# Ambientes de desenvolvimento

# Uma breve definição de Linguagens.As linguagens que serão utilizadas para o desenvolvimento do projeto são: HTML5, CSS3, JavaScript, Java e PHP.

* HTML5: *Hypertext Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto)é a principal linguagem de marcação para a estruturação de aplicações WEB, recomendado para construir o esqueleto de cada página.
* CSS3: *Cascading Style Sheets* (Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de marcação utilizada para descrever a apresentação de um documento HTML ou XML. O CSS determina como os elementos serão apresentados para o usuário final. Pode-se dizer que o CSS é a face de um site.
* JQuery: É uma biblioteca de Javascript utilizada principalmente para manipular o HTML e fazer efeitos ou animações. Sua grande vantagem é o fato dela simplificar o código, tal como dito pelo seu logo “escrever menos, fazer mais”.
* Ajax: É o uso metodológico de tecnologias como JavaScript, HTML e CSS, providas por navegadores, com o intuito de tornar as peginas Web mais interativas e atrativas.

* PHP: Focado nos scripts do lado do servidor, o código é executado no servidor, gerando o HTML que é então enviado para o navegado. Ele pode ser [utilizado](https://php.net/manual/pt_BR/install.php) na maioria dos sistemas operacionais, é suportado pela maioria dos servidores web atualmente, suporta uma ampla [variedade de banco de dados](https://php.net/manual/pt_BR/refs.database.php).
* Java: É a linguagem de programação que mais cresce no mercado, Orientada a objetos, rápida e segura, sendo ela utilizada para a criação de aplicações Web, Mobile e Desktop.
* Node.js: É uma plataforma construída sobre o motor **Java Script** do Google Chrome para facilmente construir aplicações de rede rápidas e escaláveis. **Node.js** usa um modelo de I/O direcionada a evento não bloqueante que o torna leve e eficiente, ideal para aplicações em tempo real com troca intensa de dados através de dispositivos distribuídos.
* NW.js: É uma aplicação em tempo de execução baseado em Chromium e Node.js, com ele é possível desenvolver aplicativos nativos para Windows, Linux e Mac, usando tecnologias web e usufruindo dos pacotes do Node.js. Ele é um projeto criado pela Intel, conhecido para desenvolver aplicativos desktop usando tecnologias web.

## IDE: faça um breve comentário sobre isso

* Brackets: é um leve e poderoso editor de textos moderno que facilita a criação de designs no navegador. Permite obter o código referente a imagens, formas, cores, tipos de letra, etc. a partir de documentos em PSD. [Automaticamente](http://www.fciencias.com/tag/automaticamente/) a disposição e o arranjo visual feito em Photoshop fica convertido numa folha CSS pronta para usar na página web.
* Atom: é um editor de texto moderno, altamente personalizável, uma ferramenta a qual se consegue customizar para fazer qualquer coisa, mas também muito produtivo em sua versão padrão.
* Android Studio: É uma IDE desenhada para fornecer novas ferramentas para o desenvolvimento, atualmente é o mais amplamente utilizado IDE. Com uma interface bem atraente, tem um leque de*schema* considerável, podendo utilizar vários “*Look and Feel*” diferentes. Também é possível customizar os atalhos de teclado, de forma que sejam iguais a outras IDEs.

## Banco: faça uma breve explanação

MySQL: Uma plataforma usada para criar e gerenciar bancos de dados em sql, com comprovado desempenho, confiabilidade e facilidade de uso, o MySQL tornou-se a principal opção de banco de dados para aplicativos baseados na Web. Livre e pode ser usado por qualquer pessoa, sem qualquer licença ou autorização. E sob a GNU General Public Licenseand o código fonte está disponível sob o domínio. Isto permite aos desenvolvedores personalizar o código-fonte de acordo com as suas necessidades e modificar o banco de dados para o seu uso.

## Planejamento e desenho de telas: faça uma breve explanação



* Wireframe.cc: Wireframe.cc permite que você crie wireframes rapidamente, no próprio browser.



Photoshop: Utilizado para o aprimoramento de imagens com recursos de alta qualidade, criação de banners, estampas, desenhos, logomarcas e outros projetos ligados às artes.

**Stakeholders**

Os “Stakeholders” são as pessoas envolvidas direta ou indiretamente em um determinado projeto.

Apresentação dos Stakeholders do projeto “The Rib’s – Steakhouse”:

**Marcel Neves Teixeira** *(Instrutor de Projetos de Software Web)*

**Kassiano Resende** *(Instrutor de Projetos de Software Mobile)*

**Celso Marcos Furtado** *(Instrutor de Projetos de Software Desktop e DBA)*

**Fernando Leonid** *(Instrutor de Projetos de Software)*

**Larissa Oliveira** *(Responsável por Mobile)*

**Paulo Lima** *(Responsável por Desktop)*

**Lizandra Lisboa** *(Responsável pela Documentação)*

**Bruno Farias** *(Responsável pelo Banco de Dados)*

**Caio Amorim** *(Responsável por WEB)*

**Necessidades do Cliente**

A empresa contratante, The Rib’s Steakhouse, atende o ramo alimentício e solicitou à empresa contratada, .STUFF, um sistema integrado entre três plataformas (WEB, Mobile e Desktop) que automatizasse o atendimento e os processos internos e proporcionasse uma relação mais próxima ao cliente.

A plataforma WEB deve promover a marca, ter uma área específica para os usuários e funcionários. Deverá apresentar o cardápio, mostrar os principais pratos, ter uma área de contato, apresentar uma galeria de fotos, uma página que fale sobre a empresa, uma área para cada unidade e ser gerenciável.

A plataforma Mobile deve automatizar o processo de atendimento do garçom, possibilitar ao usuário cadastrado que acompanhe seu pedido, faça reservas e avalie o restaurante, apresentar as filiais, o cardápio e os eventos.

A plataforma Desktop deverá facilitar o acesso da cozinha aos pedidos realizados e controlar o estoque, exibir os ingredientes que serão utilizados para preparar um determinado prato será exclusivamente para os cozinheiros.

**Objetivo do projeto**

**Criar um sistema integrado que controle o sistema gerencial da empresa, aumente os lucros, inove o mercado alimentício, crie meios de comunicação entre a empresa e o cliente...**

**Público Alvo**

**Visão comercial**

Embora o projeto esteja sendo desenvolvido para a empresa, The Rib’s – Steakhouse, que atua no ramo alimentício, este software poderá atender também empresas que atuam no ramo de vestuário, veículos e ferragens. Não obstante, o software poderia ser utilizado por qualquer empresa que necessitasse de controle de estoque ou gerenciamento administrativo independe do ramo de atividade.

**Visão técnica**

Toda a parte de RH da empresa será gerenciada pelo sistema WEB que contará com o controle de gorjeta e avaliação, solicitação de adiantamento de salário e de férias e o cadastro de novas graduações ou curso. Também pelo sistema WEB a parte de marketing irá controlar toda a parte de gerenciamento de conteúdo do site e a criação de eventos.

O setor financeiro será gerenciado pela aplicação Desktop que fará o controle de estoque, controle compras, controle de vendas e o controle de contas, além da parte que trará todos os pedidos para o cozinheiro.

O aplicativo Mobile irá beneficiar o garçom, pois permitirá a ele que feche as contas pelo aplicativo. Além disso, poderá ver as mesas que irá atender, poderá mandar o pedido do cliente para o cozinheiro através do aplicativo, interagindo com a plataforma Desktop.

**Referências**

**O que é HTML?** Significados. Disponível em <https://www.significados.com.br/html/> Acesso em 28 ago. 2017

PEREIRA**,** Ana Paula. **O que é CSS?** TECMUNDO. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm> Acesso em 28 ago. 2017

**O que é o jQuery? Como funciona o jQuery?** Redcodestudio. Disponível em <http://www.redcodestudio.com/o-que-e-o-jquery/> Acesso em 24 ago. 2017

**O que o PHP pode fazer?** PHP. Disponível em <https://secure.php.net/manual/pt\_BR/intro-whatcando.php> Acesso em 24 ago. 2017

**O que é a tecnologia Java e por que preciso dela?** Java Disponível em <https://www.java.com/pt\_BR/download/faq/whatis\_java.xml> Acesso em 24 ago. 2017

**O que é Node.JS?** NodeBR Disponível em <http://nodebr.com/o-que-e-node-js/> Acesso em 28 ago. 2017

ZONTA, João A. **Aplicativos Desktop com NW.JS** TABLELESS Disponível em <https://tableless.com.br/aplicativos-desktop-com-nw-js-node-webkit-introducao/> Acesso em 24 ago. 2017

**Brackets** Brackets. Disponível em <http://brackets.io/> Acesso em 24 ago. 2017

FERNANDES, Henrique. **Brackets o moderno editor de texto** FCiencias Disponível em <http://www.fciencias.com/2014/11/05/brackets-o-moderno-editor-de-texto-da-adobe/> Acesso em 28 ago. 2017

**Atom** Atom. Disponível em <https://atom.io/ > Acesso em 24 ago. 2017

**Android Studio** uptodown. Disponível em <http://android-studio.br.uptodown.com/windows > Acesso em 28 ago. 2017

CARVALHO, Suelen. **Android Studio** iMasters. Disponível em <https://imasters.com.br/mobile/android/android-studio-vantagens-e-desvantagens-com-relacao-ao-eclipse/?trace=1519021197&source=single> Acesso em 28 ago. 2017

**Mysql** Oracle. Disponível em <https://www.oracle.com/br/mysql/index.html> Acesso em 24 ago. 2017

**Vantagens e desvantagens do Mysql** abcarticulos. Disponível em <http://pt.abcarticulos.info/article/vantagens-e-desvantagens-do-mysql> Acesso em 24 ago. 2017

TEIXEIRA, Fabricio. **Wireframe.cc: uma ferramenta de wireframing super amplificada** uxdesign.cc Brasil. Disponível em <https://brasil.uxdesign.cc/wireframe-cc-uma-ferramenta-de-wireframing-super-simplificada-21ff327762be> Acesso em 28 ago. 2017

VAZ, Marcela. **Adobe Photoshop** techtudo. Disponível em <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-photoshop.html> Acesso em 28 ago. 2017