

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM – DOCUMENTO TÉCNICO

Curso de Desenvolvimento de Sistemas

MANTO REI

E-Commerce

Cesar Zanelatto

Ciro Jr.

Heitor Rizzo

João Paulo Ferreira.

Florianópolis, novembro de 2022.

SUMÁRIO (Opcional)

LISTA DE FIGURAS (Opcional)

LISTA DE QUADROS (Opcional)

1. Introdução

A ideia do nosso grupo, é criar uma loja online (E-Commerce). Vamos vender camisetas de time.

1. Conceito

E-Commerce

Loja virtual de camisetas.

* 1. O Problema

Facilitar a interação e a compra do Consumidor com Vendedor, temos o intuito de melhorar a compra de camisetas. Sem precisar sair de casa, mas com segurança e facilidade.

* 1. Público Alvo

Nosso público alvo são os jovens de 0 a 30 anos.

* 1. A Solução

Nossa solução foi através do Arduino, teremos um botão, nele o consumidor poderá avaliar o nosso site. Com base nessa avaliação, iremos fazer nossas atualizações e customizações para melhorar cada dia mais.

1. Desenvolvimento
   1. Descrição da Aplicação

Quando o usuário entra no nosso site, ele vai olhar para a nossa home page, nela temos diversos elementos, como botão “home”, barra de pesquisa, botão de login, botão de carrinho.

Temos a Navbar, onde encontramos a divisão dos produtos, sendo separados em Seleções, times Internacionais e nacionais.

Ao Deslizar para baixo a página, encontraremos as camisas mais vendidas, das marcas Nike, Adidas e Puma.

Quando o Usuário escolhe uma camisa, ele será direcionado até a página de compra, nela você pode escolher uma das três variações de camisa, tamanhos (P,M,G) e comprar. Ao rolar para baixo, tem mais camisas.

* 1. Tecnologias Utilizadas

Java Script, Css, Html, Visual Code, Canva, GitHub, Gmail, Drive, WhatsApp, Lospec, Remove Bg.

* 1. Funcionalidades

1. Referências Bibliográficas
2. **www.canva.com**
3. **https://mail.google.com/**
4. **https://www.remove.bg/**
5. **https://web.whatsapp.com**
6. **https://drive.google.com/**
7. **https://ava.sesisenai.org.br/**
8. **https://www.youtube.com/**
9. **https://github.com/**
10. **google imagens**
11. **vs code**
12. **https://www.w3schools.com**