Unidade 1

Escolha do escopo do projeto: escolham um escopo para o projeto. Isso pode incluir a identificação de um problema específico que desejam resolver ou uma área de interesse que desejam explorar.

Seleção da plataforma: decidam se o projeto será desenvolvido para desktop, web ou mobile. Esta escolha deve ser alinhada com o escopo e os objetivos do projeto.

Definição das tecnologias: selecionem as linguagens de programação, tecnologias e frameworks que serão utilizados ao longo do projeto. Esta escolha deve levar em consideração a plataforma escolhida e os requisitos do projeto.

Criação de diagramas iniciais de UML e MER: desenvolva as primeiras versões dos diagramas de UML, incluindo diagramas de caso de uso, sequência e banco de dados.

Elaboração do cronograma inicial: criem um cronograma inicial com a lista de tarefas a serem executadas, estabelecendo prazos e responsabilidades.

Conta no GitLab ou GitHub: criem uma conta no GitLab ou GitHub e enviem o convite para o professor acompanhar o desenvolvimento da solução ao longo das próximas etapas.

MineStock - Sistema de Gerenciamento de Estoque

**Problema Identificado:**

Pequenas empresas geralmente enfrentam dificuldades para controlar seus estoques de forma eficiente, muitas vezes utilizando planilhas manuais, o que pode levar a erros, perdas de produtos e falta de informações em tempo real.

**Objetivo do Projeto:**

Desenvolver um sistema simples e funcional de gerenciamento de estoque voltado para pequenas empresas, que permita o controle de entrada/saída de produtos, alertas de estoque baixo e geração de relatórios básicos.

### **Funcionalidades Principais:**

* Cadastro de produtos
* Controle de entradas e saídas de estoque
* Relatório de produtos em estoque
* Alertas de estoque mínimo
* Cadastro de categorias e fornecedores
* Controle de usuários (administrador e operador)

### **Plataforma Escolhida: Web**

### A plataforma web permite o acesso de qualquer dispositivo com navegador (desktop ou celular), não requer instalação e facilita a manutenção e atualização do sistema. É ideal para pequenos negócios que podem acessar o sistema do escritório, de casa ou da loja.

# Definição das Tecnologias

### **Frontend:**

HTML, CSS

JavaScript

### **Backend:**

Ainda não definido

### **Banco de Dados:**

Possivelmente MySQL

# Criação de Diagramas

Para representar as funcionalidades principais do sistema de gerenciamento de estoque, foram criados dois tipos de diagramas utilizando a ferramenta [Draw.io](http://draw.io):

O diagrama de casos de uso descreve as funcionalidades que o sistema oferece aos diferentes tipos de usuários: usuário comum e administrador. Cada usuário está associado às ações que pode executar no sistema.

**Usuário pode:**

* Fazer login
* Visualizar e pesquisar produtos
* Dar entrada e saída de produtos no estoque
* Visualizar produtos com estoque baixo
* Emitir relatórios simples (ex: resumo diário)

**Administrador** – além de ter acesso a todas as funcionalidades do usuário, pode também:

* Cadastrar, editar e remover produtos, fornecedores e usuários
* Consultar o estoque completo
* Visualizar o histórico de movimentações
* Gerar relatórios detalhados (por período, fornecedor, etc.)

O diagrama de sequência ilustra como os componentes do sistema interagem entre si ao longo do tempo para executar uma ação específica. Por exemplo, no processo de “Dar entrada de produto no estoque”, o diagrama mostra a ordem dos passos: o usuário envia uma requisição, o sistema valida os dados, atualiza o estoque e confirma a operação.

É útil para entender o fluxo interno do sistema e como as funcionalidades se desenrolam na prática.

Unidade 2

Passo 1 - Desenvolver a versão inicial do banco de dados.

Implemente os scripts de DDL (Definição de Dados) e DML (Manipulação de Dados), criando a estrutura básica do seu banco de dados.

Inclua os parâmetros necessários para conexão ao banco de dados, especialmente no caso de o seu banco de dados suportar conexões remotas.

Passo 2 - Criar a versão inicial das telas.

Utilizem ferramentas como Figma para desenvolver wireframes das telas do projeto. Esta é a oportunidade de visualizar a interface do usuário.

Associem esses wireframes à implementação inicial das fontes no repositório do projeto.

Passo 3 - Elaborar a versão inicial de APIs e/ou mecanismos de back-end.

- Desenvolva APIs ou outros mecanismos para manipulação de informações dinâmicas que incluam:

Recebimento de instruções do usuário (como requisições de tela ou Interface de teste como Postman);

Manipulação de informações (validação e ou tratamento do payload recebido);

Persistência ou consulta de dados (salvar em ou consultar uma base de dados).

Retorno de informações ao usuário (confirmações de ações ou dados solicitados).

# 

# 

# 

**Banco de Dados**

Criado banco de dados no XAMPP, criado tabelas e arquivos para API

Iniciado telas web para a página

# Cronograma do Projeto

### **Cronograma da Unidade 1**

| DATA | DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE | RESPONSÁVEL | STATUS |
| --- | --- | --- | --- |
| 09/06 a 11/06 | Definir escopo final, Escolher e instalar ferramentas, Criar diagramas iniciais | Diego | 100% |
| 12/06 a 15/06 | Finalizar documentação de planejamento, Revisar tudo e ajustar se necessário | Diego | 100% |

### **Cronograma da Unidade 2**

| DATA | DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE | RESPONSÁVEL | STATUS |
| --- | --- | --- | --- |
| 16/06 | Criar banco no MySQL | Diego | 100% |
| 17/06 | Criar tela de login | Diego | 30% |
| 18/06 | Criar tela de cadastro de produtos | Diego | 0% |
| 19/06 | Criar tela de movimentações | Diego | 0% |
| 20/06 | Criar scripts PHP para essas ações | Diego | 0% |
| 21/06 a 22/06 | Testar conexões e corrigir erros | Diego | 0% |

### **Cronograma da Unidade 3**