

O projeto se trata da simulação de um controle de estoque de uma loja de artigos esportivos. A simulação ocorre de forma que o usuário (funcionário da loja fictícia), pode se cadastrar no sistema, fazer login para então, inserir ou retirar produtos do estoque (de forma que fica registrado por cpf a última pessoa que realizou alteração no produto). O usuário pode ainda, simplesmente, conferir os produtos que se encontram disponíveis. Há ainda a opção de desfazer a conta, sem que haja alterações nas mudanças realizadas pelo usuário.