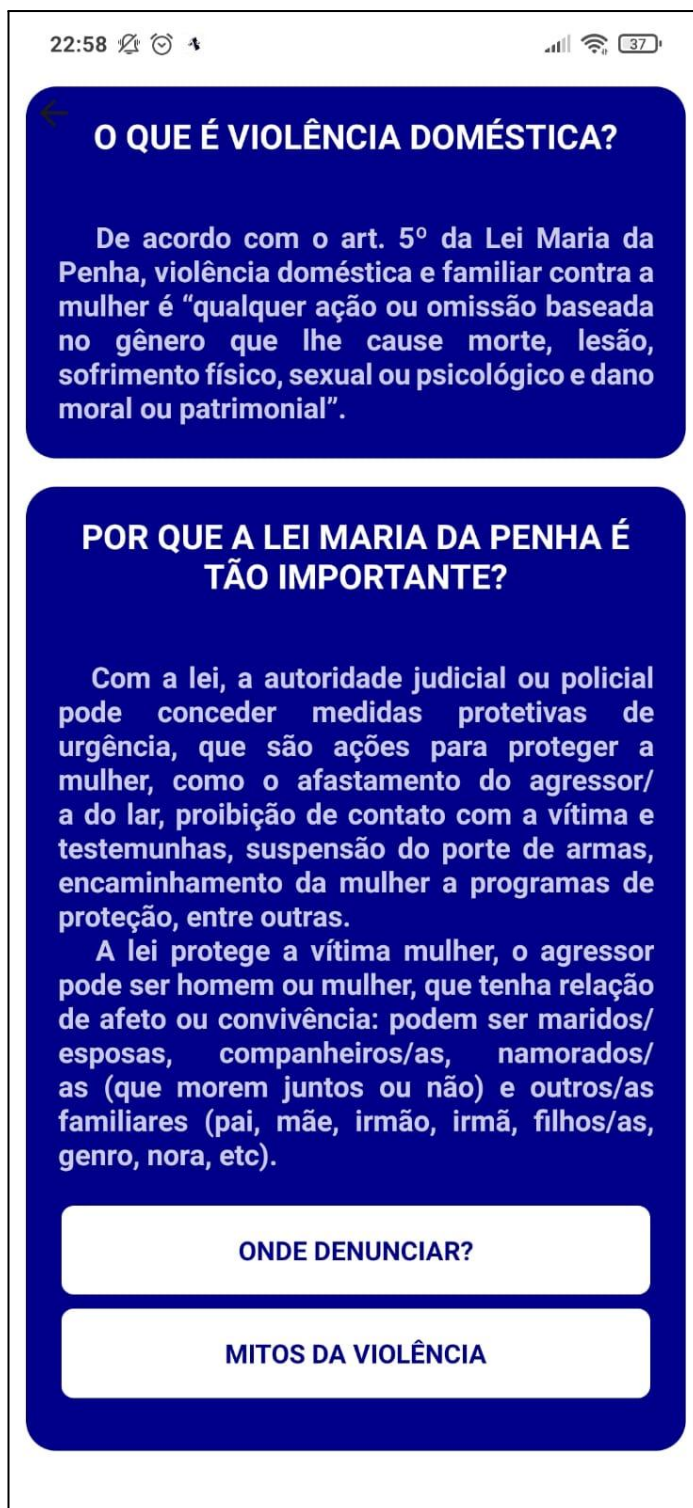
Figura 12: Usuário não encontrado



Fonte: Autores (2021)

Na figura 13 está ilustrada a página inicial do aplicativo após a digitação da senha. Nessa parte há um lugar disponível para que o usuário possa entender o que é violência sexual doméstica e um lugar para onde ela poderá denunciar. Essa sequência conta com mais um espaço destinado aos usuários, com mais informações.

Figura 13: Página inicial do App

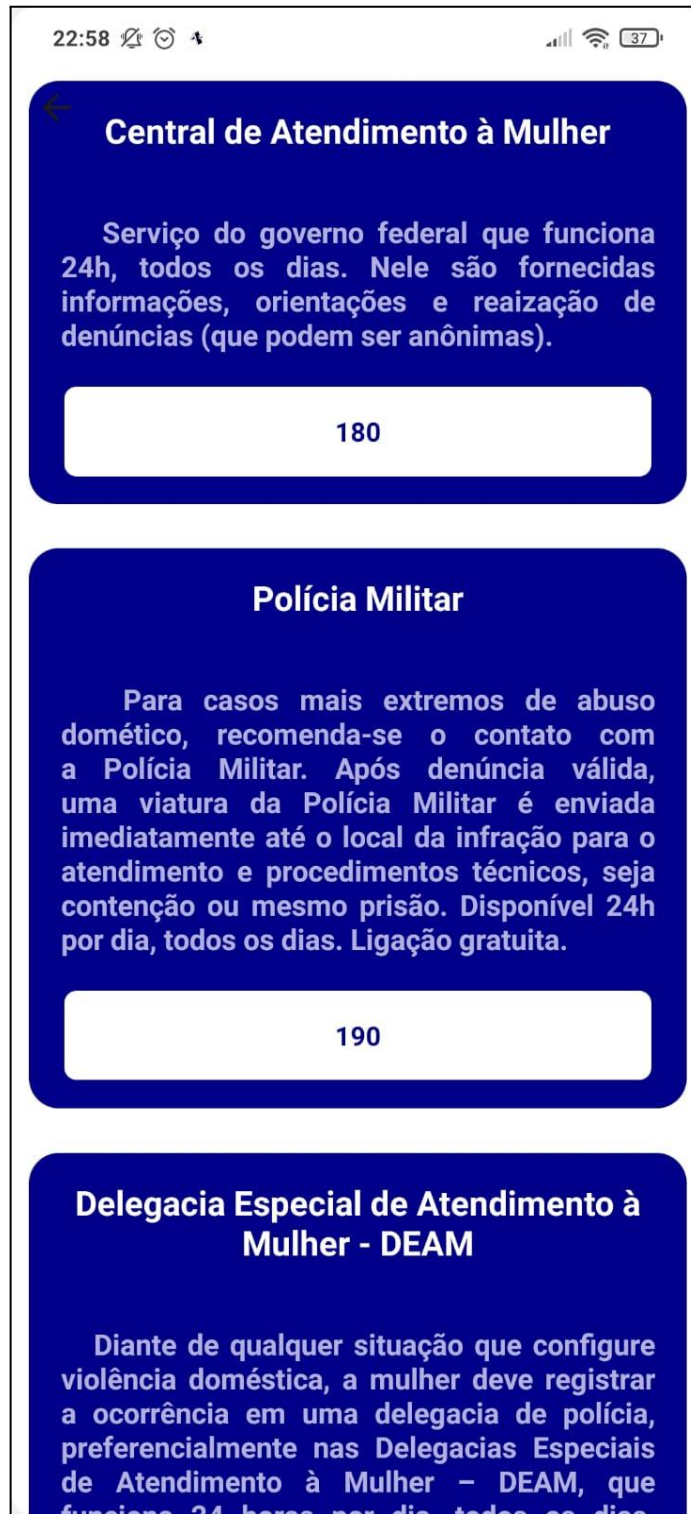


Fonte: Autores (2021)

Na figura 14 está representada a continuação da figura 06. Nela podemos observar mais uma página possível de ser acessada, contendo uma breve explicação do que é a central de atendimento da mulher, polícia militar e a delegacia especial de atendimento à mulher (DEAM), onde cada um tem seu número de telefone para denúncia.

Figura 14: Continuação da tela inicial do App





Fonte: Autores (2021)

Na figura 15 está representada a parte explicativa, onde o por que as mulheres apanham, como uma explicação e também uma breve explicação do por que acontece esse ato de violência sexual doméstica, como ela pode ocorrer através das redes sociais, o que fazer caso isso aconteça, etc.

Figura 15: Mitos sobre violência

## **"As mulheres apanham porque gostam ou porque provocam."**

Quem é vítima de violência doméstica passa muito tempo tentando evitá-la para assegurar sua própria proteção e a de seus filhos. As mulheres ficam ao lado dos agressores por medo, vergonha ou falta de recursos financeiros, sempre esperando que a violência acabe, e nunca para manter a violência.

## **"A violência doméstica só acontece em famílias de baixa renda e pouca instrução."**

A violência doméstica é um fenômeno que não distingue classe social, raça, etnia, religião, orientação sexual, idade e grau de escolaridade. Na maioria desses casos, elas já vinham sofrendo diversos tipos de violência há algum tempo, mas a situação só chega ao conhecimento de outras pessoas quando as agressões crescem a ponto de culminar no feminicídio.

## **"É fácil identificar o tipo de mulher que apanha."**

Não existe um perfil específico de quem sofre violência doméstica. Qualquer mulher, em algum período de sua vida, pode ser vítima desse tipo de violência.

"A violência doméstica não ocorre com

Fonte: Autores (2021)

## **5.1 Modelagem**

As ferramentas dos modelos de dados demonstram como as estruturas de dados que darão suporte aos processos de negócios serão construídas, como estarão organizados os dados e quais relacionamentos que pretendemos

estabelecer entre eles.

Esses modelos são divididos em 3 perspectivas: Conceitual, Lógica e Física, detalhados a seguir:

**Conceitual:** Sempre o primeiro modelo a ser desenvolvido e fácil de ser compreendido, por não conter tecnologias e limitações específicas.

**Lógica:** Agregando detalhes levando em conta as regras e algumas limitações de padrões. Podendo definir atributos que são chaves da estrutura.

**Física:** Mostrando fisicamente os dados levando em consideração todas as regras e limitações do banco de dados. Padrões e validações são obedecidos. A partir deste ponto entra o SQL.

O grande objetivo de aplicação de modelo de banco de dados nas constituições de sistemas de softwares é a demonstração obtida de como os dados serão estruturados dentro da plataforma para com que a operação ocorra de forma necessária.

Sendo fundamental que os projetos de banco de dados sejam desenhados, seguindo etapas definidas para com que as falhas do produto final sejam mínimas.

Figura 16: Diagrama de Classe

### 5.1.1 Diagrama de classe

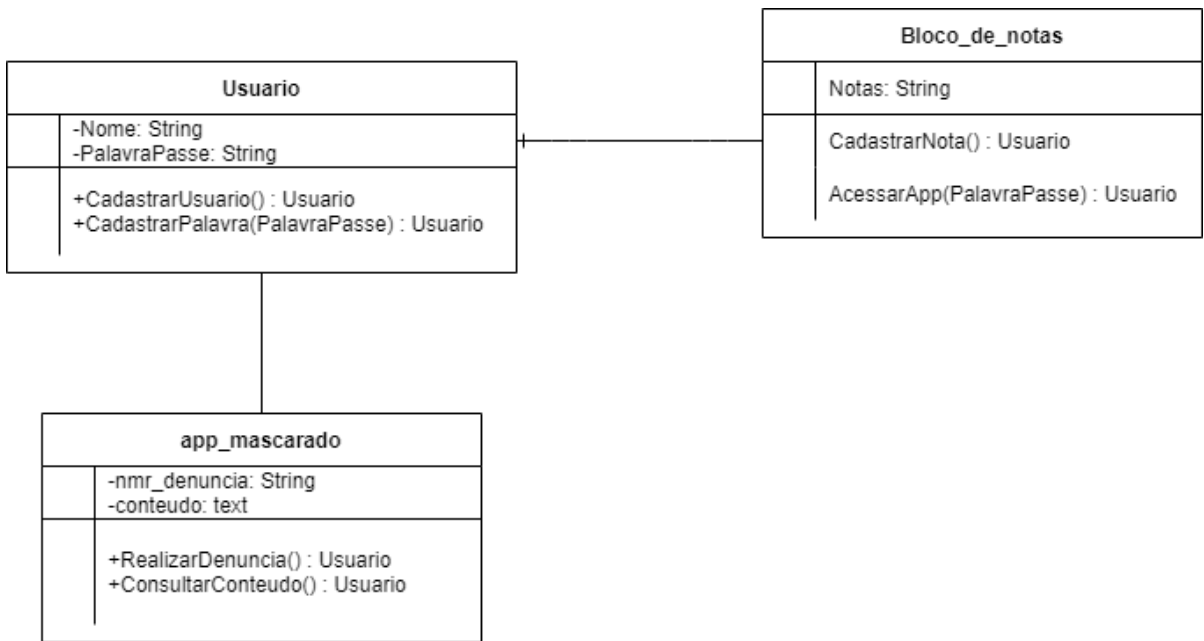
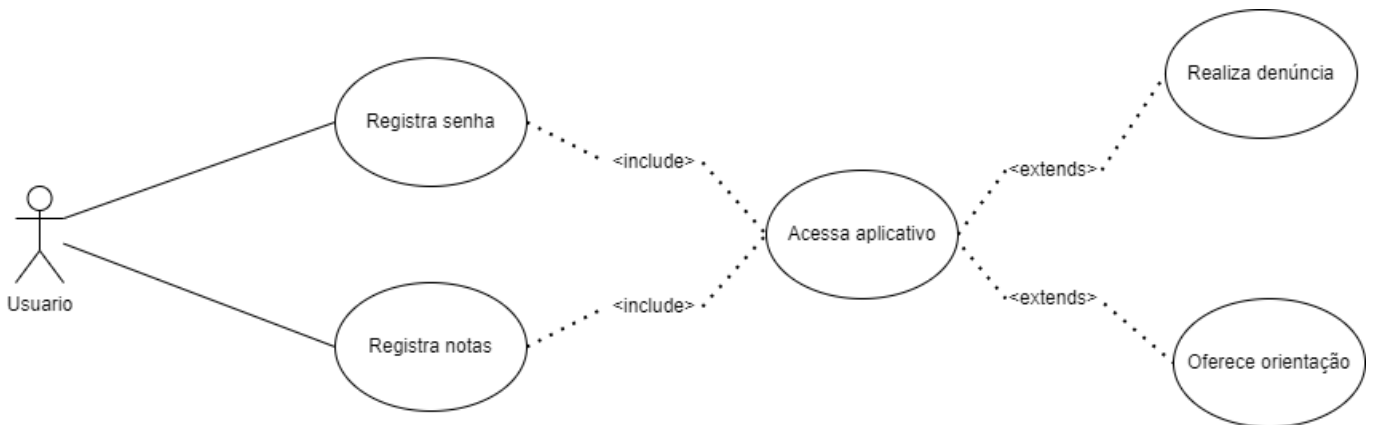


Figura 17: Diagrama de Caso de Uso

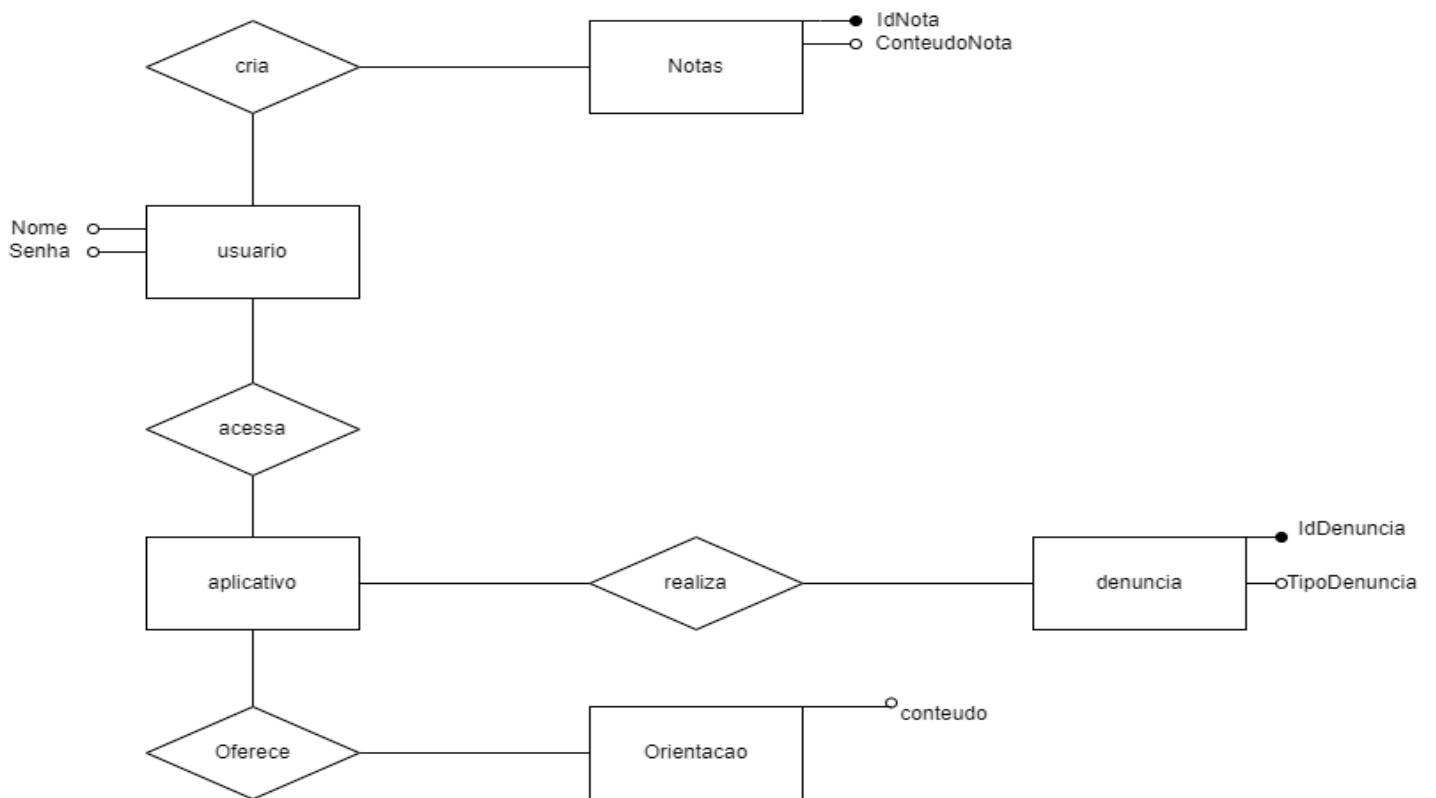
### 5.1.2 Casos de Uso



Fonte: Autores (2021)

### 5.1.3 Diagrama de Entidade e Relacionamento

Figura 18: Diagrama de Entidade e Relacionamento



Fonte: Alunos 2021

## 5.2 Metodologia Ágil Kanban

Foi desenvolvido pelo engenheiro japonês Taiichi Ohno em 1953, kanban também faz parte de uma das técnicas desenvolvidas pelo japoneses da Toyota dentro do modo de produção (JIT) Just In Time, isso significa que o Kanban não é o JIT, mas sim uma parte dele. Dentro das linhas de produção é usado dois tipos de kanban, o de produção e de movimentação, na movimentação ele notifica os diversos setores de produção de uma linha para realizar a ação ou esperar pela ordem do capitão, o outro tipo é o de produção, nesse tipo colocam mural de software semelhantes em um espaço que todo mundo possa visualizar, os murais costumam ser divididos em três seções To do (Por fazer), Doing (Fazendo, em execução), e Done (Feito ou concluído), assim sendo o kanban permite que façam mais exceções com a especialidade de cada atividade organizada.

Figura 19: Metodologia Ágil Kan Ban



Por fim o Kanban tem dentre inúmeras vantagens, como por exemplo a priorização de tarefas, com ordem nas colunas é possível destacar uma tarefa para demonstrar a importância da mesma, o aumento de produtividade, também se especifica o que deve ser feito não sendo necessário o retrabalho, redução de custos entre outras.

## **6 RESULTADOS ESPERADOS**

Este capítulo trata dos resultados esperados a partir do desenvolvimento do aplicativo para Denúncia e Orientação ao Combate À Violência Doméstica (DOCVD). Espera-se concluir o projeto com êxito, a fim de atingir as metas e objetivos, principalmente na questão da expansão do aplicativo. Além disso, espera-se que o software seja intuitivo para o usuário, mantendo a harmonia para melhor aproveitamento das funcionalidades do aplicativo. Por fim, espera-se receber orientações necessárias durante o processo de desenvolvimento do projeto, principalmente sobre conhecimentos técnicos. Também espera-se que o aplicativo seja aprimorado no futuro e que possa trazer bastante números de usuários e com

boa avaliação dos mesmos.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O aplicativo de Orientação ao Combate da Violência Sexual (OCVS) é apresentado como uma forma de aumentar o número de denúncias de violência sexual e conseqüentemente incentivar à não ocorrência destas. A linguagem utilizada para desenvolver o código fonte é JavaScript e o banco de dados Local Storage. O aplicativo apresenta dez (10) interfaces gráficas e dezesseis (16) funcionalidades. Ele será disponibilizado no sistema operacional Android, na Play Store.

Movidos pela indignação para com a violência sexual decidiu-se criar esse software. Considerando todos os casos que são vistos diariamente e em vista do tema “O uso aplicado e consciente das redes sociais”, percebe-se importante abordar todo esse aspecto e como as redes sociais, tão utilizadas por nós, jovens, podem servir como forma de aliciamento para tal.

Um grande desafio será reunir todos os conhecimentos técnicos necessários para o desenvolvimento e aprimoramento do trabalho durante seu desenvolvimento. Entretanto, com os com a assistência fornecida por nossos orientadores e pelo Instituto Federal de Santa Catarina, será possível superar as expectativas.

### **7.1 Trabalhos Futuros**

Esta seção trata sobre possíveis trabalhos futuros, neste sentido, podendo haver melhorias no aplicativo, como por exemplo disponibilizar na Play Store e App Store, também estar disponibilizando médicos/psicólogos para ajuda. Além disso, pode ser desenvolvido um website com as melhorias citadas, ou seja, a implementação para uma versão web do aplicativo, bem como a ampliação dos recursos a mais com mais facilidade aos usuários, de forma a atender a necessidades das mulheres com técnicos profissionalizados a violência sexual, e também trazendo palestra e implantação do software em todos os câmpus do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC).





## 8 Referências Bibliográficas

ADV, Soleis. **ABUSO SEXUAL**: constituição da república federativa do brasil/88. CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL/88. 1940. Disponível em: <https://www.soleis.adv.br/abusosexual.htm>. Acesso em: 25 abr. 2021;

APAV.PT. **Projeto CARE**: o que é violência sexual?. O que é violência sexual?. Disponível em: <https://apav.pt/care/index.php/violencia-sexual-contra-criancas-e-jovens/o-que-e-violencia-sexual>. Acesso em: 15 abr. 2021;

BECKER, Lauro. **Orgânica natural marketing**: o que é reactive native?. O que é Reactive Native?. 2021. Disponível em: <https://www.organicadigital.com/blog/o-que-e-react-native/>. Acesso em: 20 out. 2021;

BESUTTI, Jussara. **Desenvolvimento de aplicativo de prevenção primária à violência sexual contra crianças**. 2019. 20 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Imed, Passo Fundo, 2019;

CALOMENO JUNIOR, Adil. **React Native**: o que é, quais as funcionalidades e as vantagens desse framework. o que é, quais as funcionalidades e as vantagens desse framework. 2020. Disponível em: <https://ateliware.com/blog/react-native>. Acesso em: 20 out. 2021;

CETIC.BR. **TIC Kids Online Brasil**. Disponível em: <https://cetic.br/pesquisa/kids-online/>. Acesso em: 15 abr. 2021;

CERQUEIRA, Daniel. **Estupro no Brasil**: uma radiografia segundo os dados da saúde. Brasília: Ipea, 2014. 30 p.;

CRUZ, Elaine Patricia. **O Brasil tem 24,3 milhões de crianças e adolescentes que usam internet**: número equivale a 86% das pessoas entre 9 e 17 anos, diz pesquisa. O número equivale a 86% das pessoas entre 9 e 17 anos, diz pesquisa. 2019. Disponível em: [https://agenciabrasil-ebc-com-br.cdn.ampproject.org/v/s/agenciabrasil.etc.com.br/geral/noticia/2019-09/brasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet?amp\\_js\\_v=a6&gsa=1&&usqp=mq331AQHKAFQArABIA%3D%3D#aoh=16185628141322&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&\\_tf=Fonte%3A%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Fagenciabrasil.etc.com.br%2Fgeral%2Fnoticia%2F2019-09%2Fbrasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet](https://agenciabrasil-ebc-com-br.cdn.ampproject.org/v/s/agenciabrasil.etc.com.br/geral/noticia/2019-09/brasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet?amp_js_v=a6&gsa=1&&usqp=mq331AQHKAFQArABIA%3D%3D#aoh=16185628141322&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Fonte%3A%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Fagenciabrasil.etc.com.br%2Fgeral%2Fnoticia%2F2019-09%2Fbrasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet). Acesso em: 25 out. 2021;

FLORENTINO, Bruno Ricardo Bérghamo. **As possíveis consequências do abuso sexual praticado contra crianças e adolescentes**. 2015. 144 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de São João Del-Rei., São João Del-Rei, 2015;

HOOTSUITE. **We Are Social e HootSuite - Digital 2021**: digital 2021: os mais recentes insights sobre o 'mundo do digital'. DIGITAL 2021: OS MAIS RECENTES INSIGHTS SOBRE O 'MUNDO DO DIGITAL'. 2021. Disponível em: <https://www.amper.ag/post/we-are-social-e-hootsuite-digital-2021-resumo-e-relat%C3%B3rio-completo>. Acesso em: 15 mar. 2021;

RIBAS, Thomaz. **Scrum**: o que é, como funciona e exemplos práticos [guia]. O que É, Como Funciona e Exemplos Práticos [GUIA]. Disponível em: <https://thomazribas.com/agile/scrum>. Acesso em: 20 out. 2021.

LE WAGON. **React: O que são Componentes e Props?**. Disponível em: [https://www.lewagon.com/pt-BR/blog/react-componentes-e-props?utm\\_campaign=&utm\\_adgroup=&gclid=Cj0KCQiAkMGcBhCSARIsAIW6d0AZy1peiNonB4nmwkYozl1kKQzs1\\_YAxH2mt0UE6XYPMMx48adfSyoaAgMqEALw\\_wcB](https://www.lewagon.com/pt-BR/blog/react-componentes-e-props?utm_campaign=&utm_adgroup=&gclid=Cj0KCQiAkMGcBhCSARIsAIW6d0AZy1peiNonB4nmwkYozl1kKQzs1_YAxH2mt0UE6XYPMMx48adfSyoaAgMqEALw_wcB). Acesso em: 3 dez. 2022.

MDN WEB DOCS. **Window.localStorage**. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Window/localStorage>.

LUCIDCHART (org.). **O que é um diagrama entidade relacionamento?** Disponível em: [https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento#section\\_8](https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento#section_8). Acesso em: 24 out. 2021.

RIBEIRO, Ana Paula. **“CHEGA DE ABUSO”: DESENVOLVIMENTO DE UM WEBSITE EM APOIO ÀS VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA SEXUAL EM UMA UNIVERSIDADE**. 2021. 78 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Sexual, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2020. Disponível em: [https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/educacao\\_sexual/5530.pdf](https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/educacao_sexual/5530.pdf). Acesso em: 15 abr. 2021.

RIBEIRO, Leandro. **O que é UML e Diagramas de Caso de Uso: Introdução Prática à UML**. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>. Acesso em: 24 out. 2021.

**Arquitetura da plataforma**. Disponível em: <https://developer.android.com/guide/platform?hl=pt-br> . Acesso em: 7 dez. 2022.

**Apple developer documentation**. Disponível em: <https://developer.apple.com/documentation/>. Acesso em: 7 dez. 2022.