**Problema:**

A falta de controle do fluxo de caixa faz com que muitos comerciantes ambulantes recorram a utilização caderno caixa, onde anotam os dados financeiros como custo fixos e variáveis, além da renda proveniente das vendas. Além disso, no caderno chefe são anexadas cupom fiscal com impressão térmica, e recibos avulsos. Com o decorrer do tempo, a fragilidade do próprio caderno, e das notas anexadas, que são expostos a fatores externos, acabam por se perder e, consequentemente, todos os dados presentes nestes registros.

Sem a memória do que foi gasto e recebido, torna-se difícil o acompanhamento da rentabilidade do negócio. Independente disso a visualização da lucratividade no decorrer do tempo, uma vez que tudo é anotado em papel, impede uma gestão financeira mensal e anual mais adequada.

**Justificativa:**

Visto que muitos comerciantes utilizam o papel e cadernos para fazer o controle da gestão de seus negócios.

À medida que o tempo passa a vida útil do papel vai chegando ao fim e fatores externos acabam ocasionado a perda dos registos anotados fazendo assim o comerciante acabe perdendo seu histórico de venda, causando a ele dificuldade no seu planejamento e na sua gestão, não tendo como ter uma visualização clara e nítida e seu negócio.

**Objetivo geral:**

O objetivo desse projeto é desenvolver uma aplicação que disponibilize a um comerciante a visualização da gestão de seu negócio, para facilitar o controle do fluxo de caixa e o seu armazenamento. O que irá permitir uma melhor visão de seu negócio e uma gestão mais ágil e eficaz.

**Objetivo especifico:**

1. Entendimento de gestão de negócios:
   1. Com entendimento de sua gestão ira auxiliar no desenvolvimento, sabendo o que será abordado na solução.
2. Compreender o fluxo de caixa.
   1. Conhecer o fluxo de caixa é de suma importância, e será onde o cliente irá interagir diretamente com a aplicação.
3. Analisar os registros anteriores.
   1. A análise dará base para os cálculos e gráficos que poderão ser efetuados pela aplicação.
4. Entender rotinas de trabalho.
   1. Saber de sua rotina é essencial para o desenvolvimento da aplicação, obter o conhecimento de como o comerciante gerencia o seu negócio, dará todo o embasamento para a construção a partir de sua visão rotineira.
5. Identificar possíveis riscos.
   1. Com a análise da documentação e compreensão dos tópicos anteriores, assim adquirindo-se uma base para os riscos enfrentados anteriormente pelo cliente, de modo que servirá como referência de conhecimento para uma possível solução a longo prazo.

**Desenho da Solução:**

**Referencial Teórico:**

1. **Lógica de programação**

A lógica de programação é a capacidade que todo programador precisa ter para resolver os problemas que aparecem no dia-a-dia. A capacidade de dividir o problema em partes menores é uma etapa **essencial da lógica de programação** e precisa ser levada em consideração quando nos deparamos com qualquer exercício/desafio.

O intuito de usarmos a lógica de programação nos auxiliara no desenvolvimento do código, e o mais importante ajudara na forma de compreender o problema dividindo em partes menores.

1. **Programação**

É o processo de escrita, teste e manutenção de um programa de computador. O programa é escrito em uma linguagem de programação, embora seja possível, com alguma dificuldade, escrevê-lo diretamente em linguagem de máquina. Diferentes partes de um programa podem ser escritas em diferentes linguagens.

Utilizaremos para o desenvolvimento do projeto:

HTML (Hypertext Markup Language ou em português Linguagem de Marcação de Hipertexto) que dará todo a estrutura do projeto em web, sendo o corpo de todo o projeto.

CSS (Cascading Style Sheets ou em português Folha de Estilo em Cascatas) será usado para dar toda a estilização da página em web, HTML e CSS trabalham em conjunto onde um é o corpo e outro é o estilo.

JS (JavaScript) é uma linguagem de programação que permite a você implementar itens complexos em páginas web, toda vez que uma página da web faz mais do que simplesmente mostrar a você informação estática, mostrando conteúdo que se atualiza em um intervalo de tempo, mapas interativos ou gráficos 2D/3D animados, etc.

O javascript possibilita que a interação do usuário na página, trabalhando em conjunto com HTML e CSS. Ele auxiliará na construção de gráficos de desempenho durante o projeto.

PHP (PHP Home Page) é uma linguagem interpretada livre, usada originalmente apenas para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor, capazes de gerar conteúdo dinâmico na World Wide Web. Fará cálculos necessários do lado do servidor e auxiliará na conexão entre o banco de dados.

1. **Banco de dados**

Segundo Korth (2008), um **banco de dados** “é uma coleção de dados inter-relacionados, representando informações sobre um domínio específico”, ou seja, sempre que for possível agrupar informações que se relacionam e tratam de um mesmo assunto, posso dizer que tenho um banco de dados.

MySQL (Structure Query Language ou em português Linguagem de Consulta Estruturada) é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface. É atualmente um dos sistemas de gerenciamento de bancos de dados mais populares da Oracle Corporation, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo.

O mySQL registra e gerencia todos os dados do usuário, com essas informações armazenadas para gerar cálculos e gráficos.

1. **Usabilidade Interface Homem Maquina**

IHC tem por objetivo principal fornecer aos pesquisadores e desenvolvedores de sistemas explicações e previsões para fenômenos de interação usuário-sistema e resultados práticos para o design da interface de usuário.

É o conjunto de características com o qual os utilizadores interagem com as máquinas, dispositivos, programas de computador ou alguma outra ferramenta complexa.

IHC será uma ferramenta importante para o desenvolvimento do projeto, pois com ele apresentará interfaces de forma simplificada e intuitiva para todos os usuários usando todas as metodologias de inclusão para usuários com alguma deficiência.

1. **Empreendedorismo**

Significa empreender, resolver um problema ou situação complicada. É um termo muito usado no âmbito empresarial e muitas vezes está relacionado com a **criação de empresas** ou **produtos novos**, e também **agregar valor**, saber **identificar oportunidades** e transformá-las em um **negócio lucrativo.**

O empreendedorismo acrescenta técnicas e conhecimentos na área de empreender para um aprimorar as estratégias de negócios.

Planejamento:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| What? (O que?) | When? (Quando?) | Who?(Quem?) | Where?(Onde?) | Why?(Por Que?) | How?(Como?) |
| **Documentação** | 09/08/2019 | Matheus, Leticia e Eliaquim | Word | Registro do Projeto | Anotação detalhada |
| **Criação das Telas** | 26/08/2019 | Bricio | Adoube XD | Pré Visualização | Esboço |
| **Prototipação** | 13/09/2019 | Eliaquim e Matheus | Html, CSS e JavaScript | Visualização do Desenvolvimento | Cliente possa visualizar o projeto |
| **Modelagem** | 04/10/2019 | Leticia e Bricio | MySQL | Criação do Banco de Dados | Informações |
| **Carga de Dados** | 04/10/2019 | Leticia e Bricio | MySQL | Registo de dados | Inserir Dados |
| **Desenvolvimento** | 11/10/2019 | Eliaquim e Matheus | Html, CSS e JavaScript | Criação do Projeto | aplicação do projeto |
| **Teste** | 18/10/2019 | Matheus, Bricio, Leticia e Eliaquim | Lançando para o Servidor | Descobri Erros | Testando |
| **Implantação** | 25/10/2018 | Matheus, Bricio, Leticia e Eliaquim | Lançando para o Servidor | Entrega ao Cliente | Entrega |

Cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tarefas | Meses | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Agosto | | | | Setembro | | | | Outubro | | | | | Novembro | | | | |
| **S1** | **S2** | **S3** | **S4** | **S1** | **S2** | **S3** | **S4** | **S1** | **S2** | **S3** | **S4** | **S1** | | **S2** | **S3** | **S4** |
| Documentação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| Criação das Telas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| Prototipação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| Modelagem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| Carga de dados |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| Teste |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| Desenvolvimento |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| Implantação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |