

Relatório: PrimeStock-Bakery

Breno Felipe Rinas

1. Introdução

A ideia inicial deste projeto surgiu a partir de uma necessidade real observada no ambiente familiar, mais especificamente relacionada à organização e ao controle de estoque em padarias. Muitas vezes, pequenos comércios acabam enfrentando dificuldades para manter um controle eficiente dos produtos disponíveis, o que pode gerar desperdícios ou falta de itens importantes no dia a dia. Assim, foi pensado o desenvolvimento de um gerenciador de estoque voltado para padarias, com foco na organização dos produtos.

O objetivo principal do sistema era permitir uma visualização clara e intuitiva das informações por meio de dashboards interativos, além de uma listagem de produtos que indicasse a quantidade disponível em estoque. Também a possibilidade de adição e edição de produtos e uma lista de compras, responsável por avisar quando determinado item estivesse próximo de acabar, auxiliando assim no planejamento das reposições.

Além dessas funcionalidades principais, o sistema também deveria conter características comuns, como sistema de login e registro de usuários, bem como a separação de cargos. Como exemplo, a confeiteira que teria acesso geral ao sistema, enquanto o comprador teria acesso específico à lista de compras, garantindo maior organização e segurança das informações.

2. Desenvolvimento

O desenvolvimento do projeto teve início pela parte de front-end, pois, inicialmente, pareceu mais fácil modelar visualmente as páginas e definir como cada elemento da interface deveria se comportar. A ideia era estruturar toda a parte visual primeiro para, depois, desenvolver o back-end com base nessa estrutura já definida.

No entanto, essa escolha acabou se tornando a primeira grande dificuldade do projeto. Muitas vezes, a modelagem feita no front-end não era exatamente fácil e não era possível realizar testes, o que gerava a necessidade de refazer telas e reorganizar componentes. Como consequência, o projeto foi modelado e remodelado mais de três vezes, o que acabou consumindo muito tempo do desenvolvimento.

Outra dificuldade enfrentada foi a adição de imagens aos produtos, funcionalidade que estava prevista no planejamento inicial, mas que não pôde ser concluída devido ao tempo gasto na estruturação.

Após a finalização do front-end, o desenvolvimento do back-end tornou-se mais simples, pois a estrutura das telas já estava bem definida. Nesse momento, foi possível implementar os

CRUDs (Create, Read, Update e Delete) necessários para o funcionamento do sistema. Inclusive, acabaram sendo criados alguns CRUDs a mais do que o necessário, seguindo um padrão de organização e pensando em possíveis expansões futuras do projeto.

3. Conclusão

Apesar de nem todas as funcionalidades planejadas terem sido concluídas, como a adição de imagens, a edição completa dos produtos e a possibilidade de definir quantidades prioritárias ou outros detalhes na lista de compras, o projeto foi extremamente positivo do ponto de vista de aprendizado.

Durante o desenvolvimento, foi possível aplicar na prática diversos conceitos estudados na disciplina. Mesmo enfrentando dificuldades e limitações, o processo foi produtivo e motivador.