# ANHEMBI MORUMBI – MOOCA SISTEMA DE INFORMAÇÃO/GRADUAÇÃO

GUSTAVO LOPES SILVA – R.A: 12522212116

JORDAN ESTEVAN RODRIGUES DOS SANTOS – R.A: 125221103657

VILSON DA SILVA JUVÊNCIO JUNIOR - R.A: 12522218378

## **RELATÓRIO**

RELATÓRIO PET SHOP MOREIRA

SÃO PAULO

2022

# GUSTAVO LOPES SILVA – R.A: 12522212116 JORDAN ESTEVAN RODRIGUES DOS SANTOS – R.A: 125221103657 VILSON DA SILVA JUVÊNCIO JUNIOR – R.A: 12522218378

## **RELATÓRIO**

RELATÓRIO PET SHOP MOREIRA

Trabalho apresentado no curso de Sistema de Informação de graduação da Universidade Anhembi Morumbi – Mooca. Orientador:

Bruno Henrique Oliveira Mulina e Arthur Diego Dias Rocha.

São Paulo

2022

## **SUMÁRIO**

1. INTRODUÇÃO	4
2. DESENVOLVIMENTO	5
2.1 UTILIZAÇÃO DOS CONCEITOS	
3. CONCLUSÃO	
4. BIBLIOGRAFIA	9

## 1. INTRODUÇÃO

Segundo dados produzidos pela OMS (Organização Mundial da Saúde), o brasil se encontra em primeiro no ranking de países com ansiedade e em segundo em estresse, causando grandes temores de memória. Levando em consideração essas problemáticas e procurando otimizar processos, desenvolvemos um App, que efetua a marcação de consultas e simplifica processos do dia a dia de um comercio.

#### 2. DESENVOLVIMENTO

Analisando de forma sucinta como organizar um aplicativo com as melhores funções, classes e métodos, tendo em vista as problemáticas já listadas a cima, o programa interage de forma simples e direta ao usuário, sendo de fácil manuseio, para especificação do serviço desejado, data, horário, a espécie e raça referente ao animal, e criando uma conclusão final ao usuário e ao ADM sobre o serviço desejado, ficando salvo as informações inseridas pelo usuário e sobrando mais tempo para realizar outras funções ligadas ao comércio no caso do ADM, e datando o pedido do usuário. além do ADM possuir uma divisão sobre cadastro dentro do programa, sendo restrito somente a ele, que é dividida por uma questão de login, onde o programa é capaz de identificar quem está acessando o app. Além de sanar também os seguintes problemas, como, falta de organização, já que um comércio possui diversas informações que acontecem simultaneamente, acarretando em perda de dados ou consultas de seus clientes. O consumo de tempo, outra questão importantíssima, já que de maneira manuscrita se gasta muito mais tempo para cadastro de clientes e agendamentos de consultas. A segurança, outro fator de suma atenção, já que ao mesmo tempo que a tecnologia soluciona grandes problemas, também é acompanhada de malfeitores, tornando assim grande prioridade a evolução da proteção e acompanhamentos dos dados inseridos no sistema. Falta de modernidade, nunca estivemos tão conectados a tecnologia, é totalmente inviável que um ramo comercial não tenha um braço tecnológico para seu melhor desenvolvimento, Sendo assim solucionando e otimizando as problemáticas encontradas.

## 2.1. UTILIZAÇÃO DOS CONCEITOS

Conforme solicitado, será informado como se deu a utilização na aplicação, dos conceitos solicitados pelo professor, sendo estes:

- CLASSE & OBJETO & HERANÇA:
  - A utilização do conceito de classe se mostrou presente durante todo o programa, visto que foram criadas as seguintes classes:
    - BancoBDDS.
    - Funcionário (herda Pessoa).
    - Horario.
    - Login.
    - Main.
    - Pessoa (abstrata).
  - Já o conceito de Objeto se mostra presente durante a instanciação das classes anteriores durante a execução do programa.

#### INTERFACES

- o O uso de Interface se mostra presente na Interface:
  - AcoesBDDS
- o Que serve de Interface para a classe BancoBDDS.

#### • ENUM

- Foi feito o uso de enumeradores na aplicação para servir como opções no JOptionPane, fazendo o úsuário escolher uma opção predefinida, sendo os respectivos enums:
  - Servicos
  - Horarios

## • TRATAMENTO DE EXCEÇÕES

O uso de try/cacth se deu ao longo de vários momentos do programa,
 tentando capturar e tratar as exceções com êxito.

### • BANCO DE DADOS

- A Classe BandoDDS possui os 2 vetores que foram usados como banco de dados, sendo eles:
  - vetor Funcionarios
  - Vetor Horários,
- o além disso também está presente na classe, seus métodos de acesso.

### 3. CONCLUSÃO

Por meio do desenvolvimento do programa, foi possível ter uma visão de funcionamento aprofundado sobre POO, e o seu papel fundamental na programação, além de exercitar a lógica para conseguir resolver problemáticas inseridas no dia a dia, coisa que vimos na primeira aula dada pelo professor Arthur, e que levamos essa influência até aqui para desenvolver este projeto, extraímos material de diversas fontes em busca da melhor execução possível, e acreditamos que o programa tenha um bom funcionamento em vista de todos os usuários de acesso a plataforma, e o mais importante, solucionando uma problemática no mundo real pela tecnologia.

#### 4. BIBLIOGRAFIA

- http://www.revistanursing.com.br/brasil-e-o-pais-mais-ansioso-do-mundo-segundoa
  - oms/#:~:text=Dados%20da%20Organiza%C3%A7%C3%A3o%20Mundial%20de,no%20topo%20do%20ranking%20mundial
- http://www1.imip.org.br/imip/noticias/oms-estima-que-estresse-atinge-cerca-de-90-da-populacao-mundial-saiba-como-combatelo.html#:~:text=Segundo%20a%20Organiza%C3%A7%C3%A3o%20Mundial%20de,o%20maior%20n%C3%ADvel%20de%20estresse
- https://www.neurologica.com.br/blog/5-causas-de-esquecimentos-e-lapsos-dememoria-em-pacientes
  - jovens/#:~:text=1)%20Estresse%20e%20ansiedade&text=Al%C3%A9m%20disso%2C %20estudos%20cient%C3%ADficos%20v%C3%AAm,relacionadas%20ao%20armazen amento%20de%20informa%C3%A7%C3%B5es
- https://www.anamt.org.br/portal/2018/10/31/altos-niveis-de-estresse-podem-encolhero-cerebro-e-afetar-a
  - memoria/#:~:text=O%20cortisol%2C%20horm%C3%B4nio%20ligado%20ao,c%C3%A9rebro%20e%20perda%20de%20mem%C3%B3ria