**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**Christyan Iegor Daltoé**

**Yan de Oliveira Minamitani**

**Read Universe**

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**Christyan Iegor Daltoé**

**Yan de Oliveira Minamitani**

**Read Universe**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-0)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**Christyan Iegor Daltoé**

**Yan de Oliveira Minamitani**

**Read Universe**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

O E-commerce é uma transação comercial online realizada por meio de uma plataforma virtual. Todo o processo de compra e venda acontece digitalmente: sendo desde a escolha do produto desejado ou serviço até a realização do pagamento pelo cliente. Diferentemente da venda offline - que acontece por meio de um ponto de venda, horário pré-estabelecido de atendimento e limitação de área de abrangência, a venda e-commerce oferece inúmeras possibilidades de fechar negócio, já que não se restringe à localização geográfica nem ao horário comercial. É um fato que em nossa cidade há muitos leitores do gênero literário Mangá (nome dado a histórias em quadrinhos japonesas), mesmo sendo possível obter uma leitura normal online, em um determinado momento também ocorrera o desejo de possuir o mangá físico, seja para ler, colecionar ou até mesmo como decoração na prateleira de sua casa, porém não há garantia que encontrar o mangá especifico em loja física. Assim surgiu esse site E-Commerce focado na venda de livros (Mangás Japoneses), para o cliente melhorar a facilidade e visibilidade na compra de seu mangá favorito, ajudando quem procura comprar mangás com mais segurança e conforto sem sair de casa.

Vários bens culturais do Japão· se tornaram comuns ao cotidiano dos ocidentais, seja desde o conhecidíssimo macarrão instantâneo, o miojo; as lutas marciais; os preceitos budistas; os bonsais; os ideogramas em diversos objetos; e até mesmo os desenhos animados que passam na TV (aberta e paga). Precisamente, nos ˙últimos vinte anos, foi possível perceber no Brasil a chegada de um grande número de Histórias em Quadrinhos nipônicas. Os Mangás, precedidos das animações japonesas, estão invadindo revistarias e livrarias nacionais, mais e mais a cada dia. Hoje é possível afirmar que esse cenário se constitui num fenômeno comunicacional em consolidação.

O impacto cultural dos quadrinhos, mídia barata e de grande alcance de público, foi tanto imediato quanto duradouro. As histórias em quadrinhos foram, e só ainda, importante ferramenta na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais. Hoje, diversas HQs3 só consumidas em escala de massa, com larga variedade de opões temáticas e de tratamentos, embora nenhuma nas escalas gigantescas do passado (PATATI; BRAGA, 2006, p. 12).

As Histórias em Quadrinhos perpassam por diversas disciplinas (como a literatura, arte, história, psicologia, comunicação), possuem suportes variados (jornal, livro, revista, internet) e podem ter múltiplos estilos e temas. Portanto, sua grande força se encontra no aspecto visual, exigindo uma leitura, ou seja, o que no processo de comunicação. O surgimento desse veículo de comunicação no Ocidente, segundo alguns especialistas, remete ‡s pinturas rupestres feitas em paredes de cavernas. Com o passar dos séculos outros tipos de narrativas figuradas surgiram. Na Idade Média, por exemplo, as igrejas católicas foram uma das precursoras do uso das imagens sequenciadas, através dos vitrais da via-sacra e dos livros ilustrados.

A origem da arte sequencial japonesa remonta ao final do século VII em caricaturas profanas de animais e pessoas chamados Ê-makimono. Nos séculos XI e XII, eram abundantes os Ê-kimono, desenhos feitos em um grande rolo cuja história ia se desenvolvendo ao desenrol·-lo. Dentre esses, o que mais se destacou foi o conjunto de rolos chamados Chojugiga, sendo dois feitos pelo sacerdote budista Kakuyu Toba. Conservado como tesouro nacional, trata-se de desenhos de animais antropomorfizados que com humor satirizam as condíeis daquela Época. No Período Edo (1600 a 1867), manifestaríeis de entretenimento, como o teatro e a gravura, popularizam-se. Assim, apareceram os Ukiyo-Í, que consistiam em gravuras feitas a partir de madeira. No início, de acordo com Sonia B. Luyten (2000, p. 98).

O Japão detém atualmente o maior público leitor e a maior produção de Histórias em Quadrinhos do mundo. Em uma pesquisa feita em 2002, pelo Instituto de Pesquisa de Publica do Japão, 38,1% do que foi publicado no país correspondia a Mangás, no caso das revistas foram 281 títulos diferentes no mercado. Destas, 37,7% eram revistas masculinas; 38,4% eram de revistas para meninos; 8,8%, para meninas e 6,7%, para as mulheres. (GRAVETT, 2006, p. 18).

## Apresentação do Problema

Comprar mangás no Brasil não é algo para amadores, principalmente agora que constantemente esse gênero literário se torna cada vez mais popular entre os mais jovens e tendo uma dificuldade massiva para acompanhar os lançamentos do volume, pois um grande problema é se deparar com a decepção e quebras de expectativas ao notar que desapareceu seu volume desejado das prateleiras. Sabendo disso, surgiu a motivação da criação de um site neste tema, originando da dificuldade de encontrar o mangá e volumes específicos ao ir as lojas físicas e as mesmas não conter o produto desejado. Com este site, o usuário terá uma imagem clara dos produtos disponíveis serem vendidos a seus preços.

# 2 OBJETIVOS

Com a realização deste site o cliente terá a facilidade em encontrar seus mangás desejados sem dificuldades, pois o comum é ter problemas como: falta de volumes do mesmo, dificuldade para encontrar uma loja que tenha a venda de mangás, etc... Sendo assim resolvido com uma interface que tenha uma imagem do mangá/volume e logo abaixo seu nome e seu preço, que ao clicar será enviado a página de especificações do produto e a partir de lá o usuário irá decidir comprar o produto ou não. Porem ele só poderá fazer compras se ele tiver login no site, ou seja, ele terá de preencher o formulário de cadastro e logo em seguida logar para que assim libere a possibilidade do usuário fazer compras no site.

Criação de uma interface no site com foco em demonstrar os mangás que o cliente está a procurar para compra, afirma assim quando clicar na área específica, sera direcionado a ela, lhe demonstrando uma imagem do mangá, o seu nome e seu preço, assim o cliente decide se vai querer comprar. Terá um formulário de cadastro para o cliente criar um usuário no site e um formulário de login para logar-se no site. Um carrinho de compras para acumular os mangás que deseja comprar, assim efetuando a compra de todos os pedidos de uma só vez. Um carrossel para mostrar os mangás que são mais os mais populares, assim sendo os mais vendidos.

# 3 METODOLOGIA

O que é metodologia comparativa: compara a loja física com a do site. O Método Comparativo procura compreender e estabelecer paralelos entre dois ou mais objetos de estudos e tem como foco procurar as semelhanças e diferenças do objeto de estudo, nesse processo de comparação o objetivo é identificar as semelhanças e que lhe permitem organizar e relacionar o novo conceito(site) com o que já existe (loja física), e por outro lado ajuda também a encontrar diferenças entre ambas que possam entrar em conflito e evitar causar confusão. Em outras palavras, o objetivo do Método Comparativo é usar a comparação seja através de semelhanças ou diferenças para no fim chegar em novos conhecimentos, assim, chegando em correlações e criando novos conceitos.

Com base nisso, comparando a loja física com a do site, pode-se perceber que a loja física necessita de um endereço, e o mesmo precisa que o local seja de grande circulação de pessoas, pois se não, obviamente que não venderá, e a vantagem por se ter uma loja virtual é que não necessariamente precisa se prender a ter uma boa localização, outra diferença e também pode-se ser uma desvantagem, é que a loja física só abre apenas dentre do horário comercial, diferentemente da loja virtual (E-Commerce) que pode estar aberta 24 horas por dia, sete dias por semana e até em feriados, além disso, o e-commerce permite ao cliente mais comodidade, pois o mesmo pode ter acesso a sua loja virtual a qualquer momento do dia, e efetuar suas compras sem precisar-se dirigir a um estabelecimento físico.

Não podemos esquecer que para uma loja física existir, claramente terá custos, sendo eles com funcionários, aluguel (caso o local em que está estabelecido não lhe pertence), energia e etc. Já a loja virtual não tem necessidade de precisar de todos esses atributos. E o melhor do E-Commerce é a sua divulgação, que pode abusar do marketing digital para atrair novos clientes.

O que é metodologia cientifica? A Metodologia Científica é o conjunto de processos de um trabalho acadêmico, partindo-se dessa metodologia, tem como objetivo pesquisar e ganhar autenticidade, confiabilidade e valor científico. Fazendo a abordagem que é praticamente analisar dados coletados para o trabalho, é um passo para compreender o objeto de pesquisa, que pode ter características quantitativas, qualificativas ou até a junção de ambas, que são ambas formas de abordagem para utilizar. Qualitativa que busca a compreensão de fenômenos a partir de explicações e motivos. Quantitativa busca compreender os fenômenos a partir da análise feita pela quantificação dos dados.

O que é modelagem. No contexto do site, a utilização da modelagem é conceituada em um processo de adição de material, aonde é a quantidade de material é constantemente aumentada para produzir a forma desejada e que satisfaça pelos menos as necessidades necessárias. Da para considerar Modelagem como um grande ‘guarda-chuva’, onde cabe quase tudo, pois em termos genéricos, Modelagem pode ter uma aplicação de matemática em outras áreas do conhecimento. Com isso, não quero dizer que exista a necessidade de se ter fronteiras claras, mas de se ter maior clareza sobre o que chamamos de Modelagem.

Porém, eu gostaria de colocar a ênfase que ele está diretamente conectado com o interesse de formar sujeitos para atuar ativamente na sociedade e, em particular, capazes de analisar a forma e questiona através nos debates sociais. Com essa perspectiva, creio que Modelagem pode potencializar a intervenção das pessoas nos debates e nas tomadas de decisões sociais, o que me parece ser uma contribuição para alargar as possibilidades de construção e consolidação de sociedades democráticas. Além que toca temas importantes como criatividade, a dimensão afetivo-cognitiva das ações do sujeito, a relação da estrutura/funcionamento cognitivo, interação entre a teoria e a prática, etc.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

**Front-End:** É a parte relacionada com a interface gráfica do projeto, ou seja, a parte visual de um site, é onde se desenvolve a aplicação com a qual o usuário irá interagir diretamente, seja em softwares, sites, aplicativos, etc. Portanto, é essencial que o desenvolvedor tenha uma preocupação com a experiência do usuário (TOTVS, 2021), se isto não estiver de acordo, vai haver bastantes impactos na aderência do usuário no site. Assim Front-End tem um papel de grande importância de facilitar usabilidade e garantir que não ocorra problemas com a ferramenta. Front End é responsável por desenvolver por meio do código uma interface gráfica e, normalmente, com as tecnologias base da Web: **HTML**, **CSS** e **JavaScript** (SOUTO, 2023).

**Back-end:** Assim como o próprio nome diz, é o que tem atrás de uma aplicação. trabalha em boa parte dos casos fazendo a ponte entre os dados que vem do navegador rumo ao banco de dados e vice-versa, sempre aplicando as devidas regras de negócio, validações e garantias num ambiente restrito ao usuário final(SOUTO, 2023), ou seja, a menos que ele tenha alguma permissão, ele não consegue acessar ou manipular algo, mantendo assim um nível de segurança maior. O Back-End trabalha em conjunto com o Front-End para entregar o produto para o usuário final. E para desenvolver o Back-End, tem uma grande série de linguagens de programação diferentes para se usar, mas qual foi apresentado e será utilizado, o PHP.

**Visual Studio Code:** Microsoft lançou em 2015 um editor de código destinado ao desenvolvimento de aplicações web chamado Visual Studio Code (daqui em diante, apenas VSCode). Trata-se de uma ferramenta leve e multiplataforma que está disponível para Windows, Mac OS e Linux, sendo executada nativamente em cada plataforma.(MACORATTI, 2016)

Esta ferramenta tem crescido cada vez mais na comunidade e hoje é uma ótima opção para desenvolvimento. É um editor leve, mas poderoso, e está disponível para Windows, MacOS e Linux. Ele vem com suporte embutido para *JavaScript, TypeScript* e *Node.js* e possui um rico ecossistema de extensões para outras linguagens como *C++, C #, Java, Python, PHP* e *Go*. (DIAS, 2019).

Ele é gratuito e open source, com seu código disponibilizado no GitHub, e isso permite que você contribua com seu desenvolvimento. (MACORATTI, 2016)

**HTML:** Seu nome de origem do inglês Hyper Text Markup Language, que significa “linguagem de marcação de hipertexto”. O HTML foi criado em 1991, por Tim Berners-Lee, no CERN ( European Council for Nuclear Research) na suíça, projetado inicialmente para interligar instituições de pesquisas próximas, e compartilhar documentos. Em 1992, liberou-se a biblioteca de desenvolvimento WWW ( World Wide Web), que junto do HTML proporcionou o uso em escala mundial da WEB.

Como já dito, é uma linguagem de marcação, linguagens como essas são constituídas de códigos que delimitam conteúdos específicos. O HTML tem códigos para criar páginas na web, estes códigos definem o tipo de letra, qual o seria o tamanho, cor, espaçamentos, e muitos outros aspectos do site. Quando surgiu o HTML, no início era complicado aprender como utilizar ele, mas conforme foi-se ganhando novas versões, o aplicativo acabou sendo fácil de utilizar, hoje em dia, qualquer pessoa pode fazer um site básico em questão de horas, só seguir os tutoriais e aprendendo as funções de cada código.

**CSS:** O Cascading Style Sheets (CSS) foi proposto em outubro de 1994, por Hakon Lie, ele queria facilitar a programação de sites, pois na época era muito complexa de se fazer. EM 1995 o CSS1 foi desenvolvido pela W3C ( World Wide Web Consortium), um grupo de empresas do ramo da informática. A linguagem de estilos começou a ganhar muito destaque entre 1997 e 1999, por este período começou a ficar conhecido por grande parte dos programadores.

O CSS é uma linguagem que determina a aparência (layout) de páginas para a web. Permite ao usuário criar páginas da Web com códigos com uma facilidade do que o HTML. É um programa muito utilizado pelos programadores em todo o mundo, é o CSS que controla as opções de margem, linha, cores, alturas, larguras, imagens e posicionamento, sem precisar ter que utilizar o HTML para programar esses códigos.

**JavaScript:** O JavaScript é uma linguagem de programação muito usada para desenvolvimento de aplicativos para a web. Esta linguagem adiciona movimento às páginas web, além de permitir o processamento e transformação de dados enviados e recebidos. Permite a criar conteúdo que se utilizam de forma dinâmica e animada, assim, dando vida às aplicações que antes eram apenas estruturadas com o HTML só que de forma estática.

Esta linguagem começou com sua criação, pela Netscape, de uma linguagem de criação de Scripts Server-side, esta linguagem acabou sendo implementada nos servidores de WEB da Netscape. A Microsoft viu que o sistema Server-side tinha futuro, e assim criou o Jscript, e implantou o sistema nos servidores de WEB ISS da empresa. A empresa Netscape, indignada pela cópia feita pela Microsoft decidiu entrar em um outro projeto, a empresa passou a desenvolver um sistema “client-side”, que roda no navegador do usuário. Este novo sistema permitirá aos usuários processarem os scripts diretamente, ao invés de utilizar o servidor, assim permitindo uma grande melhoria na velocidade de processamento dos dados. Novamente, a Microsoft copiou o sistema de sua concorrente, implantando-o no seu navegador, o Internet Explorer. A Netscape encaminhou o seu sistema para a empresa ECMA, para que fosse feita uma padronização da linguagem, assim a linguagem passou a ser chamada de ECMAscript, e tem este nome até hoje, apesar de ninguém o utilizar, o nome JavaScript é bem mais conhecida e usada pelo mundo todo.

**PHP:** Hoje em dia, o PHP é uma linguagem de programação muito utilizada para gerar conteúdo para a WEB. Sendo criado em 1995, por Rasmus Lerdorf, inicialmente sendo um pacote CGI para substituir os Scripts Perl, o PHP permitia, aos programadores criarem aplicativos simples para a web. Seu criador disponibilizou o código fonte do PHP para usuários poderem aperfeiçoar e melhorar o código, adicionando funções e corrigindo problemas.

O PHP tem código fonte disponível a qualquer um que queira utilizar, sem custos. Sua licença de uso e edição é Open Source, ninguém pode comercializar qualquer versão modificada do PH.

**PostGreSQL:** O PostGre é um sistema de gerenciamento de banco de dados, o seu surgimento ocorreu em 1989, sendo liberado para um grupo pequeno de usuários em junho deste ano. O projeto teve seu “pontapé” inicial na universidade de Berkeley na Califórnia em 1973, por Michael Stonebraker e Eugene Wong, quando ambos decidem iniciar um projeto de Banco de Dados Relacional e desenvolvem o Ingres. O nome do sistema passou de post-Ingres (após Ingres) para postgres. Ele teve organizações financiadoras como a DARPA (Agência de Pesquisas em Projetos Avançados), e o ARO (Escritório de Pesquisas do Exército). Dito antes, após sua 1° versão liberada em junho de 1989, a 4° versão já contava com uma boa popularidade, mas o projeto foi abandonado pela Universidade de Berkeley e sua continuação se deu por causa de estar sob a licença BSD. Em 1994, dois estudantes Andrew Yu e Jolly Chen adicionaram um interpretador SQL ao postgres, e nomearam o projeto de postgres95 e divulgaram o código na internet. Com o código sendo aberto (Open Source), o postgres95 permitiu que outros desenvolvedores se integrassem no projeto. Assim sendo, em 1996, mudaram o nome do projeto para PostGreSQL e desde então não parou de crescer, sendo mantido por um grupo de desenvolvedores e de voluntários por todo o mundo.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

A documentação do sistema é a descrição com precisão do projeto, tendo como objetivo mostrar o assunto do projeto e focar no que é importante para o usuário ou para quem vai ler a documentação, apresentando as informações completa, assim facilitando o processo para realizar uma ação.

Além disso Marchand(2009) alega que elaborar a documentação do sistema é de grande ajuda, pois mesmo já contendo o produto finalizado, tem a posibilidade de se deparar com erros no seu sistema, o que resultará numa mudança na documentação, porém com o ciclo de vida feito, terá unicamente o objetivo de definir o que, como de ser feito e como deve funcionar. Assim havendo possiblidade de erros, é só voltar alguns passos seguindo o esquema do ciclo de vida para revisar.

****

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisitos Funcionais** | |
| RF01 – Cadastro de usuário | Receber dados do usuário para inscreve-lo no site |
| RF02 – Login de usuário | Autenticar os dados do usuário para acesso ao aplicativo |
| RF03 – Visualizar mensagem de erro | Mensagem caso o usuário não esteja cadrastado |
| RF04 – Buscar Mangá | Permitir a busca por mangás. |
| RF05 – Visualizar a Descrição | Uma breve explicação sobre do que se tratá a obra |
| RF06 – Selecionar Categoria | Onde ficará separado por gênero as obras |
| RF07 – Inserir compras no Carrinho de compras | Local para organizar os itens que o usuário pretende comprar |
| RF08 – Confirmar Comprar | Caixa aonde o usuário comprará o seu mangá |
| RF09 – Efetuar pagamento | Tela de pagamento do(s) mangá(s) escolhido(s) |
| RF10 – Confirmar pagamento | Mensagem de confirmação do pagamento do(s) mangá(s) |

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisitos não Funcionais** | |
| RNF01 – Interface de Usuário | Telas que serão apresentadas ao usuário |
| RNF02 – Confiabilidade | Tempo de resposta do site |
| RNF03 – Segurança | Senha do usuário ao se cadastrar no sistema |
| RNF04 – Manutenção | Correção de possiveis e futuros erros no sistema e adaptação para preve-los |
| RNF05 – Banco de Dados | Banco que será utilizado para armazenação dos dados do usuário |
| RNF07 – Linguagem | Linguagem de programação específica que será utilizada para o site |
| RNF08 – Plataforma | Sistema Operacional que será utilizado para desenvolvimento |
| RNF09 – Portabilidade | Otimização do site para que tenha um funcionamento fluído em qualquer dispositivo |

Fonte: Daltoé Minamitani, 2023

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

ALLESSANDRINI, Cristina Dias. Análise microgenética da oficina criativa: projeto de modelagem em argila. Casa do Psicólogo, 2004.

BALLERINI, Rafaella. **HTML, CSS e Javascript, quais as diferenças?** 2023. Disponível em: https://www.alura.com.br/artigos/html-css-e-js-definicoes. Acesso em: 09 maio 2023.

BARBOSA, Jonei Cerqueira. Modelagem matemática: O que é? Por quê? Como. Por que, p. 73-80, 2004.

CARLOS, GiovanaSantana. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. INTERCOM SUL, v. 10, 2009.

DIAS, Ricardo. **VSCode mais Agradável**. 2019. Disponível em: https://medium.com/contexto-delimitado/agradável-visual-studio-code-542fec41dee3. Acesso em: 10 maio 2023.

MACORATTI, José Carlos. **Visual Studio Code – Apresentando o editor multiplataforma da Microsoft**. 2016. Disponível em: https://imasters.com.br/desenvolvimento/visual-studio-code-apresentando-o-editor-multiplataforma-da-microsoft. Acesso em: 10 maio 2023.

MARCHAND, Rosane. **Diferenças entre documentação de Projeto, de Sistema e de Usuário**. 2009. Disponível em: http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/2501/diferencas-entre-documentacao-de-projeto-de-sistema-e-de-usuario.aspx#:~:text=A%20documentação%20do%20sistema%20deve,planejado%20é%20igual%20ao%20realizado.. Acesso em: 06 jun. 2023.

Mill, John Stuart. Sistema de Lógica Dedutiva e Indutiva. São Paulo: Abril Cultural (Coleção Os Pensadores), 1974.

LUYTEN, Sônia. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Belo Horizonte (MG). 2003.

LUYTEN, Sonia B. Mang·: o poder dos quadrinhos japoneses. 2. ed. S„o Paulo: Hedra, 2000

PACIEVITCH, Yuri. HTML. 2023. Disponível em: https://www.infoescola.com/informatica/html/. Acesso em: 09 maio 2023.

PACIEVITCH, Yuri. **Cascading Style Sheets (CSS)**. 2023. Disponível em: https://www.infoescola.com/informatica/cascading-style-sheets-css/. Acesso em: 09 maio 2023.

PACIEVITCH, Yuri. **Javascript**. 2023. Disponível em: https://www.infoescola.com/informatica/javascript-2/. Acesso em: 09 maio 2023.

PATATI, Carlos; BRAGA, Fl·vio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PILEGGI, Gisele Castro Fontanella; DE OLIVEIRA ROSA, Renata. Avaliação da logística de distribuição de produtos em uma empresa de e-commerce. Gepros: Gestão da Produção, Operações e Sistemas, v. 2, n. 1, p. 149, 2007.

RODOLFO. **Introdução ao PostgreSQL**. 2007. Disponível em: https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-postgresql/6390. Acesso em: 09 maio 2023.

SILVEIRA, E. C. C. Metodologia Comparada: repensando sua relevância na construção da identidade latino-americana. Disponível em: www.sbec.org.br/evt2003/trab36.doc.

SOUTO, Mario. **Front-end, Back-end e Full Stack**. 2023. Disponível em: https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-front-end-e-back-end. Acesso em: 10 maio 2023.

TOTVS, Equipe. **Front end: O que é, como funciona e qual a importância**. 2021. Disponível em: https://www.totvs.com/blog/developers/front-end/. Acesso em: 10 maio 2023.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-0)