

**ESTÁCIO DE SÁ
CAMPUS MARACANÃ**

PROJETO DE EXTENSÃO DO NOSSO 4º SEMESTRE

**Bruna Rainha, Julie Torres e Raquel Andrade
Prof. Salustiano Oliveira**

**2023
Rio de Janeiro/RJ**

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados	3
1.3. Justificativa	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	3
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.	4
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	4
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	4
2.5. Recursos previstos	5
2.6. Detalhamento técnico do projeto	5
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	5
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita)	5
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	5
3.3. Relato de Experiência Individual	5
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	5
3.2. METODOLOGIA	6
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	6
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	6
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	6

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

São 3 alunas participantes:

Bruna Rainha Lemos - 19 anos, sexo feminino, 4º semestre da faculdade de Ciências da Computação.

Julie Torres Gomes Hygino – 21 anos, sexo feminino, 4º semestre da faculdade de Ciências da Computação.

Raquel Andrade De Matos – 19 anos, sexo feminino, 4º semestre da faculdade de Ciências da Computação.

Empresa participante: Mercado “Le Marche”

Sandra Cristina Gomes Oliveira – Gerente Geral do “Le Marche”, 47 anos, sexo feminino, trabalha a 10 anos no mercado.

A aluna participante Julie Torres é “conhecida” da Gerente Sandra (moram no mesmo bairro), que rapidamente se prontificou, por mensagem, a colaborar com o desenvolvimento do projeto. Logo, confirmou-se quando assinou o acordo de cooperação de ambas as partes (Carta de Apresentação).

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Por mensagens e conversas entre ambas as partes, identificamos problemas relacionados a:

Interface do sistema - o usuário acha o sistema difícil de ser manipulado, principalmente por funcionários inexperientes.

Funções do sistema - não executar o fechamento final e nem o balanço da empresa.

Rapidez do sistema – pelo provedor ser fraco, o sistema é bem lento.

Banco de dados do sistema – não adere facilmente os códigos implantados das mercadorias.

Decidimos por meio de reuniões do grupo por colocar em evidência as problemáticas relacionadas a interface e suas funções para suprir o estabelecimento comercial, e a melhora acerca do banco de dados.

1.3. Justificativa

Visto que já concluídas matérias acadêmicas relacionadas a criação de interface de programas e ao estudo dos bancos de dados, as alunas sentem-se preparadas para lidar com as questões elaboradas. Enfrentar esses desafios irão ajudar a adquirir maiores conhecimentos e habilidades em termos de “Front-End” e “Back-End”, cuja as áreas da tecnologia em que mais almejam se especializar.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Facilitar a manipulação da interface do sistema: usando programas e linguagens como HTML, CSS, JavaScript, entre outras.

Melhorar as funções do banco de dados: usando programas como PHP.

Aprimorar o sistema de modo que fique mais objetivo: usando linguagens como Python e Java.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Apresentado anteriormente como a problemática principal do nosso projeto, a interface do sistema é algo muito importante sendo o caminho da comunicação entre o usuário e a máquina. No artigo “PRATES, Raquel Oliveira; BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. Avaliação de interfaces de usuário–conceitos e métodos. In: **Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, Capítulo**. Sn, 2003. p. 28” é visto como a qualidade de uma interface digital é fundamental para que sistemas interativos possam ser utilizados com sucesso, mostrando conceitos de qualidade e formas de avaliação para atingir-se o objetivo.

Já na questão Banco de dados, o artigo “DATE, Christopher J. **Introdução a sistemas de bancos de dados**. Elsevier Brasil, 2004” nos mostra que um sistema de banco de dados tem como sua principal função armazenar informações e permitir que os usuários busquem essas informações. Mostra-se também como poderíamos melhorar a sua forma de não só inserir dados (solução requerida pela Gerente Sandra) como selecionar, atualizar e deletar.

E por último, precisa-se entender sobre Eletrônica Digital e Sistemas Digitais para conseguir corrigir a lentidão de um sistema, e no artigo “CAPUANO, Francisco Gabriel. **Elementos de eletrônica digital**. Saraiva Educação SA, 2018” conseguimos entender melhor os motivos e como podemos a solucionar.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Planejamento e Desenvolvimento do Projeto

Entrega 1 - Diagnóstico e Teorização (08/10):

- 1° Definição do Projeto - MERCADO
- 2° Fazer a Carta de Apresentação
- 3° Contactar a moça do mercado
- 4° Responder o Doc

Entrega 2 - Planejamento e Desenvolvimento (31/10):

- 1° Criar o código em Java
- 2° Criar JavaDoc
- 3° Criar diagrama de classes
- 4° Responder o Doc

Entrega 3 - Encerramento do Projeto (19/11):

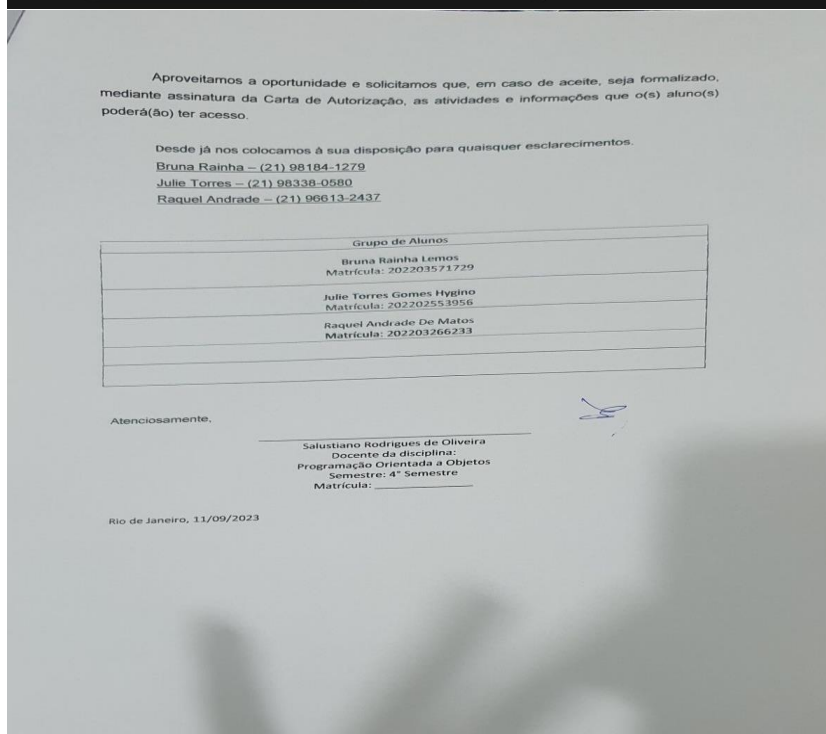
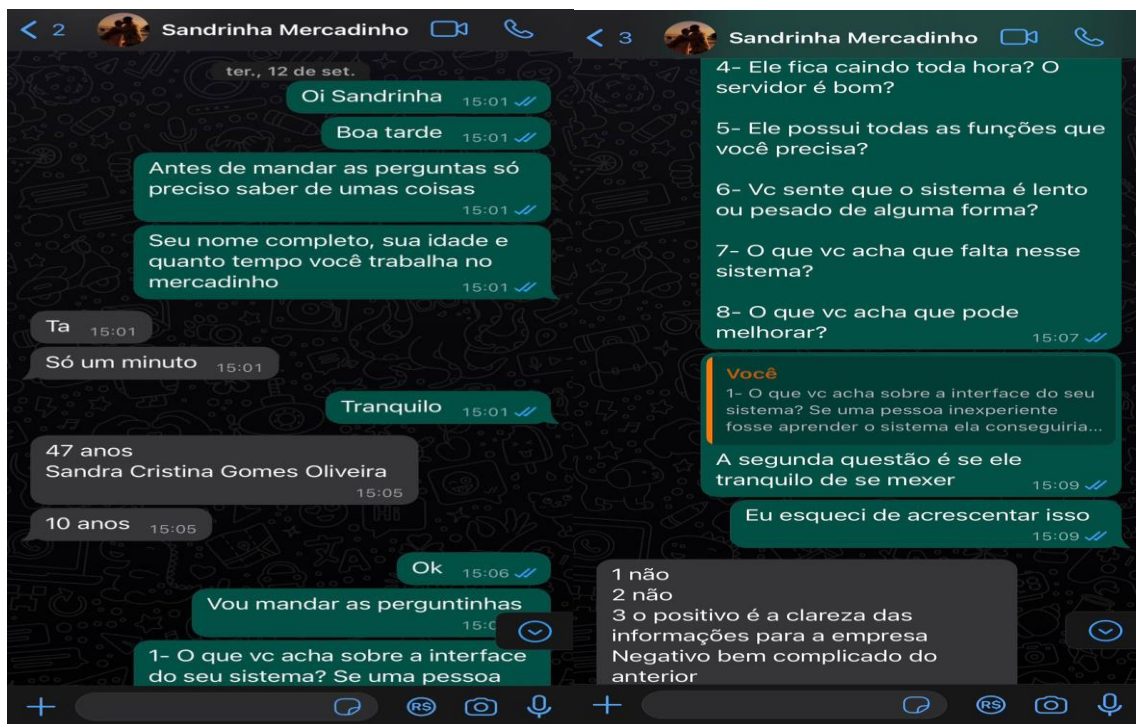
- 1° Tirar dúvidas com o Prof Salustiano (17/11)
- 2° Corrigir o Plano de Trabalho
- 3° Corrigir erros do código em Java
- 4° Atualizar e responder as últimas questões do Doc

Entrega 4 - Entrega do Projeto Java (24/11):

Enviar código final

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

A participante sociocomunitária colaborou no planejamento por meio de mensagens e assinou a Carta de Apresentação concordando em ajudar no que puder. Abaixo segue capturas de telas.



2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Julie Torres – Desenvolvimento do código, participação na escrita do documento e interação com a outra parte interessada.

Bruna Rainha – Escrita do documento, pesquisa e cooperação no desenvolvimento do código.

Raquel Andrade – Cooperação na escrita do documento, desenvolvimento do código e pesquisa.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

1º Objetivo: Será concluído o objetivo de facilitar a manipulação da interface do sistema, apenas não será necessário a utilização dos programas e linguagens que previmos. Usando o JavaDoc, o manuseamento ficou muito mais simples e objetivo.

2º Objetivo: Não usaremos nenhum tipo de banco de dados visto que não foi necessário para a conclusão do trabalho.

3º Objetivo: Será concluído o propósito de melhorar e favorecer a composição do código do sistema para o usuário, usando Java para esta função e os aprendizados em sala de aula.

2.5. Recursos previstos

Não tivemos custos financeiros.

Os recursos utilizados foram: Linguagem Java (desenvolvimento do código), Youtube e Google (para tirar dúvidas), Google Acadêmico (para procurar referências) e aulas presenciais com o professor Salustiano.

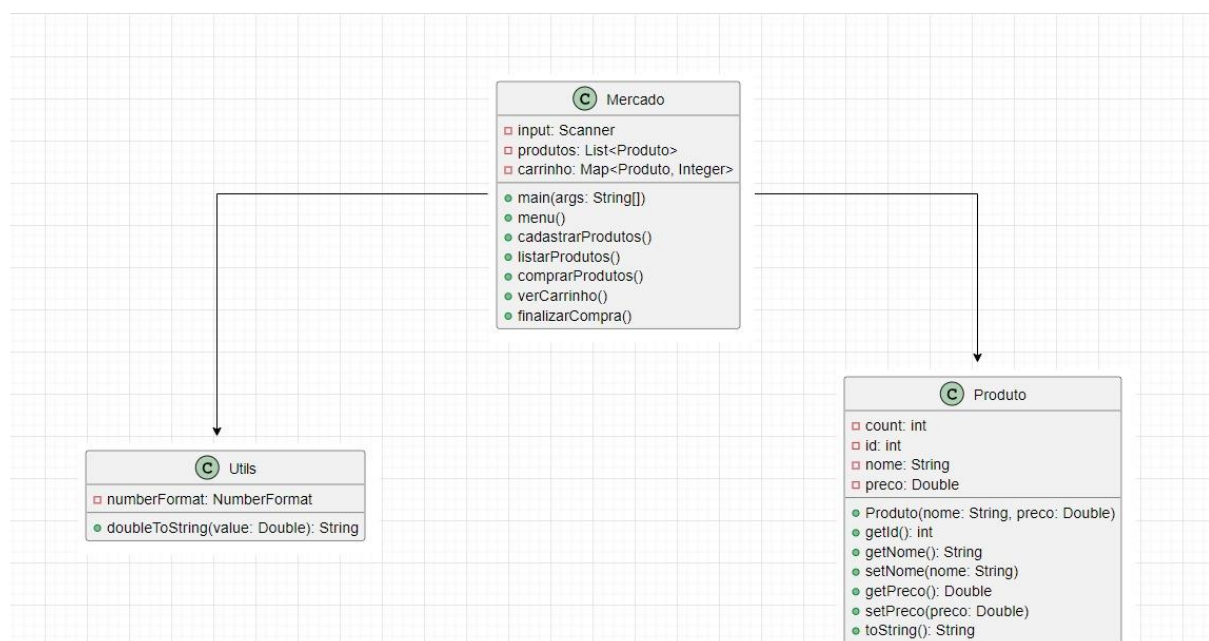
2.6. Detalhamento técnico do projeto

1 – A solução para documentar o projeto foi este mesmo documento.

2 – A solução para definir o escopo do projeto foi entre diálogos entre os participantes do projeto. Decidimos criar um sistema de mercado simples que atendesse as funcionalidades mais importantes.

3 – A solução para escrever os Requisitos Funcionais do sistema foi feito por pesquisas de como um sistema de mercado funciona. Decidimos as seguintes funcionalidades: cadastrar os produtos, listar os produtos cadastrados, compra dos produtos, adicionar o carrinho de compras, mostrar os produtos adicionados no carrinho de compras, finalizar a compra, calcular o valor total, limpar o carrinho de compras.

4 - A solução para modelar as classes do sistema foi a utilização da extensão de arquivo easyUML, a instalação do plugin plantUML e a criação do JavaDoc.



5 – A solução usada para contato com a parte interessada foi por meio de troca de mensagens e ida presencial até o estabelecimento.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O grupo atingiu os objetivos estabelecidos com êxito, sempre em sintonia. De início tivemos expectativas diferentes acerca do que iríamos trabalhar no projeto (como por exemplo: pensar na solução do problema da lentidão e na interface do sistema), mas ao longo do desenvolvimento não foi necessário, visto que a vertente da matéria não releva este tipo de problemática. Aprendemos mais sobre como funciona os sistemas de supermercados e como o serviço acerca da criação da manipulação destes programas é complicada para quem o utiliza. E por último, tivemos a oportunidade de programar em Java que é uma das linguagens mais complexas e buscadas no mercado de trabalho.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Formulário de Avaliação

Formulário de Avaliação da parte interessada

O que você achou do sistema no geral?

- ☒ Excelente
- ☐ Bom
- ☐ Regular
- ☐ Ruim

Nosso trabalho correspondeu as suas expectativas?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☒ Poderia melhorar

O que você achou sobre a manipulação do sistema?

- ☒ Fácil
- ☐ Médio
- ☐ Díficil

Você teria algo para adicionar/reclamar? Se sim, o que?

É bom no geral mas eu tinha a expectativa de que um dos maiores problemas, que é a lentidão do sistema, seria resolvido, mas para um trabalho estudantil está perfeito.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

Experiência de Bruna Rainha Lemos

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Minha experiência vivida foi de muito aprendizado pois fiquei com a tarefa de pesquisar, escrever e atualizar sempre no Roteiro de Extensão. Entender como planejar e desenvolver um documento como este (um “mini TCC”, como chamamos) foi um desafio e tanto para mim. Também acompanhei a criação do nosso código em Java, tarefa majoritariamente feita por Julie Torres, em questões de planejamentos e duvidas/correções ao longo do tempo.

3.2.2. METODOLOGIA

O trabalho ao todo foi feito por ligações em grupos, as tardes depois das aulas da faculdade, e mensagens de texto trocadas. Como moramos longe umas das outras, não foi possível fazer tudo cara-a-cara, apenas no último dia de aula que levamos o código para retoques finais em sala de aula com a ajuda do professor. Planejamos, desenvolvemos e finalizamos em todo o semestre que passou-se juntas, pois já somos amigas a algum tempo e sabemos como trabalhar em equipe.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Descobri que Java é uma linguagem de programação bastante complexa. De todas que já aprendi nesses 4 semestres de curso já concluídos, esta foi definitivamente a mais difícil. Julie e Raquel com certeza tiveram menos dificuldades do que eu (deve ser por isso que me senti mais confortável ao ficar com a laboração da documentação como tarefa principal). Mas ainda assim é uma linguagem muito utilizada no mercado de trabalho atual, então certamente não irei desistir tão fácil.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Mesmo não sendo tão simples quanto achei que iria ser, fazer este projeto foi algo muito positivo para mim. Aprendi a observar mais meus pontos fracos e pontos fortes em relação a esta linguagem, e por ter sido um “trabalho de campo”, também abriu meus horizontes acerca de pesquisas de desenvolvimento/planejamento de trabalhos mais robustos.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outras questões que poderiam ser trabalhadas no futuro são em relações a lentidão e a interface de programas. Como estávamos com as expectativas de que iríamos desenvolver um sistema completo ao ponto de realmente poder ser usado em um mercadinho simples, tínhamos em mente que o problema da lentidão seria resolvido e a interface seria de fato parecida com um site de compras online, mas talvez nós tivéssemos pensado muito adiante do que estamos aprendendo. 1 passo de cada vez para não ficarmos confusas e desanimadas, mas seria interessante aprender mais sobre isso no futuro.