RELATÓRIO 001/2021 - PROJETO FINAL BOOTCAMP JAVA GENERATION TURMA 20

Modalidade de projeto: e-commerce

Assinam o projeto: Caio Dos Santos Oliveira

Fernanda de Souza Andrade

Igor Rocha de Lima

Ingrid Silva de Melo

Maicon Barbosa Fiuza

Rafaela Fernanda Silveira da Silva

Título do projeto: A DEFINIR

INTRODUÇÃO:

Grandes cidades como S $\tilde{\mathbf{a}}$ o Paulo sofrem com quest $\tilde{\mathbf{o}}$ es voltadas para a coleta e descarte correto do lixo bem como seu destino para possível

reciclagem. Ao pensar em tal situação, relacionam-se duas pontas desta

cadeia: cooperativas - e suas dezenas de cooperados - e compradores -

sejam fábricas ou pessoas físicas. Mesmo sendo vista como uma temática

fora do mundo tecnológico, entende-se que, independente do segmento, a

consequência é que cedo ou tarde todos sejam afetados, em grande ou

pequena escala pela modernização das relações. Deste modo é necessário

ampliar o desenvolvimento de aplicações para demandas aparentemente

esquecidas pelo meio "tec".

JUSTIFICATIVA:

A compra e venda de materiais recicláveis acontece de forma exclusivamente manual, quando muito sendo assistida por planilhas de excel, sem uma sistematização que unifique interessados em vender e interessados em comprar.

Partindo deste ponto, este projeto visa sistematizar uma plataforma robusta porém de fácil acesso, de maneira a incluir especialmente cooperados com baixa instrução, englobando-os, assim, no mercado, na tentativa de equilibrar o poder de venda independentemente do tamanho da cooperativa. O objetivo principal é unificar a entrada de produtos em um e-commerce beneficiando cooperados a estabelecer preço justo, bem como o comprador visando oferecer mais opções de compra e materiais.

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS:

## REUNIÃO DE PROJETO 26/04/2021

- No e-commerce: a própria cooperativa estipulará o valor dos produtos.
- No front-end: temática de cores voltadas para o fundo do projeto, isto é, verde, marrom e demais tonalidades que remetam ao meio ambiente e reciclagem.
- Atributos e tabelas, seguem:

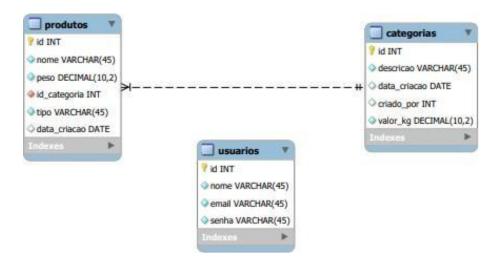


Tabela 1: Atributos = nome (o nome do produto para identificação), peso (para cálculo preciso da quantidade requerida pelo usuário), tipo (especificação do material selecionado), data\_criacao (data do anúncio para fins de ordenação).

Tabela 2: Categorias = descricao (detalhamento do material, exemplo: vidro, plástico, metal), data\_criacao (data para fim de ordenação), valor (preço a ser pago pelo interessado).

Tabela 3: Usuário = nome, e-mail e senha (identificação dos usuários para entrada no sistema de maneira simplificada).

OBS: A montagem de tabelas e atributos na presente dadas estão sujeitas à modificação a partir de orientação do instrutor de módulo.