



EDUARDO MINEIRO - 18081151

GUSTAVO HENRIQUE - 17390214

VICTOR SUNAS - 17811627

ENOS WENDEL - 17513634

SISTEMA PARA SUPERMERCADOS

SÃO PAULO

2019

SISTEMA PARA SUPERMERCADOS

Trabalho desenvolvido para as aulas de Analise e Projetos de Sistemas no Curso Bacharel de Ciencias da Computação,na instituição de ensino superior Universidade Cruzeiro do Sul.

Orientador: Esp. Tales Gouveia Fernandes

Área de Concentração: Analise e Projeto de Sistemas

SÃO PAULO

2019

RESUMO

Atualmente percebemos os avanços tecnológicos tornando possíveis diversos sistemas, como lojas, indústrias, marcas, e até mesmo Supermercados que no caso será nosso foco nesse trabalho. Devido ao aumento das informações, a partir desse ponto, percebemos que existe a necessidade de tornar a experiência para o cliente algo mais amigável e ágil, e claro, personalizável.

Com uma crescente de informações, percebemos uma mudança nos padrões de demanda, necessidade de controle mais complexado e robusto, isso se dá a necessidade de um atendimento diferenciado, levando em consideração um sistema de estoque por exemplo em um determinado supermercado, devemos eliminar os possíveis erros, para assim garantir a segurança no armazenamento de dados.

Os dados coletados pelas diversas ferramentas implantadas, tem um papel muito importante neste processo, colocando em consideração o cálculo dos possíveis lucros, prejuízos, e também uma forma inteligente de entender nossos clientes, sabendo o capital a ser estocado pela determinada empresa, podemos controlar as compras realizadas e assim refletir na venda e investimentos da nossa rede.

SUMÁRIO

CONTEÚDO

RESUMO	3
SUMÁRIO	4
1 INTRODUÇÃO	9
Logo-Tipo	9
Objetivo	9
Público Alvo	9
2 ETAPAS PARA O DESENVOLVIMENTO	10
2.1 Orçamentos do Projeto	10
3 TAP – TERMO DE ABERTURA DO PROJETO - ESCOPO.....	11
3.1 Introdução	11
3.2 Justificativa	11
3.3 Objetivo	11
3.4 Principais Características	11
3.5 Riscos	11
3.6 Orçamento Resumido	12
3.7 Premissas	12
3.8 Restrições	13
3.9 Clientes	13
3.10 Stakeholders	13
3.11 Estrutura	13
3.12 Planejamento e Recursos	14
3.13 Estratégia e Execução	14
3.14 Impactos do Projeto	15
3.15 Plano de Contingencia	15
3.16 Plano Inicial de Comunicação	15
3.17 Considerações Finais	15

4	BENCHMARKING	16
4.1	Introdução	16
4.2	Comparamos Três Empresas de Segmento Semelhante	16
4.3	Oferta de Produtos e Redes Cadastradas	16
4.4	Diferenciais nas Formas de Pagamento e Entrega.....	17
4.5	Visual e Usabilidade	18
4.6	Modo de Entregas	19
5	REGRAS DE NEGOCIO.....	21
6	HISTORIAS DE USUARIOS	27
7	LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS	30
7.1	Requisitos Coletados Junto ao Seu Usuário	30
7.2	Problemas a Serem Resolvidos.....	30
7.3	Análises dos Requisitos.....	30
7.3.1	Etapas a Serem Priorizadas	30
8	MODELAGEM BPM	31
	Requisitos Funcionais Coletados	31
8.1	Sistema Coleta de Produtos Cadastrados	31
8.2	Reportar Erros de Informações Divergentes	32
8.3	Autorizador de Ações Para UpGrade	33
8.4	Sistema Para Novos Teste de Upgrades.....	33
8.5	Sistema De UpGrade Nivel à Nivel.....	34
8.6	Efetivação das Atualizações	35
8.7	Atualizações e FeedBack	35
8.8	Efetivação das Atualizações Pós Relatório	36
8.9	Formulário de Cadastro.....	36
8.10	Formulário de Cadastro / Banco de Dados.....	37
8.11	Formulário de Cadastro / Consulta BD	38
8.12	Sistema de Categorização Por Fornecedores	39
8.13	Sistema de Pesquisa Por Produtos.....	40
8.14	Sistema Gerador de Indices de Pesquisa	41

8.15	Salvar Forma nde Pagamento Via Cartão	42
8.16	Sistema Validador de Fidelização ao Cliente	43
8.17	Alta de Produtos Procurados	44
8.18	Recebimento de Relatorios para ADM	44
8.19	Vizualizar e Alterar Dados Cadastrais de Usuarios	45
8.20	Ações Disponiveis Para o Cliente	46
8.21	Ações Disponiveis Para o Cliente	47
8.22	Ações Disponiveis Para o Cliente	48
8.23	Confirmação Sistemica da Solicitação	49
8.24	Sistema de Envio/Recebimento e Status Para Entrega	50
8.25	Formulário de Cadastro.....	51
8.26	Sistema de Validação de Localidade Para Entregas.....	52
8.27	Sistema de Validação Valores / Preços.....	53
8.28	Sistema de Validação de Loclaização Para Entrega	54
8.29	Sistema de Realização Pagamentos	55
8.30	Sistema de Cadastro e Gerenciamento.....	56
8.31	Sistema de Avaliação	57
8.32	Sistema de Comentario e FeedBack	58
8.33	Sistema de Atualizar Site Conforme as Preferencias	59
8.34	Sistema de Notificação de Produtos Relevante	59
8.35	Cadastro de Endereçamento de Usuario	60
8.36	Sistema de Avaliação	60
8.37	Notificador de Novos Produtos	60
8.38	Sistema de Notificação por Preferencia.....	61
8.39	Sistema de Transferencia de Saldo.....	61
8.40	Atualizar Cadastro	61
8.41	Cadastro e Validação de Remetentes	62
8.42	Validaçäode Cupons Promocionais	62
8.43	Sistema de Produtos Relevantes por Perfil	62
8.44	Sistema de Alteração e Validação de Dados	63
8.45	Sistema de Validação de Dados	63
8.46	Sistema de Avaliação	64
8.47	Sistema de Busca e Valores de Produtos.....	64

9	KANBAN – ADMINISTRAÇÃO DA PRODUÇÃO	65
	Utilizando Kanban Para Organização das Atividades	65
10	UML – COMPORTAMENTAL / CASOS DE USO	66
	Diagrama Comportamental – Casos de Uso	66
10.1	Autorizador de Upgrade	66
10.2	Formulário de Cadastro.....	66
10.3	Gerador de FeedBack	67
10.4	Forma de Pagamento (Padrão Cartão).....	67
10.5	Sistema Cadastro de Produtos	68
10.6	Gerenciar Saldo.....	68
10.7	Pesquisa de filtro de Produto	69
10.8	Sistema de Compras & Entregas.....	70
10.9	Sistema UpGrade Nível a Nível	71
10.10	Sistema Validador de upgrades.....	72
10.11	Reportar Erros do Sistema.....	72
11	UML – COMPORTAMENTAL / ATIVIDADE	73
	Diagrama Comportamental – Atividade	73
11.1	Atualizar Cadastro	73
11.2	Autorizador de UpGrade.....	74
11.3	Cadastrar Produtos.....	75
11.4	Realizar Cadastro.....	76
11.5	Gerador de FeedBack	77
11.6	Pedidos e Formas de Pagamento.....	78
11.7	Pesquisar por Produtos e Filtrar	79
11.8	Sistema UpGrade Nível a Nível	80
11.9	Sistema de Compra e Entrega	81
12	UML – ESTRUTURAL / DIAGRAMA DE CLASSE.....	82
	Define o Escopo de atividade para as funções do sistema.	82

13	UML – ESTRUTURAL / DIAGRAMA DE SEQUENCIA	83
	Diagrama Estrutural – Diagrama de Sequencia.....	83
13.1	Cadastrar Novos Produtos.....	83
13.2	Cadastrar Usuario	84
13.3	Gerar Atualização.....	85
13.4	Enviar FeedBack	86
13.5	Gerar Avaliação.....	87
13.6	Realizar Pagamentos	88
13.7	Gera Atualização	89
13.8	Sistema Atualizador Nivel a Nivel.....	90
13.9	Sistema de Pesquisa	91
13.10	Sistema de Saldo	92
13.11	Sistema de Pagamento e Entrega.....	93
14	MAPA NAVEGACIONAL	94
15	MOCKUP (INTERFACES) – SIMULADOR	95
	Como Ficou a Interface	95
15.1	Cadastro	95
15.2	Login	96
15.3	Recuperar Senha.....	97
15.4	Inicial.....	98
15.5	Promoções	99
15.6	Pedidos	100
15.7	Status	101
15.8	Carrinho	102
15.9	Pesquisar.....	103
15.10	Configurações	104
	CONCLUSÃO	105
	TRABALHOS FUTUROS.....	105
	ANEXOS – NO QUE FOMOS INSPIRADOS	106

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos mostraram a necessidade de se desenvolver ferramentas que podem não apenas facilitar a vida de empresas que aplicam esses sistemas, como os usuários finais que as utilizam. Essas ferramentas coletam dados e aplicam seus reflexos de forma produtiva, ágil e dinâmica em nossas vidas, dessa forma notamos a necessidade de não apenas coletá-los, mas organizar de forma coordenada. Em um Supermercado ainda existe determinados processos manuais, nossa tarefa é simplificar e otimizar esses processos para que assim possamos de forma simplificada, aplicar o desenvolvimento de ferramentas mostradas neste artigo. Será construído um sistema de fornecedores, compras e vendas online, atuará de forma digital, os dados fornecidos digitalmente, serão coletados e poderão refletir nas experiências de nossos clientes futuramente. Assim como o estoque, almoxarifado, saída no caixa e financeiro.

Logo-Tipo



Logo-Tipo do Aplicativo

Objetivo

Unificar um sistema digital que poderá fornecer os melhores resultados relacionados à compra, realizar indicações que agrade o usuário, será possível realizar entregas via App e solicitar pagamentos.

Público Alvo

Os usuários por sua vez, podem utilizar nossos serviços por meio do aplicativo funcionando como um modelo E-Commerce, sendo possível realizar compras virtuais (frete grátis na maioria), além disso o cliente poderá instalar o App de nossa rede, ser notificado por desconto e promoções, receber novidades, ser informado de novos produtos de qualidade e até divulgar nas redes sociais ou avaliar os mesmos.

2 ETAPAS PARA O DESENVOLVIMENTO

Sprints	Entregável	Data
0	Organização dos Grupos	01/mar
0	Tema, Objetivo, Justificativa	
0	Benchmarking	
0	TAP - Termo de abertura do Projeto (Escopo)	
0	Regras de Negócio	
0	Histórias de Usuário	
0	Elicitação de Requisitos (RN-RNF)	
1	Modelagem BPM	15/mar
1	Kanban	
2	UML - Estrutural, Comportamental Casos de Uso, Atividade, Classe, Sequência	29/mar
3	Mapa Navegacional	12/abr
3	Mockup / Protótipo	
4	Modelagem BD	26/abr
4	Projeto Físico BD	
4	Design Patterns GRASP/GOF	
4	Projeto de Rede	
Apresentação Parcial		10/05 e 17/05
5	Entrega Projeto final Impresso	24/05 e 31/05
5	Apresentação Final	

2.1 Orçamentos do Projeto

Itens	Custo
Analista/Desenvolvedor	R\$10.520,00
Aplicação nas Plataformas Digitais	R\$520,50 (anual)
Manutenção – ADM	R\$77,28 (mensais)
Banco de Dados SQL Server 2008	R\$ 0,00
Custo Total	R\$ 11.117,00

3 TAP – TERMO DE ABERTURA DO PROJETO - ESCOPO

3.1 Introdução

Este projeto tem como finalidade, tornar a experiencia de nossos serviços, funcionários, clientes algo inteligente, agil, simples e unificado. No projeto teremos duas visões, os usuarios que poderam utilizar de forma interativa nosso aplicativo, facilitando a vida de um cliente ao realizar uma simples compra em seu supermercado de preferencia e sem precisar se locomover.

3.2 Justificativa

Percebemos as necessidades de nossos clientes ao que poderia tornar o processo de comprar ao Supermercado um tarefa simples, agil e inteligente, os clientes costumam ficar em dúvida do que comprar ou como comprar, em nossa rede de supermercados temos o foco em não apenas atender os clientes para fornecer ferramentas intuitivas para nossos funcionários para que assim eles também possam gerar um bom atendimento e melhor viabilidade de nossos produtos.

3.3 Objetivo

Tornar o processo de compra e venda em nossa rede de supermercado uma tarefa bastante eficaz, que poderá fornecer dados para que assim a gente possa desenvolver estratégias de como melhorar nosso atendimento e demandas de produtos, e desta forma realizar uma excelente experiencia para nossos clientes e usuarios.

3.4 Principais Características

Essa aplicação não beneficiará apenas nossos usuarios, cada rede cadastrada poderá se beneficiar de propagandas colocando suas lojasem nossos catalogos, poderá melhorara forma que alcança seu publico, facilitando ao realizar uma compra, poderá elaborar promoções com base nesses dados,e o cliente como um todo poderá consultar, comparar e escolher sua melhor forma de pagamento assim como realizar pedidos.

3.5 Riscos

Talvez nossos clientes demorem para se adaptar com essa ferramenta,

mesmo assim, devemos ressaltar que não seria a única opção para nossos clientes, o mesmos poderão visitar nossas lojas e ser bem atendido por nossos colaboradores da mesma forma. Podem demorar para implantar todos os recursos e requisitos que o sistema requer, além da homologação dos produtos já existentes, assim como a ferramenta precisa aprender com base nos futuros dados coletados para então ela poder fazer estatísticas, estimativas e por fim se torna inteligente melhorando a gestão e logística seu funcionamento.

3.6 Orçamento Resumido

Orçamento se resume na contratação de desenvolvedores para atuar no desenvolvimento e evolução da ferramenta. Pode custar cerca de R\$10.000,00 um bom programador, pra desenvolver, testar e implantar. Além disso teremos que ter um serviço de hospedagem de nossas plataformas, inicialmente custando R\$500,00 pelo serviços do Google e o Ad sense necessário. Além dos custos da manutenção que podem custar R\$70,00 mensais aproximadamente, não é simples manter um sistema funcionando, atualizar, e validar se o mesmo está desempenhando dentro do que foi proposto pelos desenvolvedores, do contrário, manutenções de rotina serão necessárias.

3.7 Premissas

O sistema armazenará perfis de vários clientes, o mesmo terá um banco de informações com base no que ele costuma comprar, quanto tempo em média gasta em nossas lojas cadastradas, quanto gasta em média, forma de pagamento preferida, dessa forma o sistema pode se adequar procurar sugestões, oferecer promoções mais relevantes assim como produtos relevantes também.

Para o setor de gestão, os administradores do sistema e financeiro, terão controle das estatísticas de como estão se saindo os estabelecimentos, apontar estatísticas de pontos a melhorar, se os clientes estão saindo satisfeitos com base na experiência e avaliações, o sistema poderá gerar relatórios de gastos, despesas e viabilidade de lucros com feedbacks enviados por e-mail.

3.8 Restrições

O mesmo, de inicio, poderá demorar até ter uma base de dados relevante para que ele consiga atuar de forma inteligente, os usuarios podem demorar no inicio para se adaptarem a inovação. O sistema pode não ser preciso em suas fases iniciais. Mas esperamos progresso em atualizações futuras.

Os custos de manutenção e desenvolvimento podem ser altos de inicio.

3.9 Clientes

O cliente poderá rever o histórico de compras, realizar pagamentos, obter promoções fidelizantes e até mesmo arquivar suas notas fiscais e comprovantes, assim como pesquisar produtos,compará-los e realizar pedidos de entrega.

3.10 Stakeholders

Os clientes podem se interessar pela ferramenta , partindo do conceito que estamos tornando uma simples compra de supermercado uma experiencia unica para cada usuario, nosso publico busca simplicidade, praticidade, eficiencia e principalmente inteligencia dos recursos para otimizar esse processo.

Futuramente, após expandimos o sistema para nossa rede de estabelecimentos, diversas impressas voltadas ao segmento de compras podem se interessar por nossas implementações, nosso conceito pode ser vendido e expandindo para outras redes ou indústrias.

3.11 Estrutura

Nosso sistema será distribuido de duas formas, tanto hospedagens em servidores para armazenar os dados, tanto do site quanto do aplicativo, a interface deverá ser simples e intuitiva. O processo deve ser agil e inteligente oferecendo ao usuario um otima experiência.

3.12 Planejamento e Recursos

Para aplicarmos o sistema vamos reformular nossa rede, determinando o que é interessante em termo de produtos e vendas para os clientes. Após o desenvolvimento de nossa ferramenta, os catálogos de nossos produtos poderão ser disponibilizados.

Os clientes testarão e nos avaliarão pelo desempenho da ferramenta, esses feedbacks serão passados para os desenvolvedores e analistas, o financeiro também poderá avaliar os impactos negativos e positivos que a impantação está resultando, se estará havendo muito mais investimento do que viabilizando em lucros.

O projeto é Evolucionário, está sempre se atualizando e melhorando de acordo com as estatísticas coletadas, fazendo a ferramenta voltar muitas vezes para a “prancheta” tentando alcançar nossos melhores resultados. Reuniões serão feitas pra determinar aspectos positivos e negativos, o que pode ser melhorado ou até mesmo descontinuado do processo.

3.13 Estratégia e Execução

Realizaremos muitos treinamentos entre as equipes e setores para que eles avaliem a viabilidade do sistema, será explicado o porque deve ser aplicado, quais seriam os benefícios quanto a isso. Devemos manter nossa equipe alinhada com as mudanças e inovações e realizar um passo de cada vez para o cumprimento de todo o desenvolvimento do processo.

Nosso cliente deve conhecer nossa ferramenta, investiremos em publicidade online para que ele entenda nossas propostas, além de contar com algum colaborador dentro de nossos estabelecimentos para fornecer ajuda, tirar dúvidas e mostrar ao cliente como pode utilizar e facilitar seu uso.

3.14 Impactos do Projeto

Positivos: inovaremos no processo de compra de nossos supermercados, a ferramenta poderá propor ao usuário uma experiência personalizada e inteligente, otimizar os processos de compra e venda de produtos e organizar essas informações.

Negativos: o sistema poderá não parecer visível de inicio, por se tratar de uma inovação na atividade de realizar compras, os usuários podem enfrentar resistência ao se habituar com o conceito, o sistema poderá não ser preciso de inicio, e em seus primeiros estágios apresentar inconsistências, poderá gerar tempo e dinheiro para o desenvolvimento e aplicação.

3.15 Plano de Contingencia

O sistema não será a única opção. O Cliente ou colaborador poderá sempre optar em utilizar os serviços de forma manual e presencial, por se tratar de um sistema independente a nossa rede de estabelecimentos, caso ocorra falhas, nossos serviços continuarão funcionando sem impactar em nosso financeiro ou em nossos clientes. Teremos sempre uma cópia de nosso banco salvo remotamente evitando perdas de dados de usuários e registros.

3.16 Plano Inicial de Comunicação

Nossos grupos de setores são divididos por equipe, cada equipe abrange um segmento importante e o setor financeiro e Administrativo poderá abranger todos, de forma a gerenciar nossos serviços e sistema com um todo. Além disso será realizada reuniões para alinhar sempre que possível, atualizações, relatórios, feedbacks e formar de melhorar nossos produtos e serviços.

3.17 Considerações Finais

“Queremos transformar a experiência dos nossos clientes ao realizar uma simples compra no mercado, algo simples, ágil, amigável e principalmente inteligente.”

4 BENCHMARKING

4.1 Introdução

Atualmente percebemos um comportamento em empresas inovadoras, o uso do termo “Mudar de Liga” esse termo esta voltado a mudança que uma empresa deve ter em relação, não em questão de mercado mas em comportamento e principalmente a forma de fornecer uma experiência ao usuário. Estamos tentando inovar a forma como vários supermercados podem fornecer produtos, priorizar qualidade e atender seus clientes de forma amigável, simples, ágil, e principalmente inteligente.

Não estamos nos espelhando o segmento de Supermercados em demais localidades, mas sim o segmento de atendimento. Com o avanço tecnológico e cada vez mais o uso de aplicativos, notamos que o que nosso público precisa é que a gente torne uma simples compra em um supermercado uma experiência bastante vantajosa e prática.

4.2 Comparamos Três Empresas de Segmento Semelhante

Para nossa base de comparação, escolhemos a iFood e Uber Eats, relacionando a serviços de entrega de comida a domicílio via aplicativo e no segmento pedidos de entregas online pensamos na Amazon para representar um amplo leque de produtos incomendados de forma online.

4.3 Oferta de Produtos e Redes Cadastradas

Um dos pontos cruciais para a análise é a oferta dos restaurantes cadastrados. Pouco vai importar se um aplicativo oferece 1001 formas de pagamento se não houver nenhum restaurante próximo da sua residência. Neste quesito, o iFood leva vantagem por estar no mercado a mais tempo do que seu concorrente.

Diferenciais: A grande vantagem do **UberEATS** é a possibilidade de conseguir comer de graça. Isso é possível graças ao recurso de compartilhamento de códigos de desconto para novos usuários, como acontece no aplicativo de transporte. Além disso, o aplicativo permite que novos códigos de desconto sejam cadastrados facilmente.

Na **Amazon**, por ser um serviço de produtos variados, comida que seria o segmento mais pedido pelas pessoas ainda encontra-se indisponível, futuramente a empresa pensa em implantar algo semelhante as duas empresas citadas acima, por outro lado a Uber Eats e a Ifood só podem oferecer comida e não outros produtos.

O nosso diferencial:

Ao contrário das nossas referências acima, não focamos em apenas uma gama de serviços ou em apenas um segmento, tentamos englobar todos que estiverem disponíveis, isso porque estamos falando de uma rede de lojas e supermercados no qual podem oferecer os mais variados produtos, desde comidas até mesmo roupas, e todos esses produtos podem ser entregues e pedidos pelo aplicativo, organizamos as opções e tentamos apresentar aos nossos usuários a alternativa mais inteligente e acessível.

4.4 Diferenciais nas Formas de Pagamento e Entrega

A **Uber Eats** não permite tantas opções de formas de pagamento, é limitado ao cartão de crédito ou ao **Paypal**, e uma grande possibilidade interessante é a possibilidade de agendar a entrega de algum pedido para um determinado horário.

Do lado do **iFood**, o diferencial é a possibilidade de escolher diversas formas de pagamento para o pedido. Ao invés de ficar preso ao cartão de crédito e **PayPal**, o usuário pode pagar também com cartões de débito, vale-refeição e dinheiro em espécie. Além de garantir mais opções de pagamento, o iFood traz mais segurança para o consumidor: você pode optar por pagar somente quando o pedido chegar. Dessa forma, caso algum imprevisto aconteça durante a entrega,

você não terá que pedir seu dinheiro de volta.

Na Amazon, existem formas interessantes de realizar pagamentos, além do crédito e formas de débito, como vale presente, é possível encontrar vales desse tipo em supermercados, lojas de conveniência e até na própria Amazon. Em lojas físicas, você pode pagar com dinheiro.

Registre um cartão pré-pago. Para poder fazer compras dessa forma, será preciso adquirir um cartão pré-pago antes. Isso permitirá que você cadastre um endereço de cobrança, que será solicitado pela Amazon.

O nosso diferencial:

Os usuários podem escolher sua melhor forma de pagamento sem necessitar de muita “burocracia”, os meios podem ser por crédito ou débito, podemos oferecer os meios digitais como via Paypal ou aplicativos bancários, ele poderá optar por realizar pagamentos presencialmente no ato da entrega, caso não queira cadastrar no aplicativo outra forma de transacionar, cada estabelecimento poderá ter um cartão de compra de saldo (semelhante aqueles do Google Play ou Netflix), e cadastrar via código ou QR Code, pelo cartão exclusivo da loja escolhida no app, e ainda amigos que tenham o aplicativo podem transferir saldos para outros amigos, no final será sempre o usuário que decidirá a melhor forma.

4.5 Visual e Usabilidade

Os Três apps se diferenciam bastante nesta categoria. O UberEATS aposta em fotos grandes e bem produzidas para chamar a atenção dos usuários. O iFood, por sua vez, trabalha com um design mais simples e instrutivo. É bem fácil encontrar restaurantes perto de você, ver os comentários de outros usuários sobre eles e, claro, realizar os pedidos. Não há como definir se um é melhor do que o outro, no entanto a Amazon utiliza um pouco de ambos, imagens chamativas para atrair consumidores assim como a simplificação de suas páginas para ser mais acessível ao usuário, porém a Amazon possui muitos produtos e muitas vezes a navegação se torna confusa e não muito inteligente já que o usuário precisa filtrar e refinar sua pesquisa.

O nosso diferencial:

Podemos oferecer um visual limpo e bastante usual ao usuário, de forma que ele se sinta confortável ao manusear nossas abas, não precisamos aumentar o tamanho de nossos produtos na tela para chamar a atenção, apenas deixamos a visualização agradável aos olhos que a mágica acontece, deixando nossa interface bastante intuitiva e além do fácil uso de nossos filtros para que ao mexer possamos sentir que estamos no total controle do app por ser inteligente consegue definir melhor as buscas de acordo com os padrões de preferência de seus usuários, ou seja o usuário não precisa se esforçar em praticamente nada.

4.6 Modo de Entregas

Os Três apps têm em comum que oferecem entrega a domicílio via App, porém as utilizam de formas diferentes, pelo menos o Ifood e Uber Eats pertencem ao mesmo seguimento de entrega Delivery de comida, utilizam motos para realizar seus deslocamentos, no caso da Amazon é um pouco mais complicado, mas uma vez por conta da amplitude de produto oferecidos, utilizando transportadoras, dependendo do produto podem ser importados e demorarem dias para serem entregues, contudo os pedidos chegam por carros ou via serviços de Correios ou Sedex, aos domicílios e dependendo de alguns lugares se for próximo ao cliente, o mesmo poderá retirar em algum estabelecimento.

O nosso diferencial:

Nos adaptamos com o tipo de produto a ser entregue. Cada estabelecimento tem sua forma de entrega, alguns utilizam carros, caminhões e até motos, irá variar de acordo com loja escolhida, assim como as taxas de frete poderão sofrer variações, unificamos o transporte de acordo com a necessidade e localidade do usuário, definindo a melhor forma tanto para a rede cadastrada quanto para o cliente que pedirá o produto, priorizando a melhor forma e mais segura de transportar, menor distância e o prazo de entrega.

Nos inspiramos nisso para tornar nossos serviços algo semelhante, nossos

clientes podem utilizar nossos serviços optando por uma experiência digital e personalizada, ao visitar uma de nossas lojas, por utilizar nossos serviços sem precisar sair de casa, ele poderá entrar no app, buscar produtos, filtrar suas buscas de acordo com suas preferências, realizar pedidos de entrega.

Vamos inovar na forma que vamos coletar esses dados, sistema futuramente poderá ficar mais inteligente, unificando a forma como nossos clientes interagem com nossos serviços e os produtos de maior preferência, será possível saber quais produtos estão oferecendo maior demanda, quanto está sendo investido em nossas lojas e quanto estamos obtendo de retorno. Tornando uma simples compra em um supermercado algo que o cliente lembre e sinta a necessidade de voltar um outro dia, seja por que encontrou uma promoção especial, seja porque talvez encontrou o produto que ele tanto procurava até um outro dia desses, ou por que o atendimento foi muito bom, todos esses aspectos tornará nossos serviços indispensáveis no dia a dia.

5 REGRAS DE NEGOCIO

- 1.** O Sistema deve coletar os dados de produtos cadastrado e oferecer filtros inteligentes e precisos.

 - a. Deverá retornar as informações solicitadas conforme os inputs.
 - b. Report de erros caso o input não se aplique a esta RDN.
 - c. Aguardo de uma ação externa para executar as atualizações.
- 2.** Após testado a atualização sistemica poderá ser aplicada em nossos aplicativos.

 - a. Atualização sistemica em todas plataformas.
 - b. Passagem por todos os setores de TI.
 - c. Efetivação das atualizações no sistema.
- 3.** O Sistema deve pegar um número alto de feedbacks dos usuario e encaminhar feedBacks aos proprietários cadastrados.

 - a. Relatório de feedbacks.
 - b. Índices mensais dos KPIs.
 - c. Efetivação das mudanças nos setores mais urgentes.
- 4.** Cada usuario terá um cadastro, ele preencherá um formulário se nunca tiver sido registrado, caso já possua poderá somente informar o nome de usuario e senha para que o sistema busque seus dados e logue o usuario.

 - a. Cadastro de usuários.
 - b. Banco de dados.
 - c. Retorno de informações caso a solicitação de cadastro já exista.
- 5.** Os sistema categorizam todos os produtos registrados em nossos catalogos das lojas da rede de supermercado.

 - a. Categorização dos produtos de acordo com o respectivo fornecedor.
 - b. Retorno de falha caso o produto procurado não exista.
 - c. Índices do estoque dos produtos.

- 6.** Quando usuário cadastrar a forma de pagamento, essa opção poderá ficar habilitada para facilitar compras futuras.
 - a. Opções de formas de pagamento.
 - b. Informações dos cartões deveram ser validadas.
 - c. Informe sobre usuários fidelidade.
- 7.** Cada pagamento realizado, o sistema armazenará os dados da compra e poderá ser utilizado para uma consulta global de estatísticas.
 - a. Estatísticas globais.
 - b. Informe dos produtos mais /e/ menos procurados.
 - c. Financeiro e ADM teram administração total sobre estas infos.
- 8.** O cliente poderá visualizar os dados, realizar consultas, comparações de extrato, emitir comprovantes fiscais após o sistema deverá exibir o input.
 - a. Visualização dos dados pessoais.
 - b. Ações disponíveis para clientes.
 - c. Emissão de comparações de extratos.
- 9.** Os clientes podem solicitar compras pelo sistema receberá a demanda e assim poderá separar e enviar ao cliente via entrega domicílio.
 - a. Solicitação de fretes.
 - b. Confirmação das informações para efetivação da solicitação.
 - c. Área de estocagem tem total acesso ao sistema de informe de solicitações de frete.
- 10.** As informações devem ser confirmadas o mesmo mostrará a localização do produto no estabelecimento, caso o cliente esteja em casa ele apenas informará os valores e a confirmação.
 - a. Filtros de buscas de produtos.
 - b. Informe da localização do produto caso a busca seja de uma loja física.
 - c. Informe de valores.

- 11.** O sistema poderá requisitar avaliações diárias de acordo com as ultimas experiencias do usuario.

 - a. O sistema pegará estatisticas enviando pelo email dos proprietários
 - b. Os sistema poderá arquivar comentários de usuarios com bae na XP.
 - c. O sistema entenderá as preferencia do usuario e deverá se adaptar.
- 12.** Pode enviar notificações de produtos aos usuarios. Se o setor financeiro aprovar um produto em promoção, ele também deverá ser informado.

 - a. As promoções devem ser classificadas e colocadas visiveis.
 - b. Essas notificações serão filtradas de acordo com a preferencia.
 - c. Cada promoção gerada tem um prazo de remoção pelo sistema.
- 13.** Quando usuario requisitar a entrega de um produto, pedirá confirmação dos dados de entrega, como rua, cidade, casa ou CEP, se o usuarios estiver de acordo o processo seguirá a ser confirmado no sistema.

 - a. O sistema deverá validar esses dados.
 - b. Será permitida alteração a qualquer momento dentro de D+3 (3 dias uteis).
 - c. O Sistema envia o protocolo de rastreamento do pedido do fornecedor (Correios / SEDEX) ao usuario.
- 14.** o sistema pedirá confirmação para o cliente de que os produtos foram entregues com sucesso, e a devida avaliação da experiência.

 - a. O sistema permitirá o usaurio realizar feedback e valida-lo depois.
 - b. Caso a experiencia seja negativa,o sistema pedirá mais detalhes.
 - c. O Sistema permite priorizar pontos a usuarios que sempre avaliam.
- 15.** O usuario poderá sempre que precisar solicitar ajudar. Na ferramenta deve existir um chat que é acionado.

 - a. A ferramenta diecionará para algum analista online no chat.
 - b. Se não localizar um adm, uma notificação exibirá quando for possivel.
 - c. O sistema registra esses dados de forma anonima.

- 16.** O cliente poderá transferir seus saldos promocionais para algum parente ou amigo caso opte.

 - a. O Sistema emitirá um cod. Para ser confirmado por outro usuário.
 - b. Caso o sistema não valide a transferência será informado ao usuário.
 - c. Quando for confirmado o usuário pode realizar compra imediatamente.

- 17.** Caso algumas informações de usuário estejam erradas, o usuário a qualquer momento poderá solicitar alteração, o sistema validará.

 - a. Campos de formulários podem ser editados e validados.
 - b. Informações divergentes devem ser apontadas pelo sistema
 - c. As informações serão enviadas para nosso banco de dados.

- 18.** O usuário pode solicitar um produto que ainda não esteja no catálogo, a ferramenta deve emitir um alerta para setor de estoque.

 - a. Deverá emitir notificações quando o produto estiver disponível.
 - b. Enviará estatísticas aos proprietários em relação a demandas.
 - c. Os dados coletados podem avaliar a experiência do usuário.

- 19.** Em caso de problemas sistêmicos, O sistema poderá enviar um relatório de erro para os desenvolvedores corrigirem.

 - a. Os alertas são criados pelo sistema evitando contingências.
 - b. O Sistema deve proteger os dados dos usuários em nosso banco.
 - c. Nenhum dado pessoal deverá ser exposto em situações contingentes.

- 20.** O usuário poderá solicitar compras agendando um dia para entregar, no final de cada solicitação sistema perguntará ao usuário e informará.

 - a. O sistema deve perguntas sobre quando poderá ser entregue.
 - b. Em caso de indisponibilidade o mesmo deve informar o mais próximo.
 - c. Deverá notificar o usuário sobre o status do pedido.

- 21.** Nem todo cliente poderá ter uma conta no sistema,
- Deverá ser maior de 18 anos, o sistema consegue validar dados.
 - Caso ele não valide a abertura de conta será negada.
 - Caso aprovada o usuário poderá ser considerado um cliente ativo.
- 22.** O sistema pode identificar pessoas preferenciais de acordo com os dados informados, pode receber essas informações para otimizar atendimentos.
- O sistema deve validar as prioridades preferenciais do cliente.
 - Essas confirmações podem ser alteradas a qualquer momento.
 - O sistema dará prioridade em serviços em casos preferenciais.
- 23.** O Sistema permite cancelar entregas em um prazo de até 3 dias.
- Uma aba com opção de cancelar deve ser exibida dentro do pedido.
 - Caso o sistema valide acima de 3 dias a solicitação será negada.
 - Problemas com pedido podemos realizar estornos de compras.
- 24.** O Sistema permite o usuário cancelar sua conta a qualquer momento.
- Essa opção é habilitada no menu e o sistema deve verificar o motivo.
 - Após validado, o sistema pode encerrar mantendo ainda os dados.
 - O sistema pode recuperar a conta em um prazo de até 30 dias.
- 25.** Todos os dias o sistema deverá atualizar seu catálogos.
- A ferramenta deve validar as solicitações dos proprietários.
 - Se validado, deverá disponibilizar o aplicativo atualização em até 24h.
 - Alterações de urgência podem ser realizadas e priorizadas.
- 26.** O sistema permite compartilhar produtos e promoções em redes sociais.
- O usuário pode comentar e compartilhar e o sistema enviará.
 - Validará as mídias espontâneas aprimorando a experiência do cliente.
 - O sistema não deve permitir enviar nenhuma informação pessoal.

- 27.** Será feito diariamente validações de usuários, verificando se há divergências ou problemas.
- Métricas de usuários deverão ser criadas validando a segurança.
 - Caso tenha algum seja encontrado o sistema deverá informar.
 - As contas ganham selo de “Verificado” após análise de segurança.
- 28.** Conforme a experiência do usuário aumenta cupons e promoções são geradas.
- O sistema classifica os pontos de usuários e prioriza fidelizações.
 - O sistema envia sugestões a proprietários quanto a seus clientes.
 - As preferências dos usuários podem ser aprimoradas pelo sistema.
- 29.** O sistema emite comprovantes e histórico.
- Cada compra realizada deverá ser registrada.
 - Cupons fiscais das lojas podem ser visualizadas dentro do aplicativo.
 - Em caso de irregularidades o sistema deve validar e informar.
- 30.** O sistema enviará relatórios mensais aos usuários de sua experiência.
- Poderá exibir inputs com esses resultados.
 - Enviar diretamente no email cadastrado.
 - Ou seguir sugestões na página inicial do aplicativo.

6 HISTORIAS DE USUARIOS

Como um cliente quero poder realizar compras no supermercado sem precisar sair de casa.

Como proprietário de minha loja, quero saber o que meus clientes mais estão buscando para melhor atender.

Como Cliente há mais de 5 anos quero receber as melhores promoções para melhor beneficiar-me durante as compras.

Como Cliente há mais de 5 anos quero receber as melhores promoções para melhor beneficiar-me durante as compras.

Como cliente avaliador eu quero ser informado das melhores opções de produto que vão melhor atender-me.

Como proprietário, eu quero ser informado com o relatório de compras dos meus clientes para me posicionar no que posso melhorar.

Como Cliente eu quero receber o melhor prazo de entrega para que eu sempre receba meus produtos dentro da minha disponibilidade.

Como proprietário, eu quero alcançar um bom público disponibilizando promoções e melhorando minhas vendas.

Como proprietário, eu quero saber os produtos que estão em alta no aplicativo, para que eu possa melhorar meus catálogos e preços.

Como proprietário, eu quero receber dicas no app para adequar as preferências de meus cliente e aprimorar meus serviços

Como cliente quero praticidade e comodidade na hora de realizar compras, para ganhar tempo com outras atividades do dia a dia.

Como cliente quero compartilhar as melhores opções de produtos com meus amigos e saber a opinião deles também.

Como gerente de minhas lojas, eu quero me sentir próximo de meus clientes para melhorar minha relação com eles.

Como cliente eu quero realizar comparações de produtos para realizar a melhor compra possível.

Como cliente eu quero receber suporte caso eu precise de alguma ajuda e assim me adaptar melhor com as novas tecnologias.

Como gerente eu quero saber se meus clientes estão sendo bem atendidos com base em suas avaliações no app para eu melhorar o atendimento e relação.

7 LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS

7.1 Requisitos Coletados Junto ao Seu Usuário

Os requisitos foram levantados através do acompanhamento das rotinas a serem sistematizadas, tornando a coleta dos dados mais ágil.

- Agendamentos de entrega.
- Deve coletar e organizar os dados fornecidos diariamente.
- Questionários de avaliação devem ser emitidos.
- O usuário poderá gerenciar como seus créditos fidelizantes usados.

7.2 Problemas a Serem Resolvidos

O principal problema a ser resolvido é fazer com que o usuário do sistema não necessite realizar cálculos manuais, utilizando os dados coletados e armazenados e tornar a experiência de nossos clientes e gerentes algo intuitivo e simples.

7.3 Análises dos Requisitos

7.3.1 Etapas a Serem Priorizadas

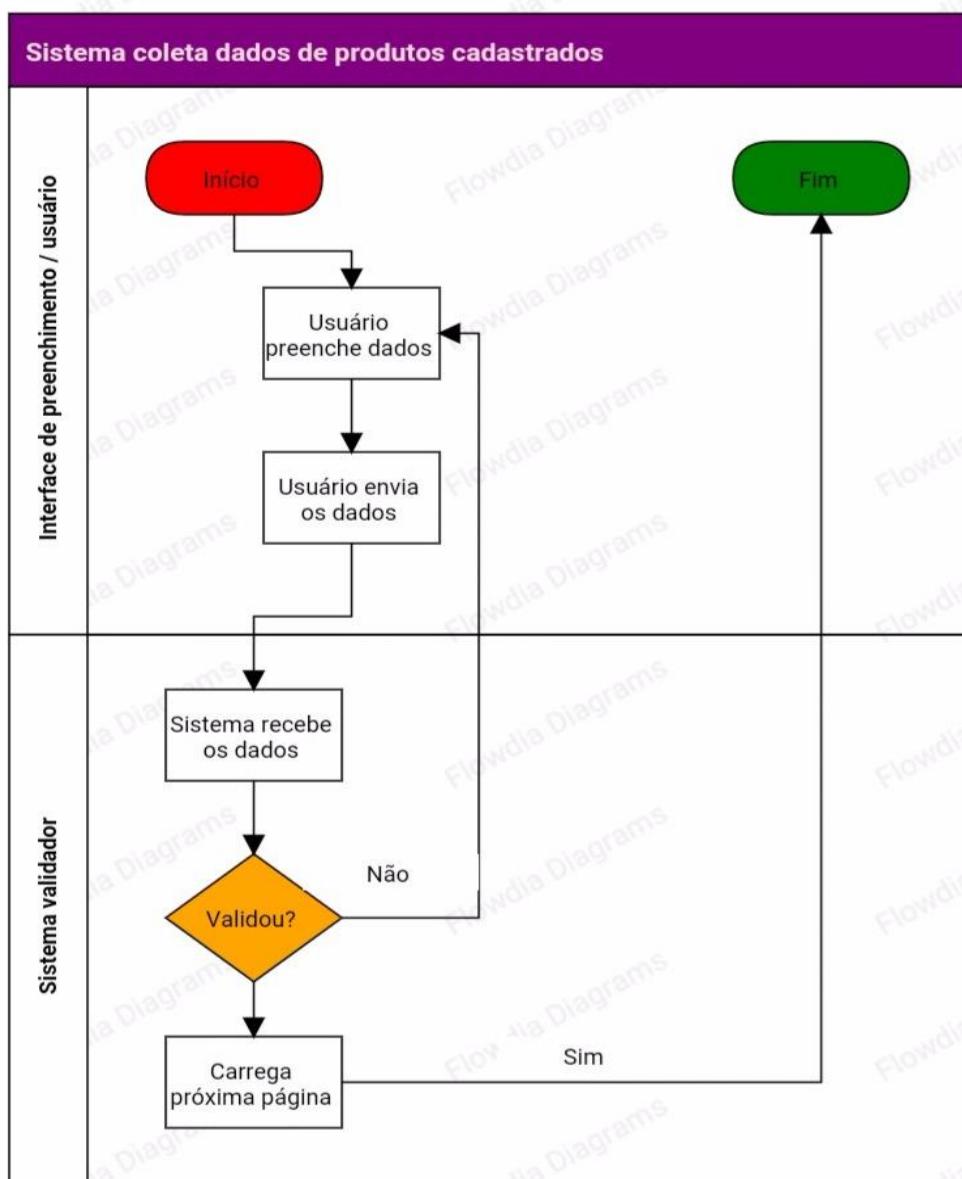
- ✓ Cadastro de Usuário;
- ✓ Cadastro de Funcionários e Hierarquia;
- ✓ O responsável pelo gerenciamento de cadastro dos usuários é o administrador;
- ✓ Cadastro de Fornecedores;
- ✓ Cadastro de Produtos na estocagem.
- ✓ Cadastros de Produtos por demanda;
- ✓ Pesquisar e filtrar produtos.
- ✓ Impressão e Controle Relatórios;
- ✓ Gerenciamento Financeiro, Estocagem e Suporte.
- ✓ Suporte a impactos na ferramenta.
- ✓ Cadastro de forma de pagamento personalizável

8 MODELAGEM BPM

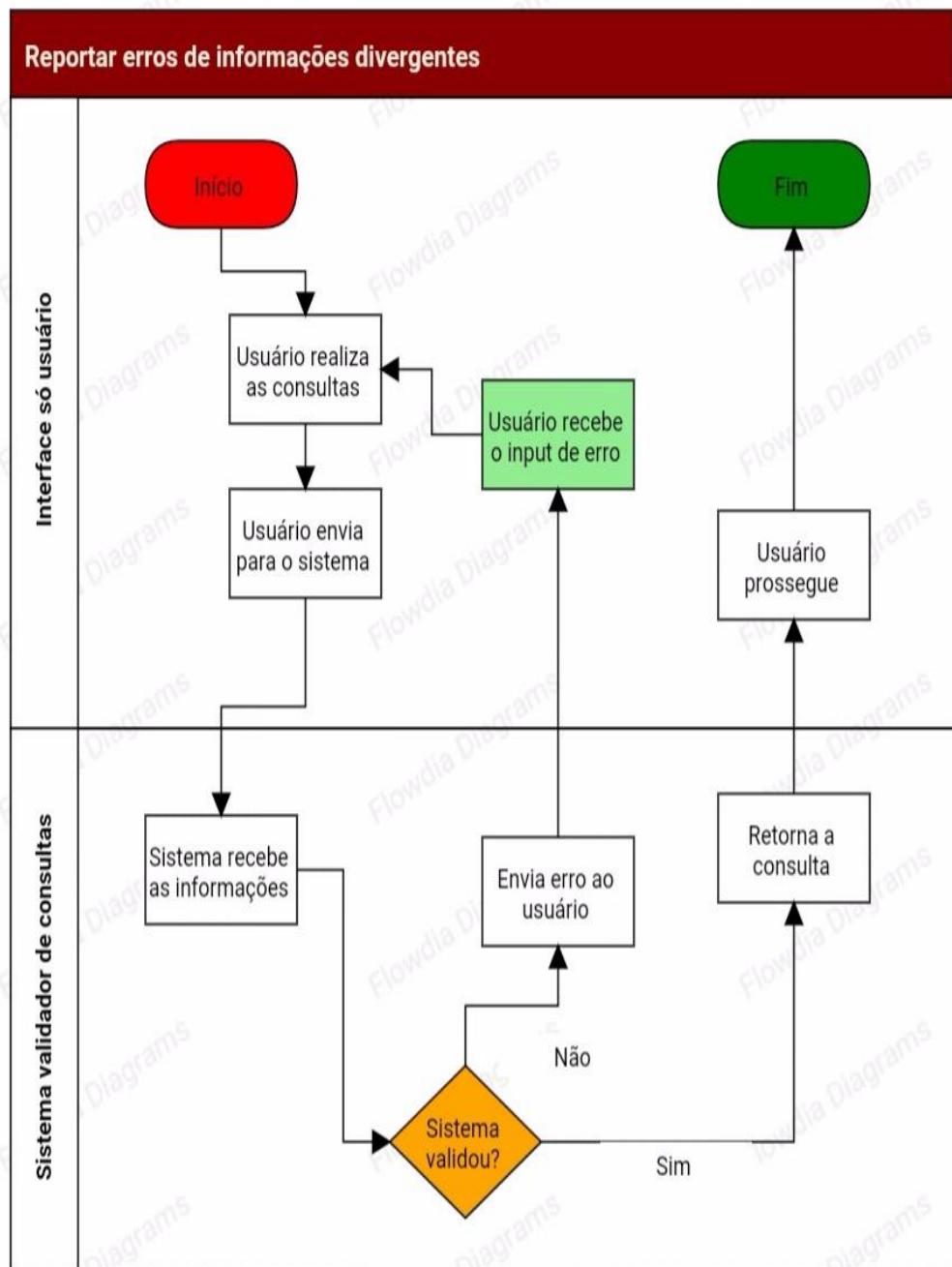
Requisitos Funcionais Coletados

Os requisitos foram levantados através do acompanhamento dos processos.

8.1 Sistema Coleta de Produtos Cadastrados



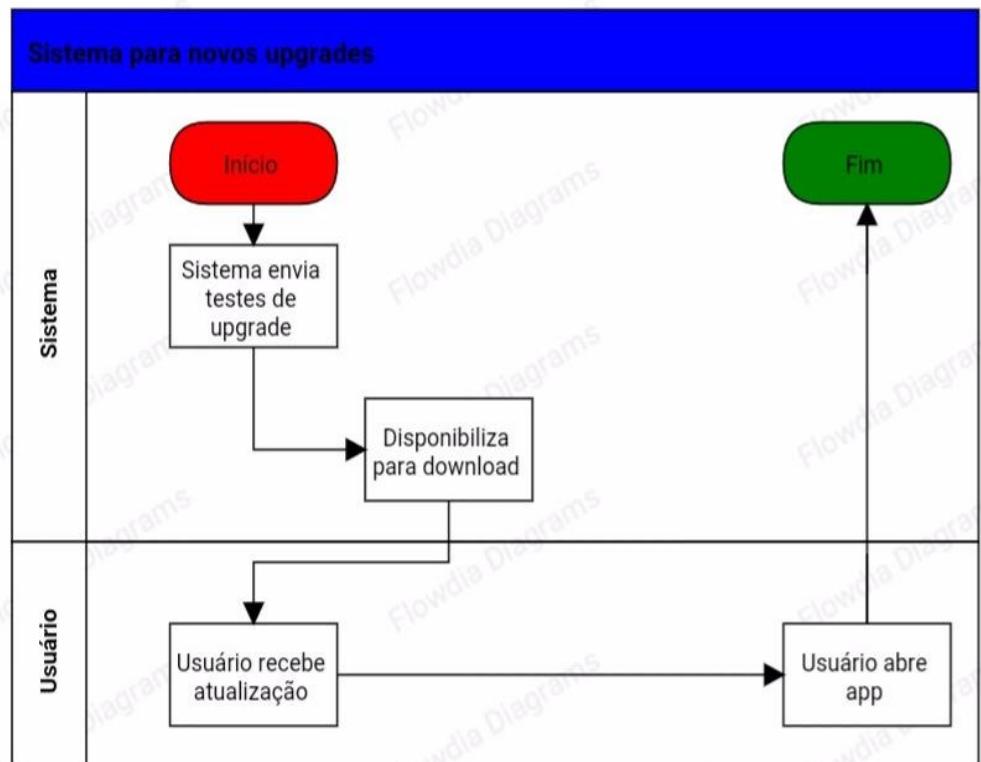
8.2 Reportar Erros de Informações Divergentes



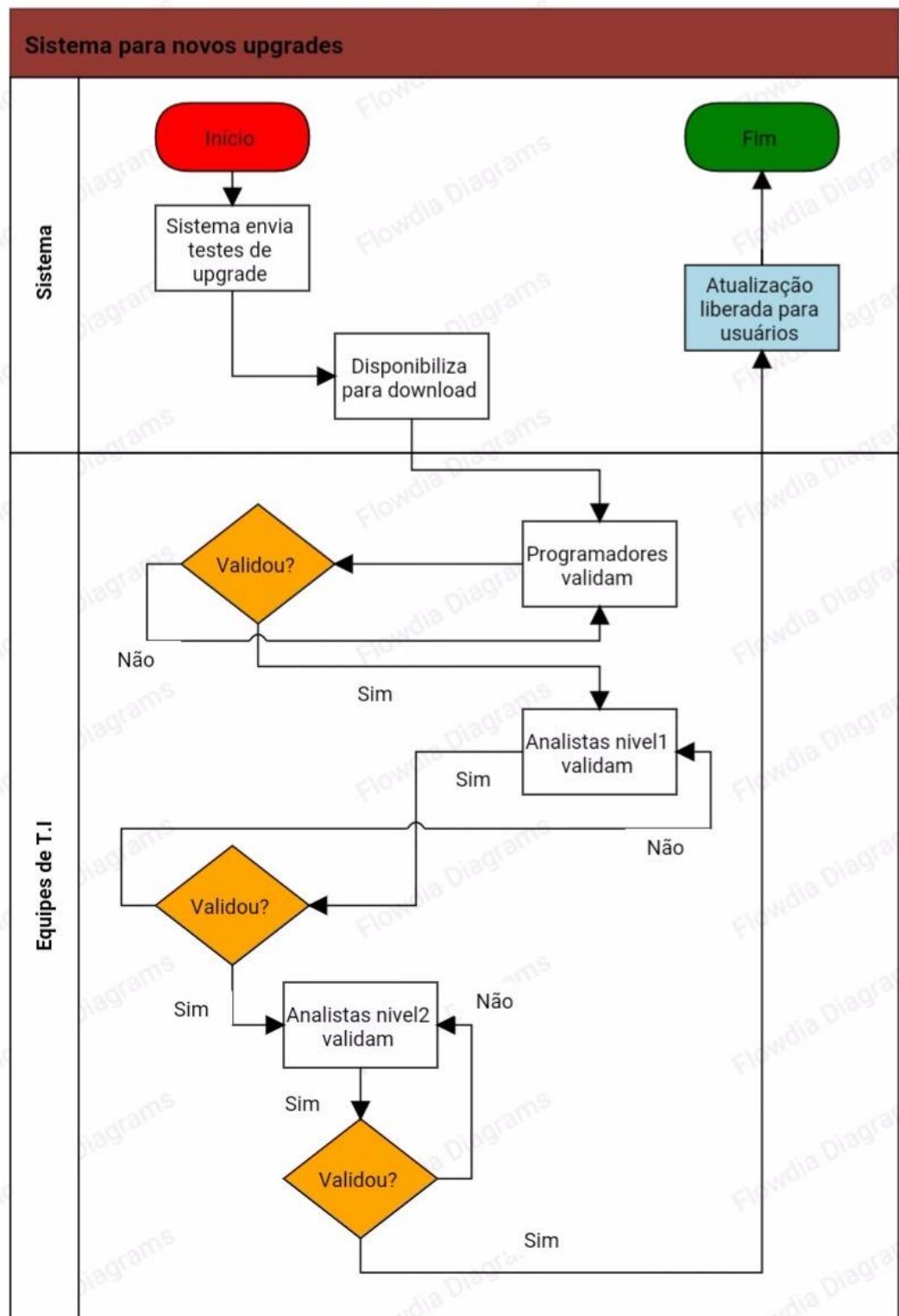
8.3 Autorizador de Ações Para UpGrade



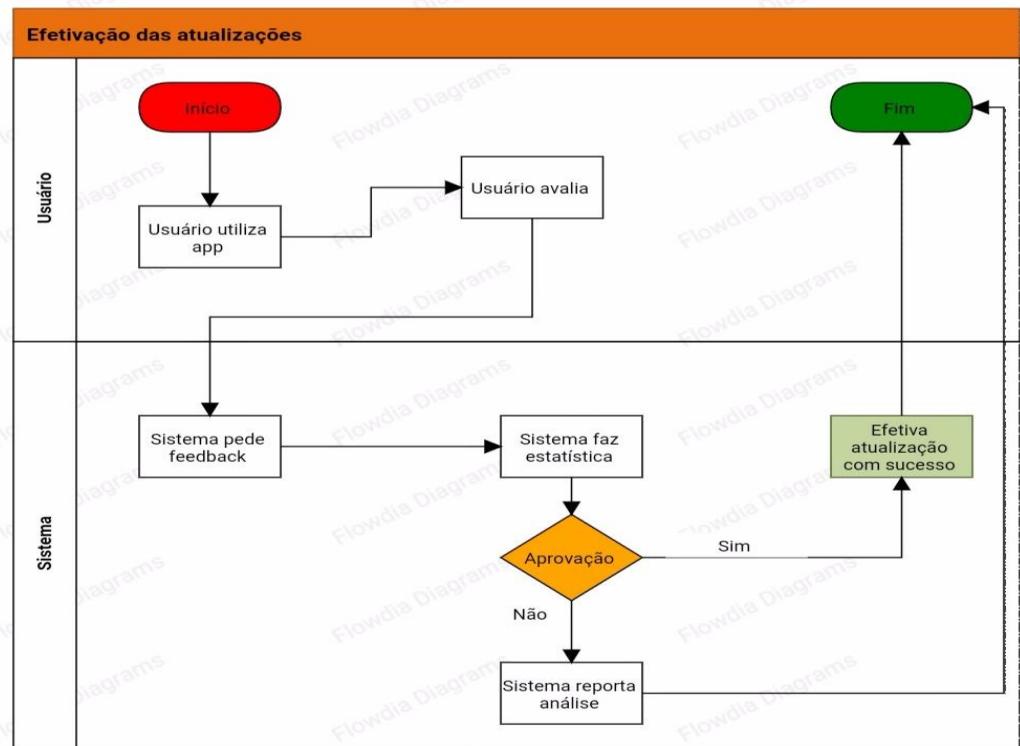
8.4 Sistema Para Novos Teste de Upgrades



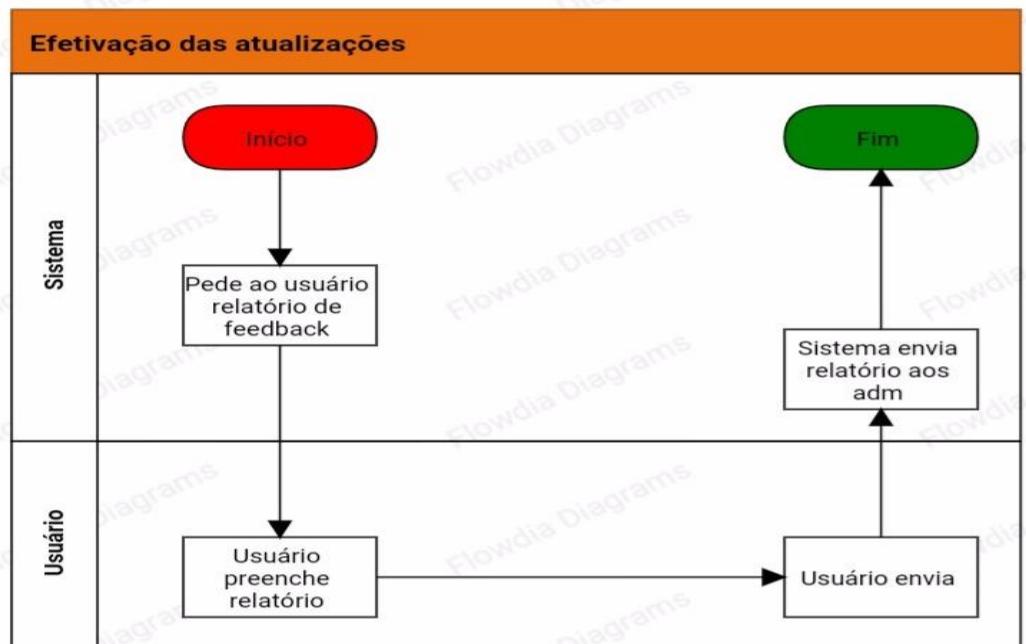
8.5 Sistema De UpGrade Nivel à Nivel



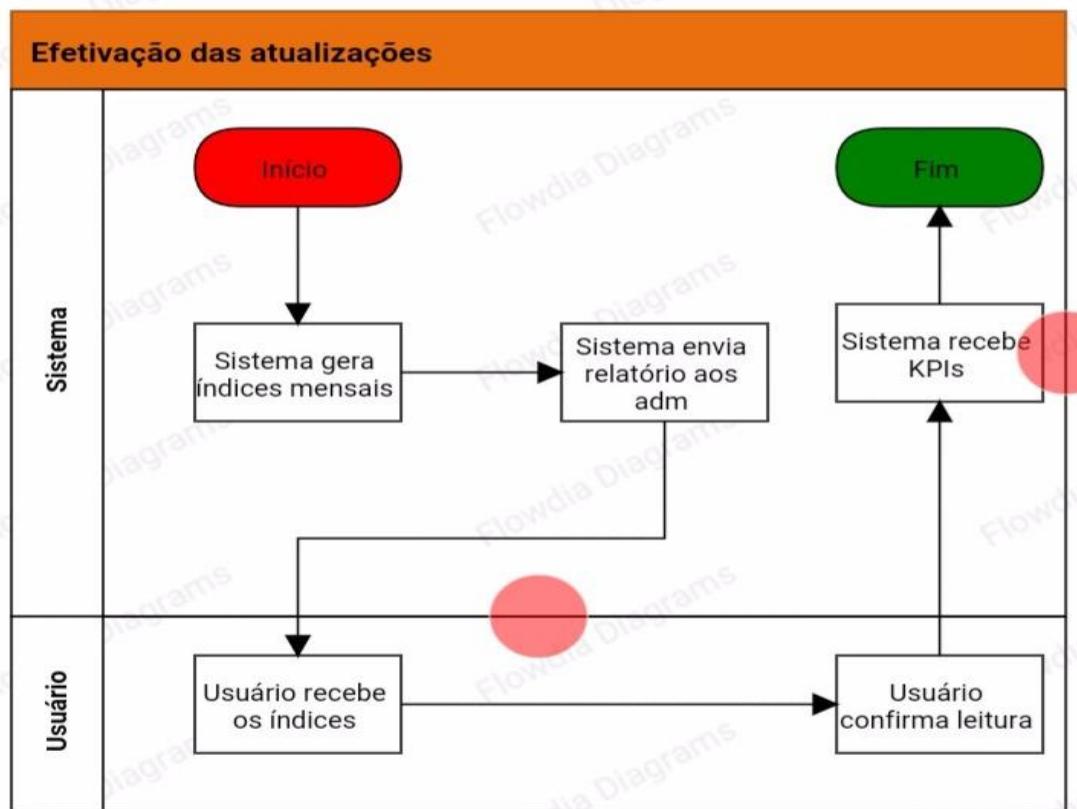
8.6 Efetivação das Atualizações



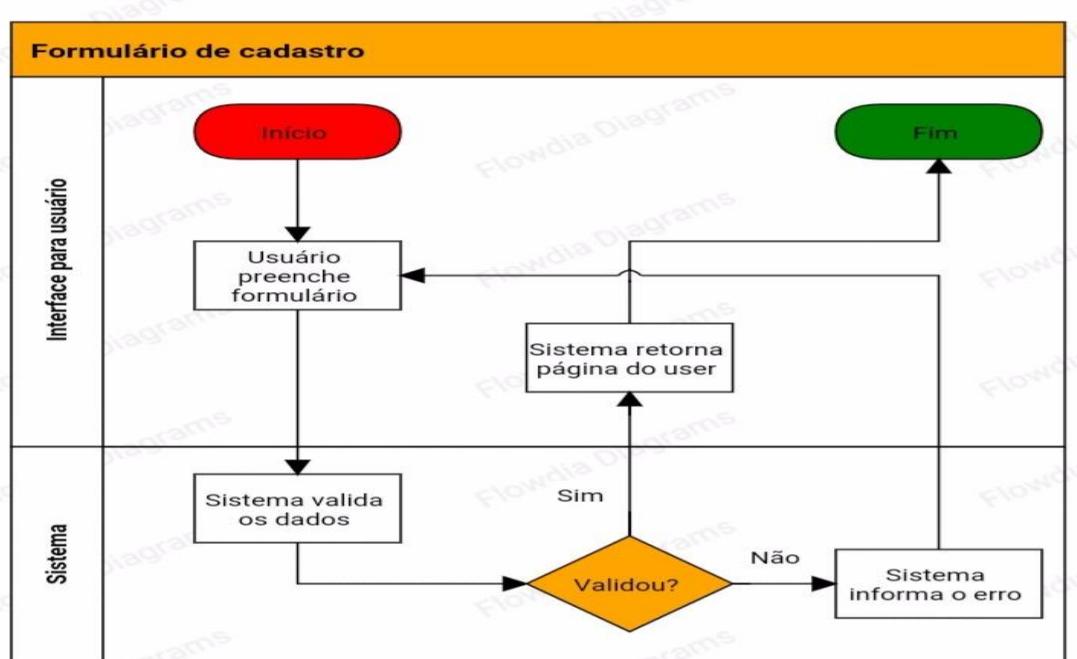
8.7 Atualizações e FeedBack



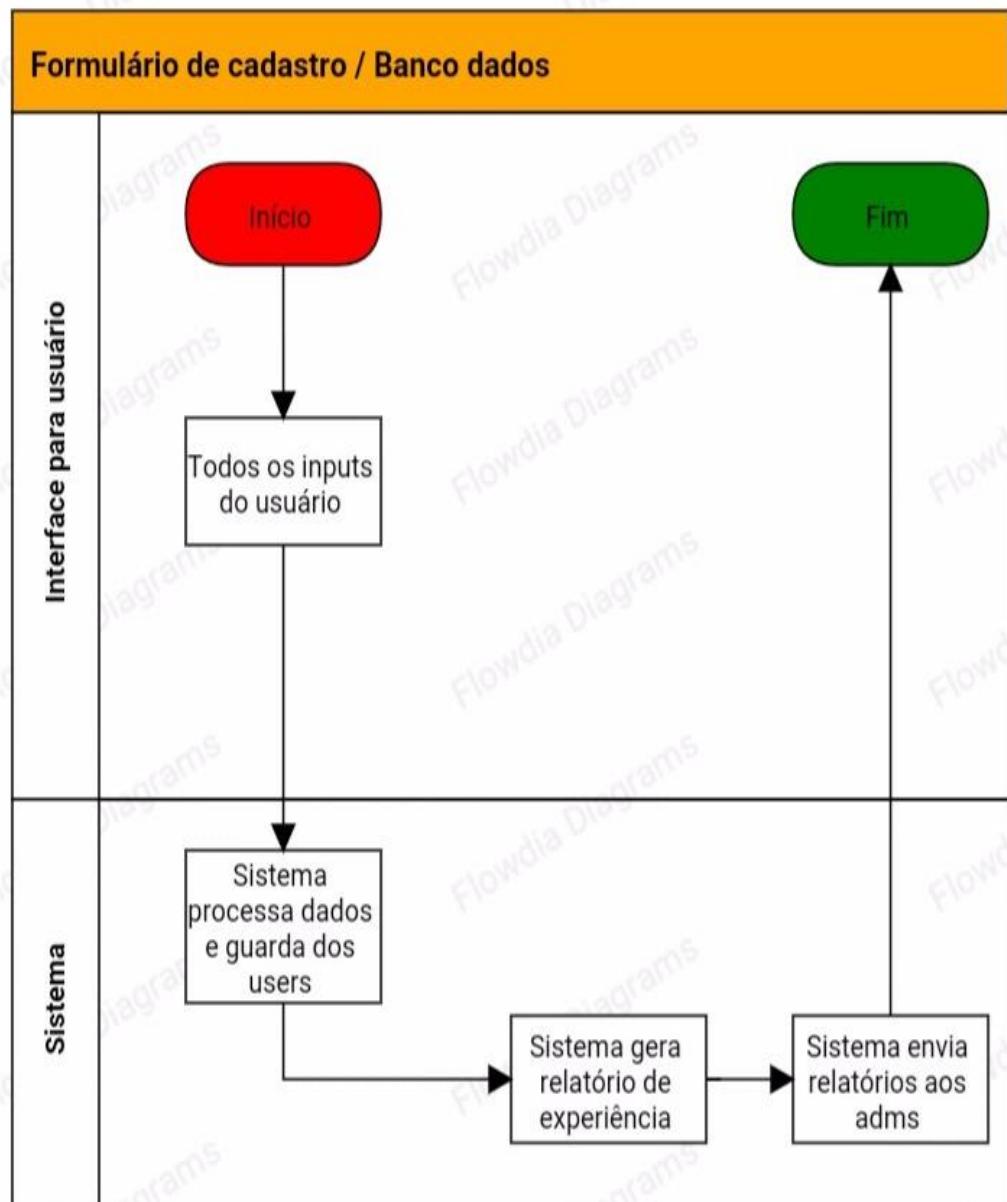
8.8 Efetivação das Atualizações Pós Relatório



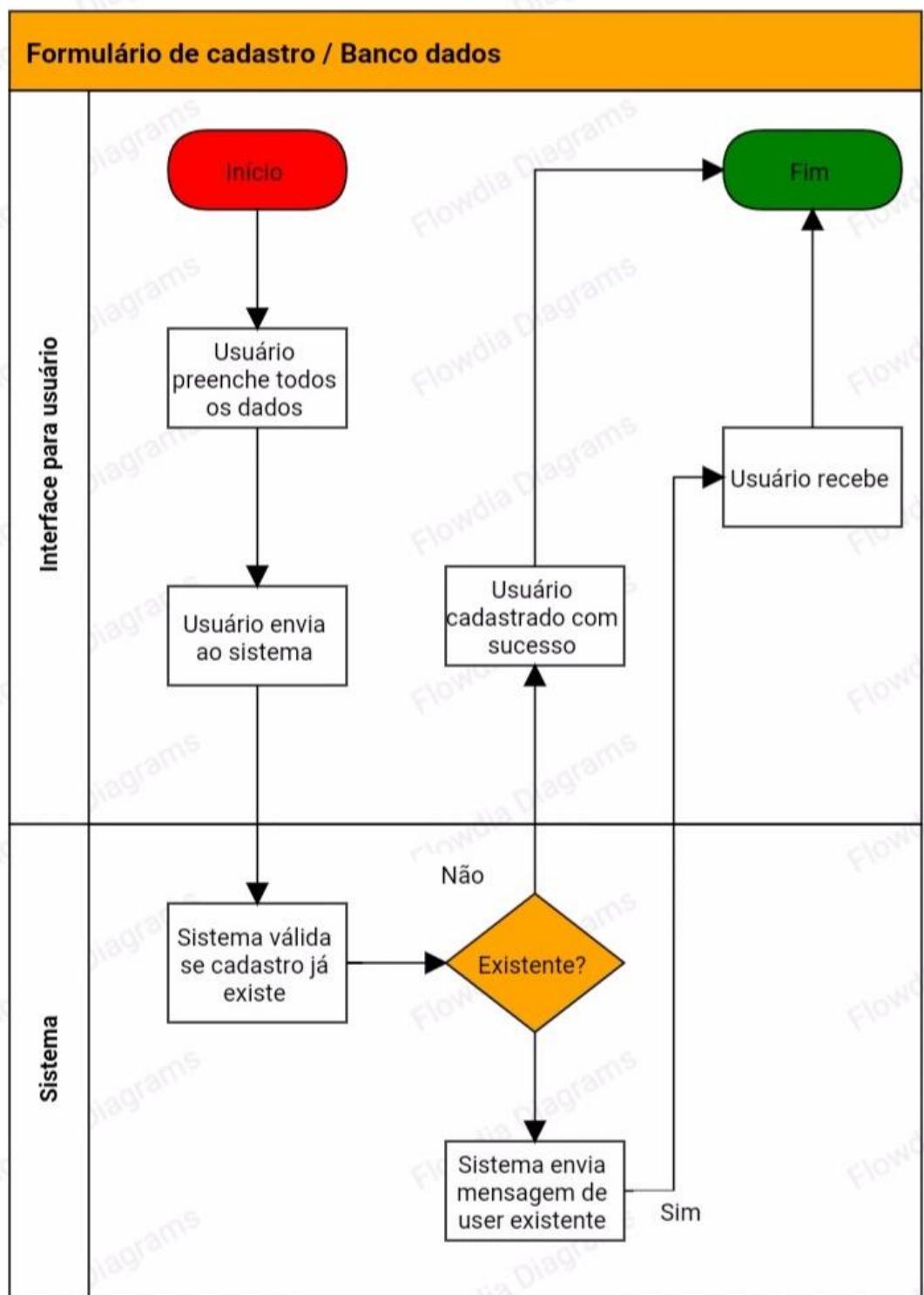
8.9 Formulário de Cadastro



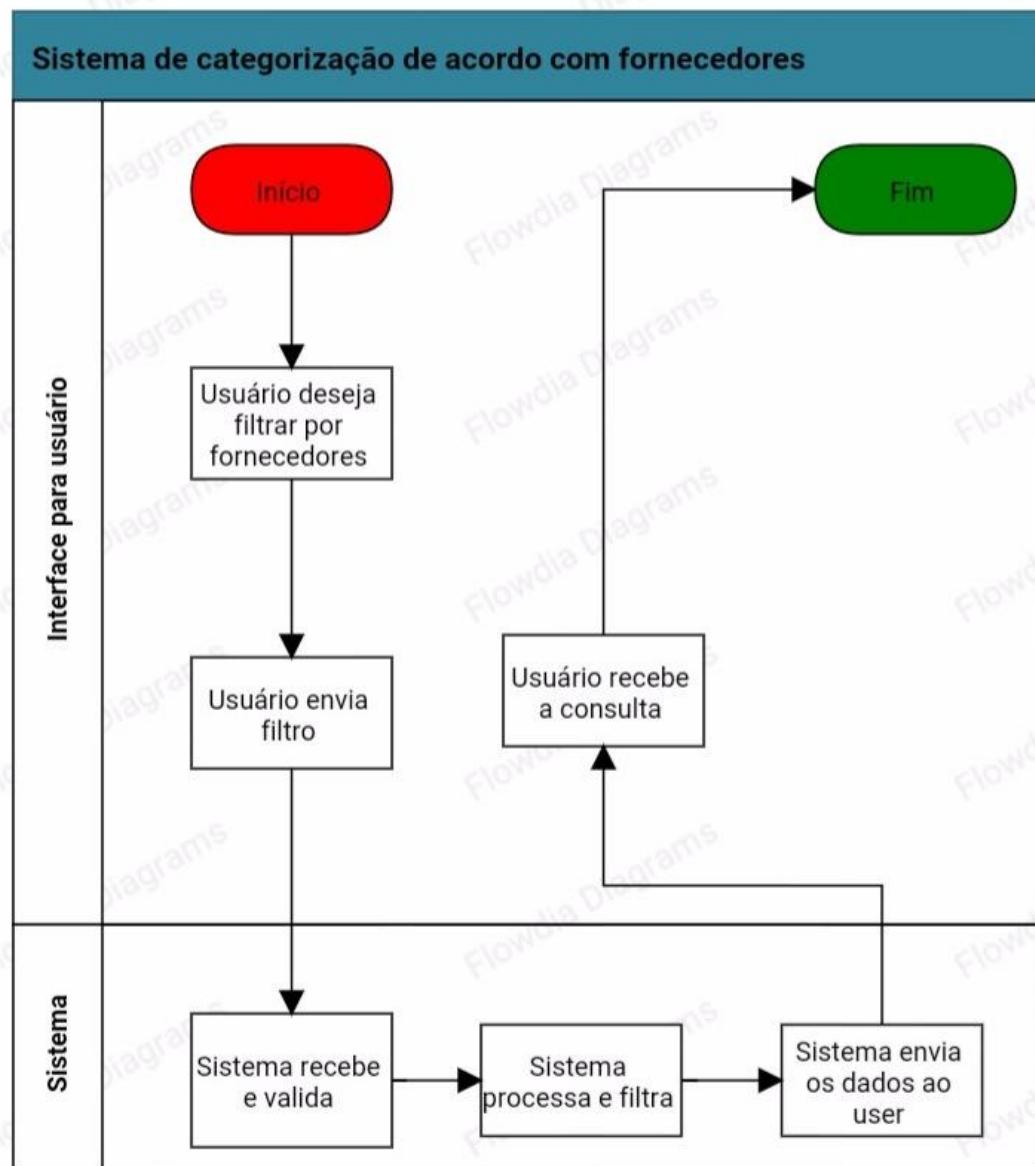
8.10 Formulário de Cadastro / Banco de Dados



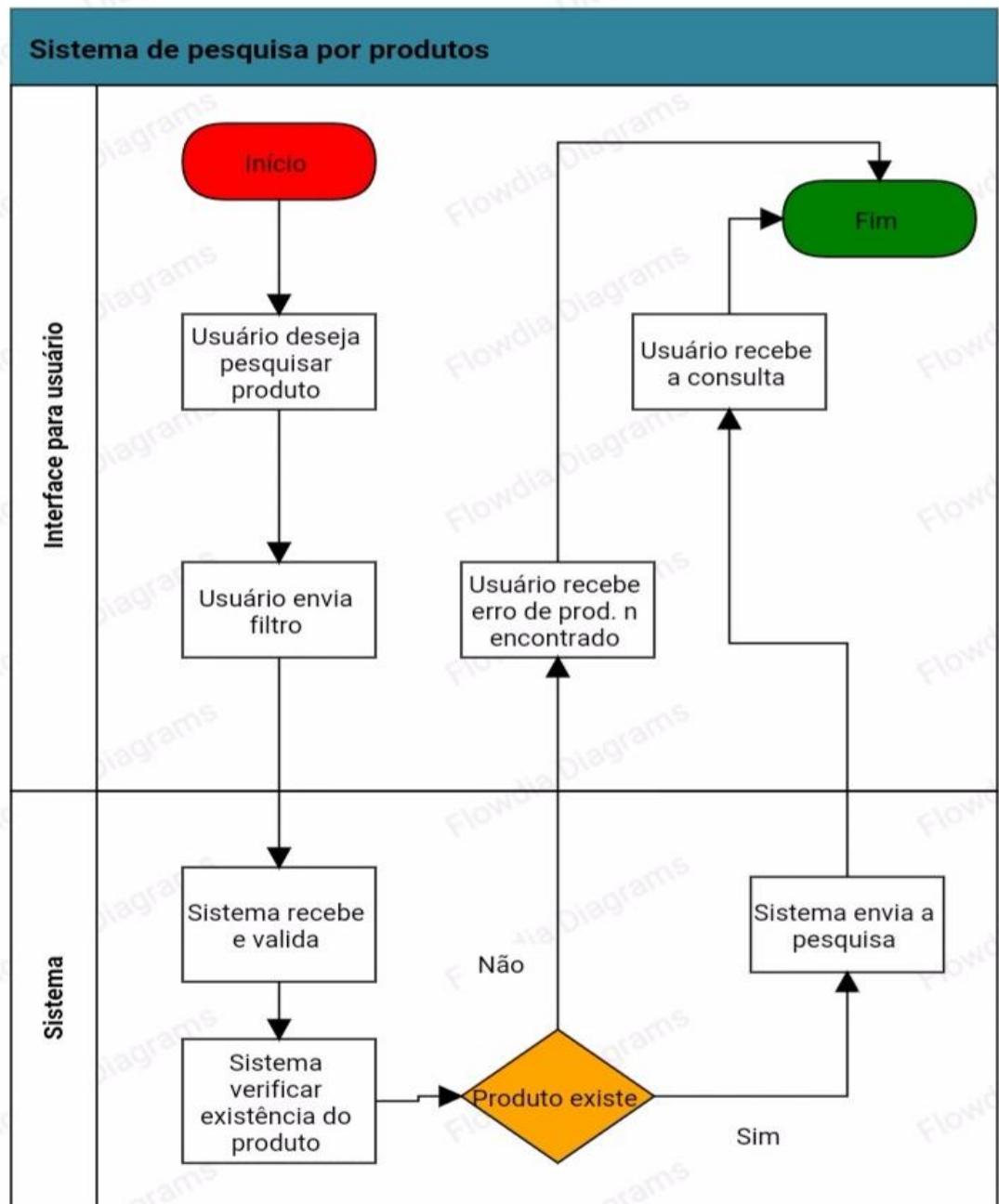
8.11 Formulário de Cadastro / Consulta BD



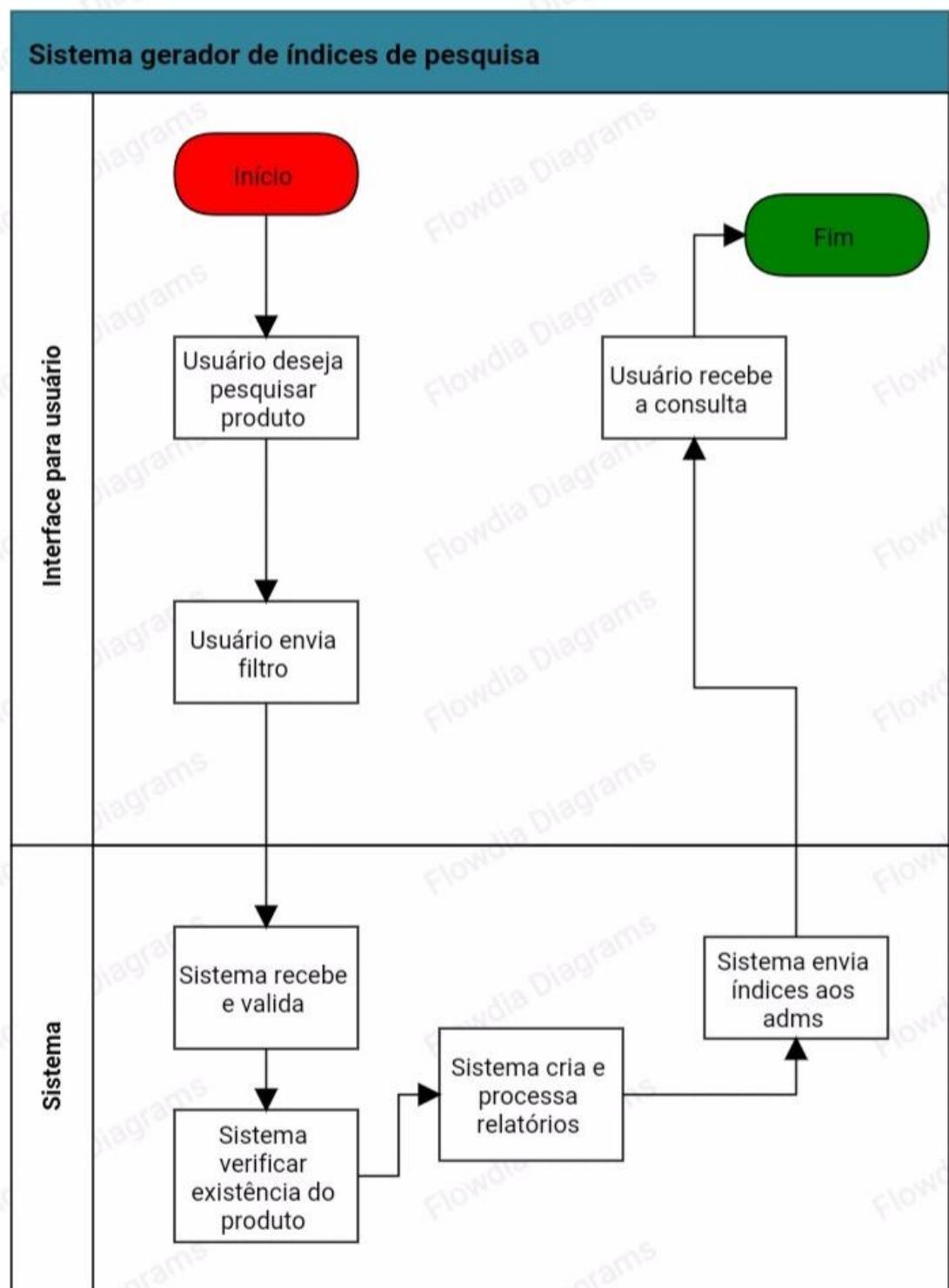
8.12 Sistema de Categorização Por Fornecedores



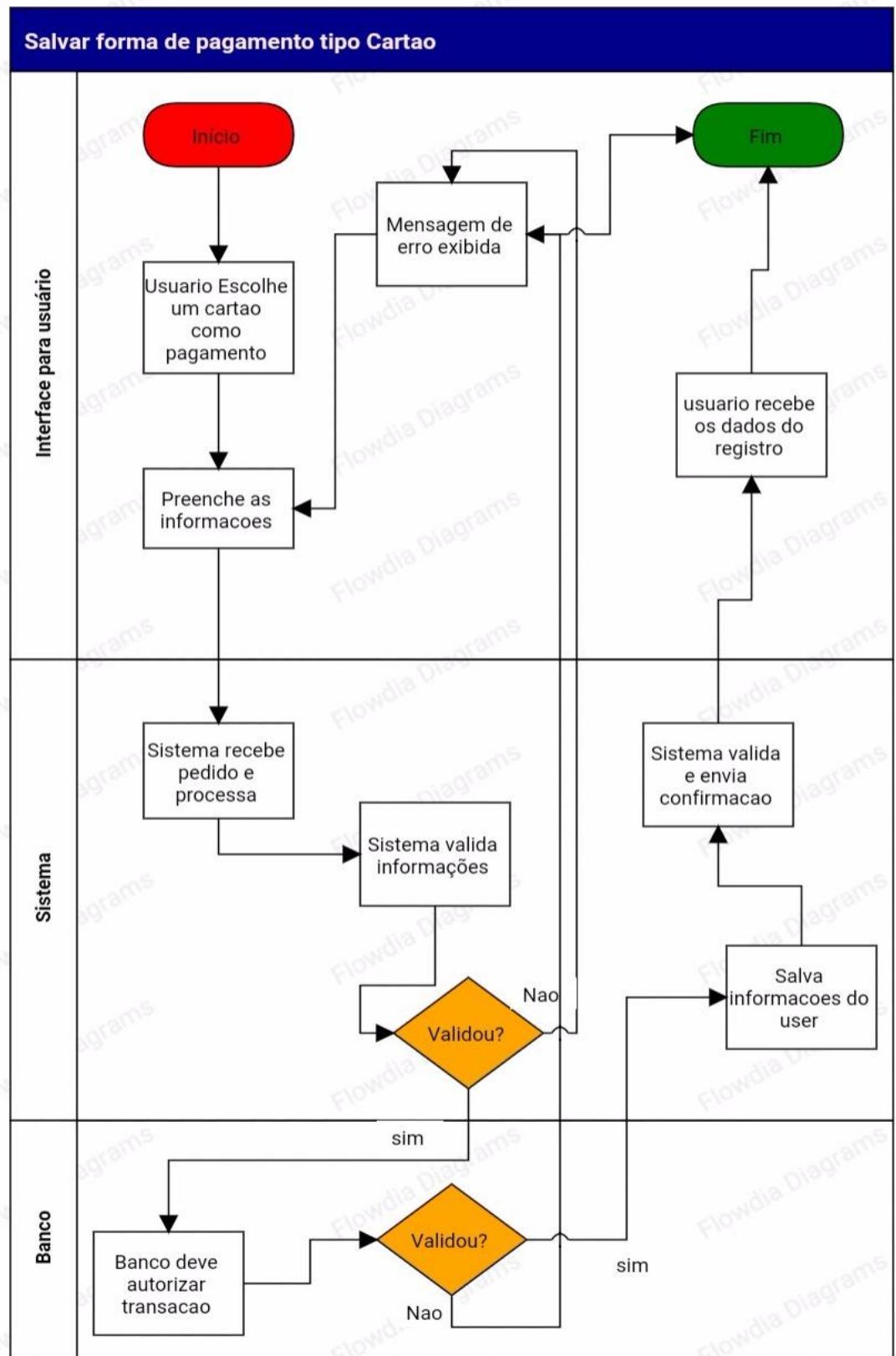
8.13 Sistema de Pesquisa Por Produtos



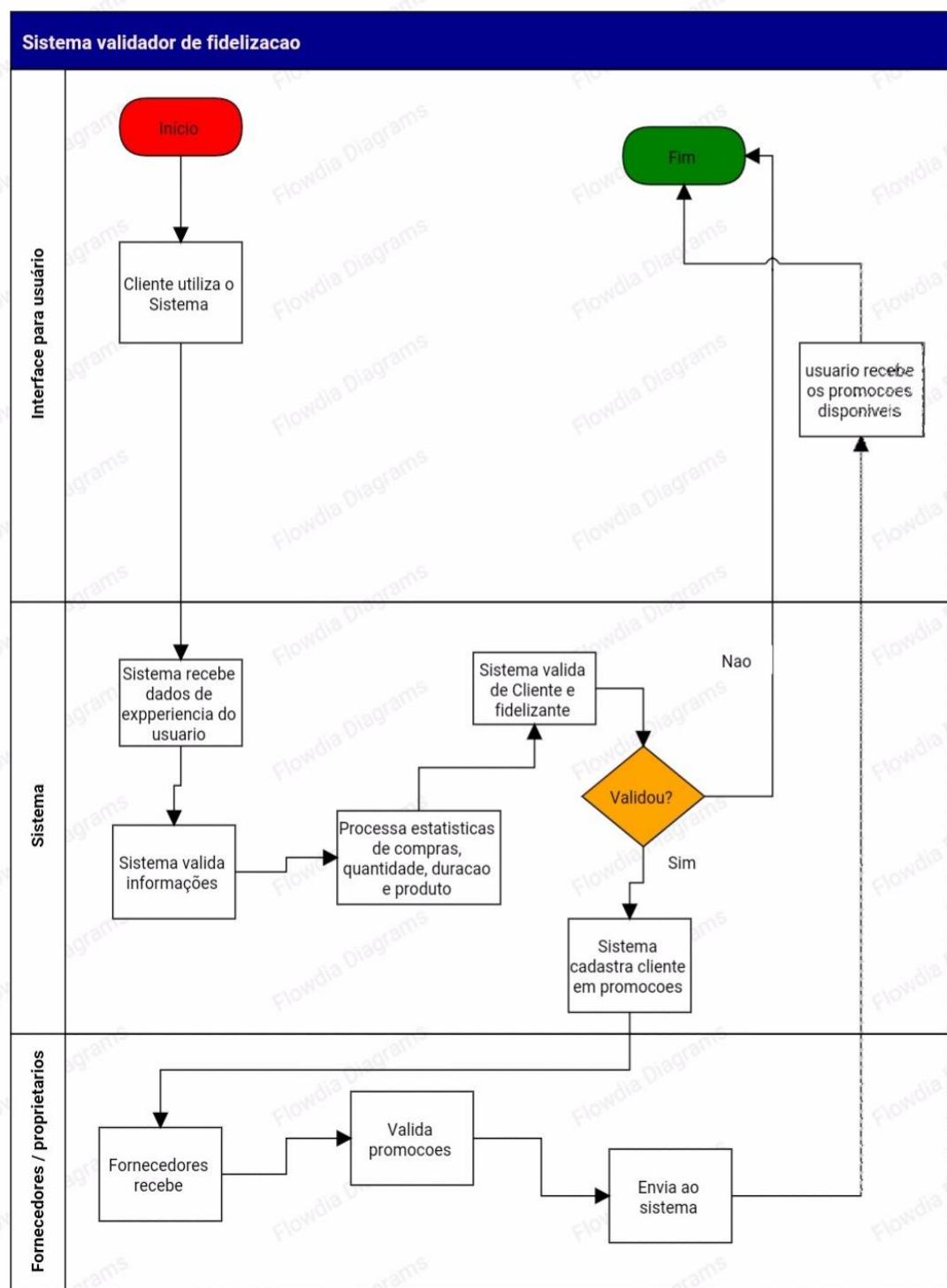
8.14 Sistema Gerador de Índices de Pesquisa



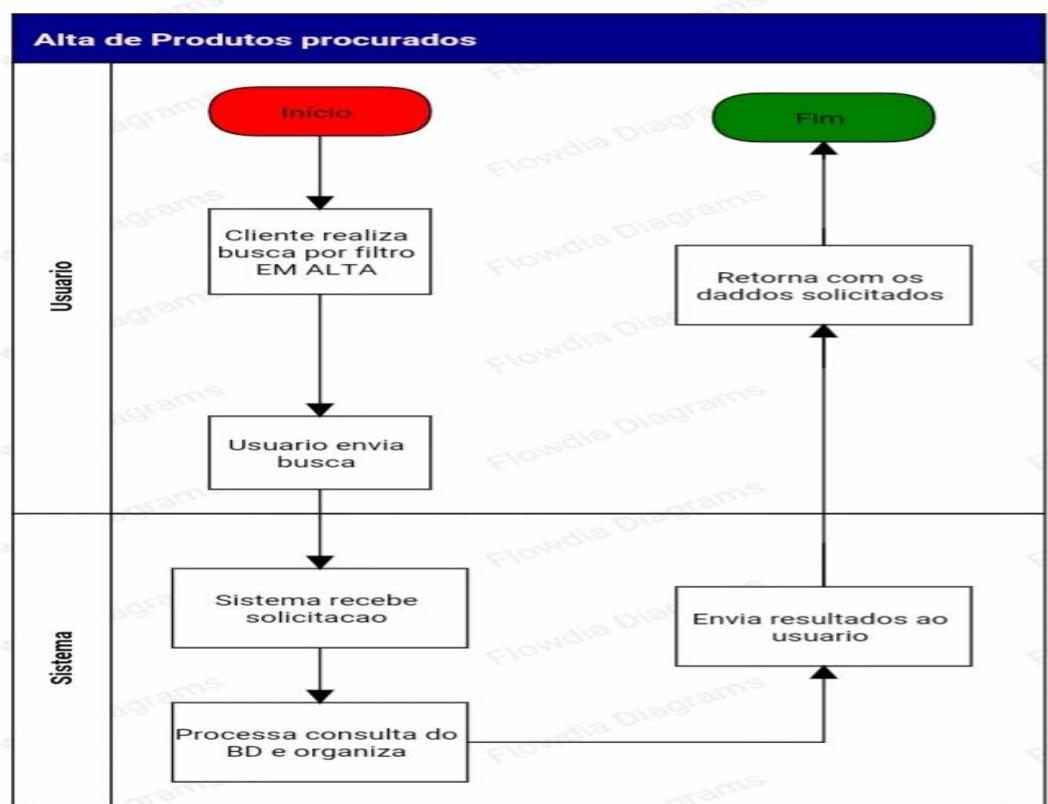
8.15 Salvar Forma nde Pagamento Via Cartão



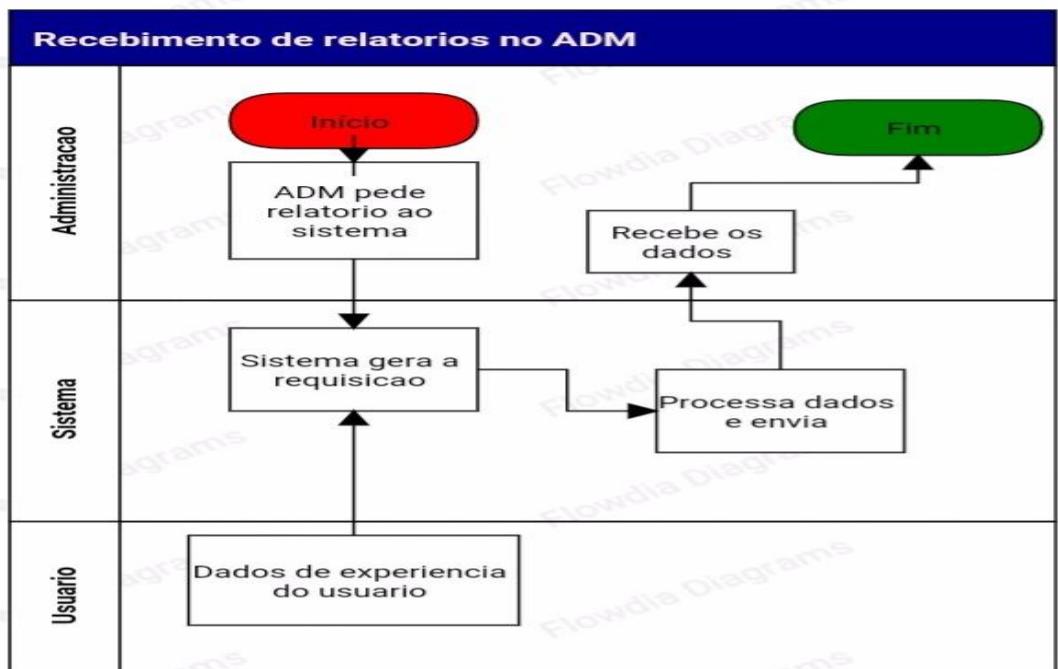
8.16 Sistema Validador de Fidelização ao Cliente



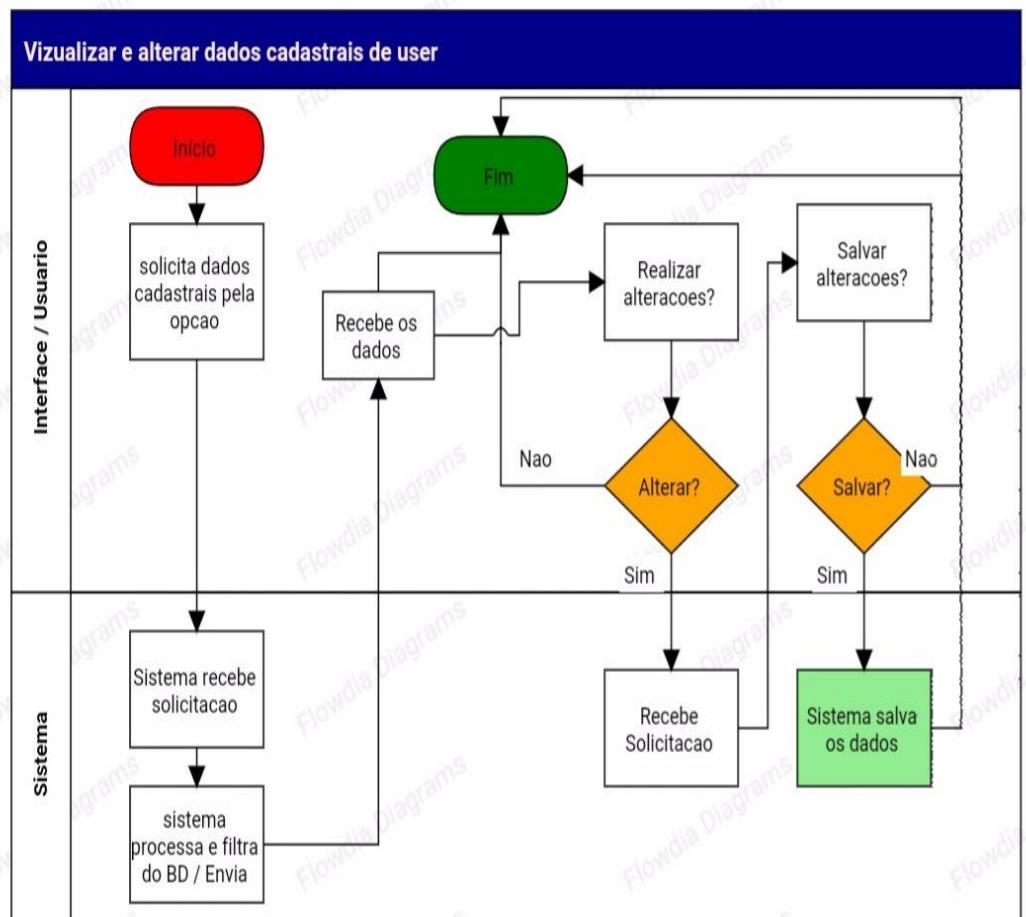
8.17 Alta de Produtos Procurados



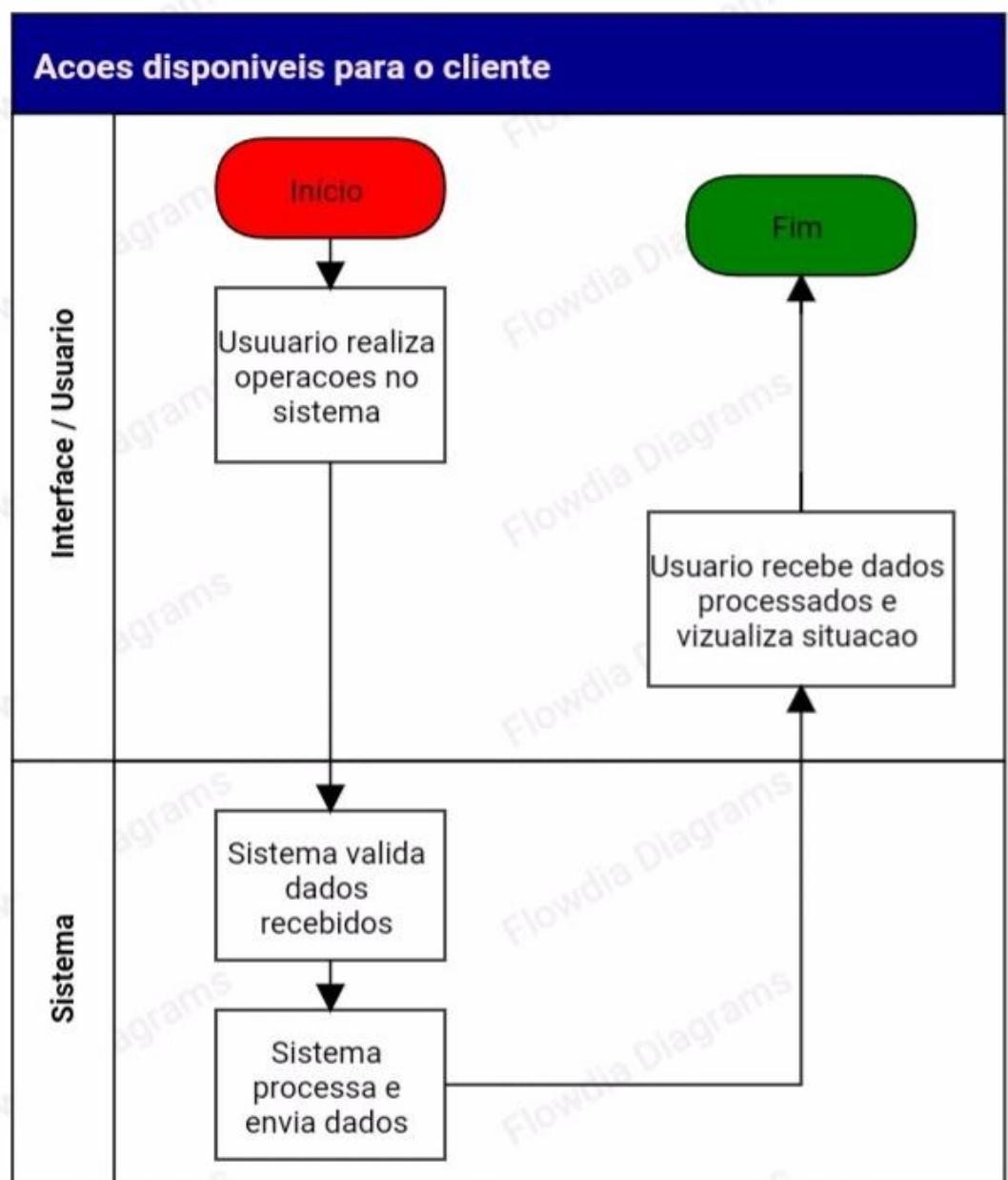
8.18 Recebimento de Relatórios para ADM



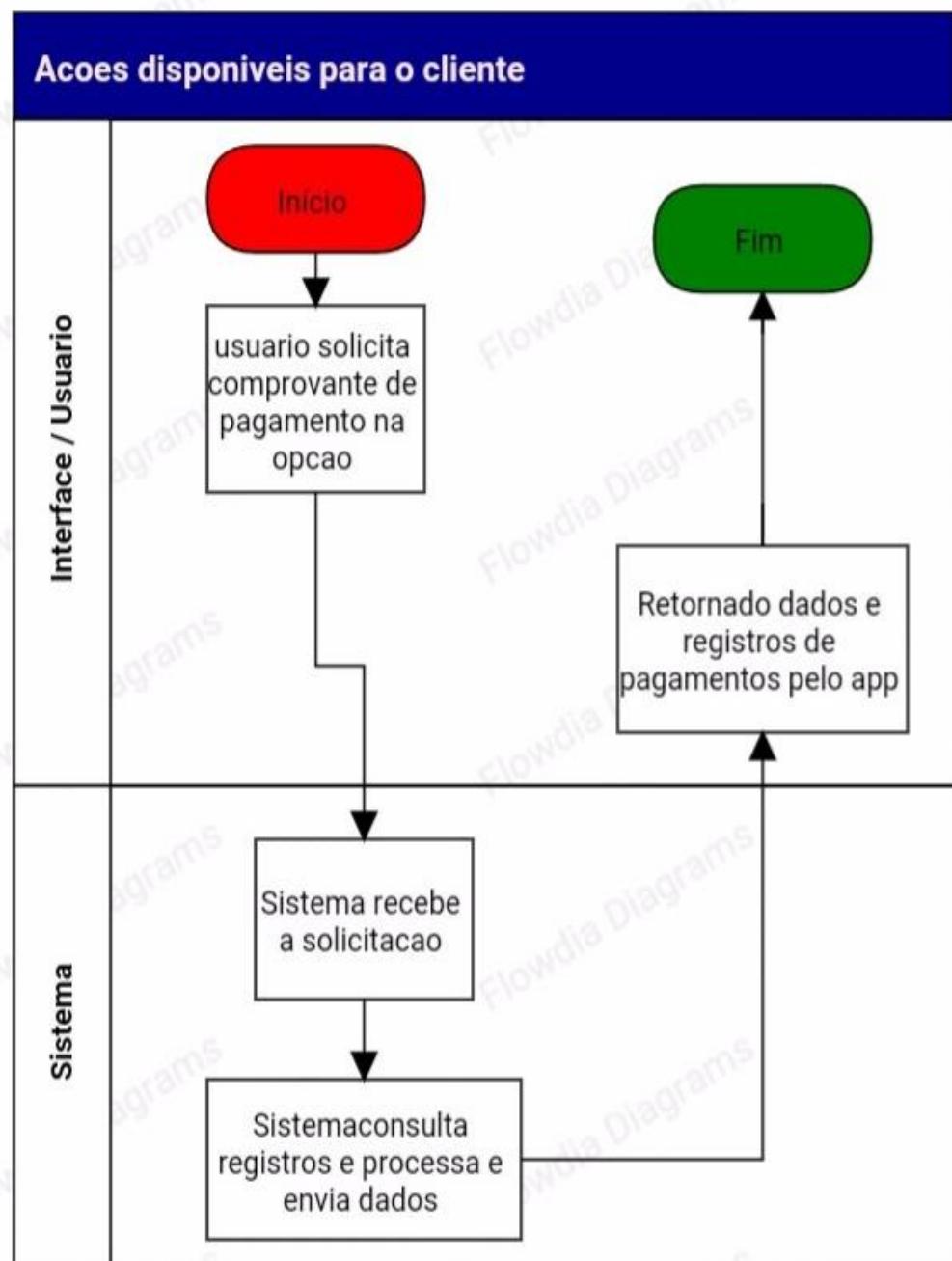
8.19 Vizualizar e Alterar Dados Cadastrais de Usuarios



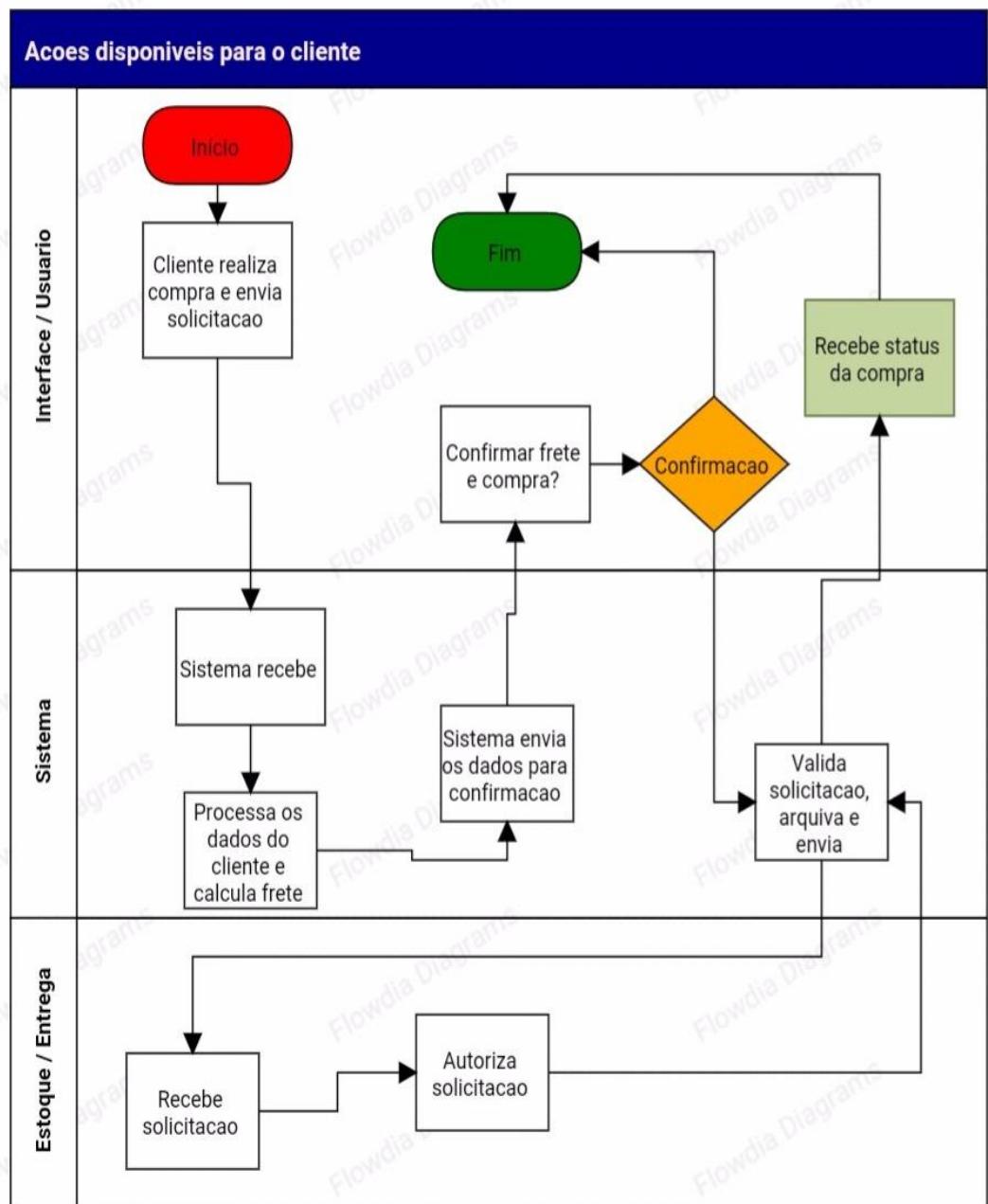
8.20 Ações Disponíveis Para o Cliente



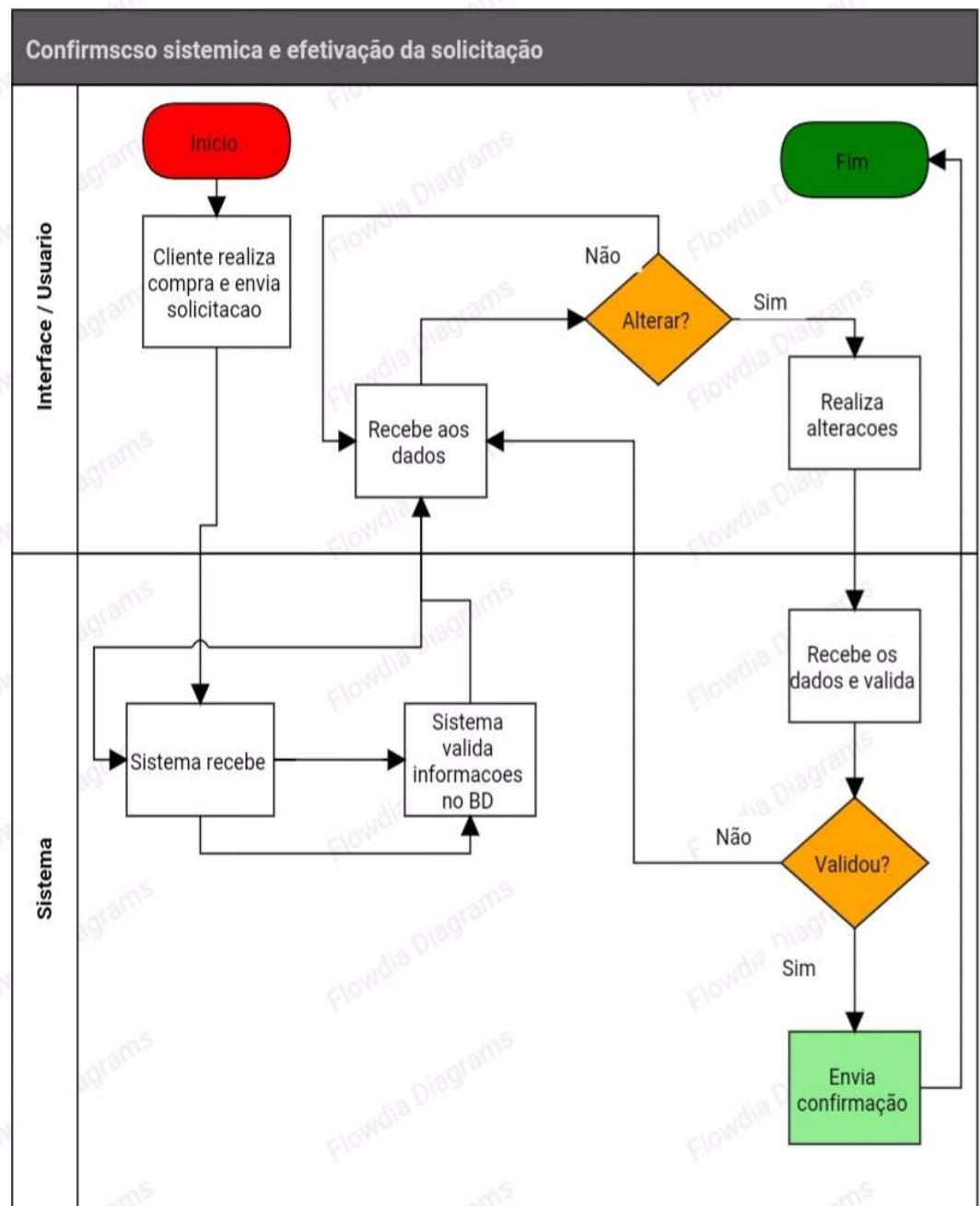
8.21 Ações Disponíveis Para o Cliente



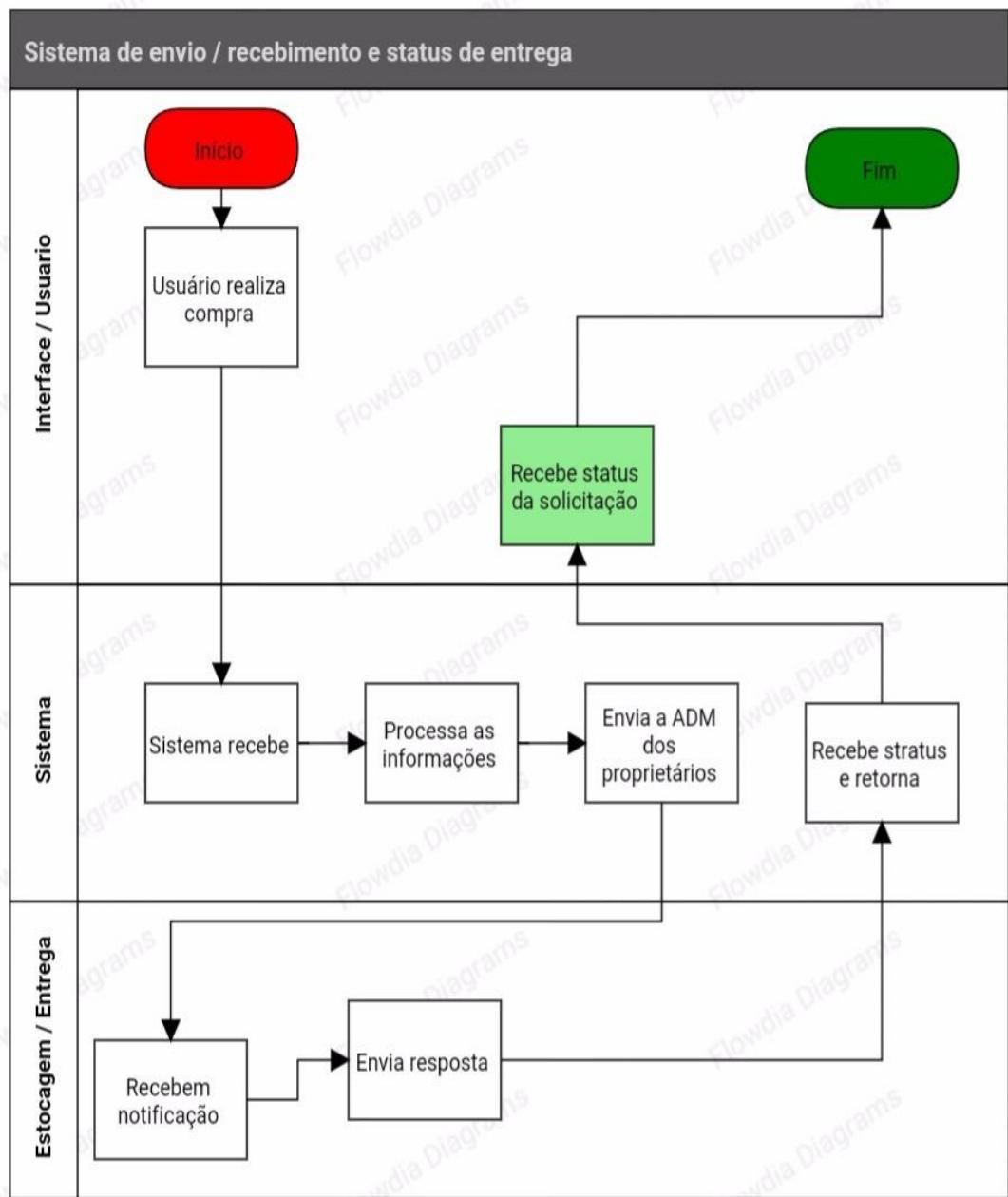
8.22 Ações Disponíveis Para o Cliente



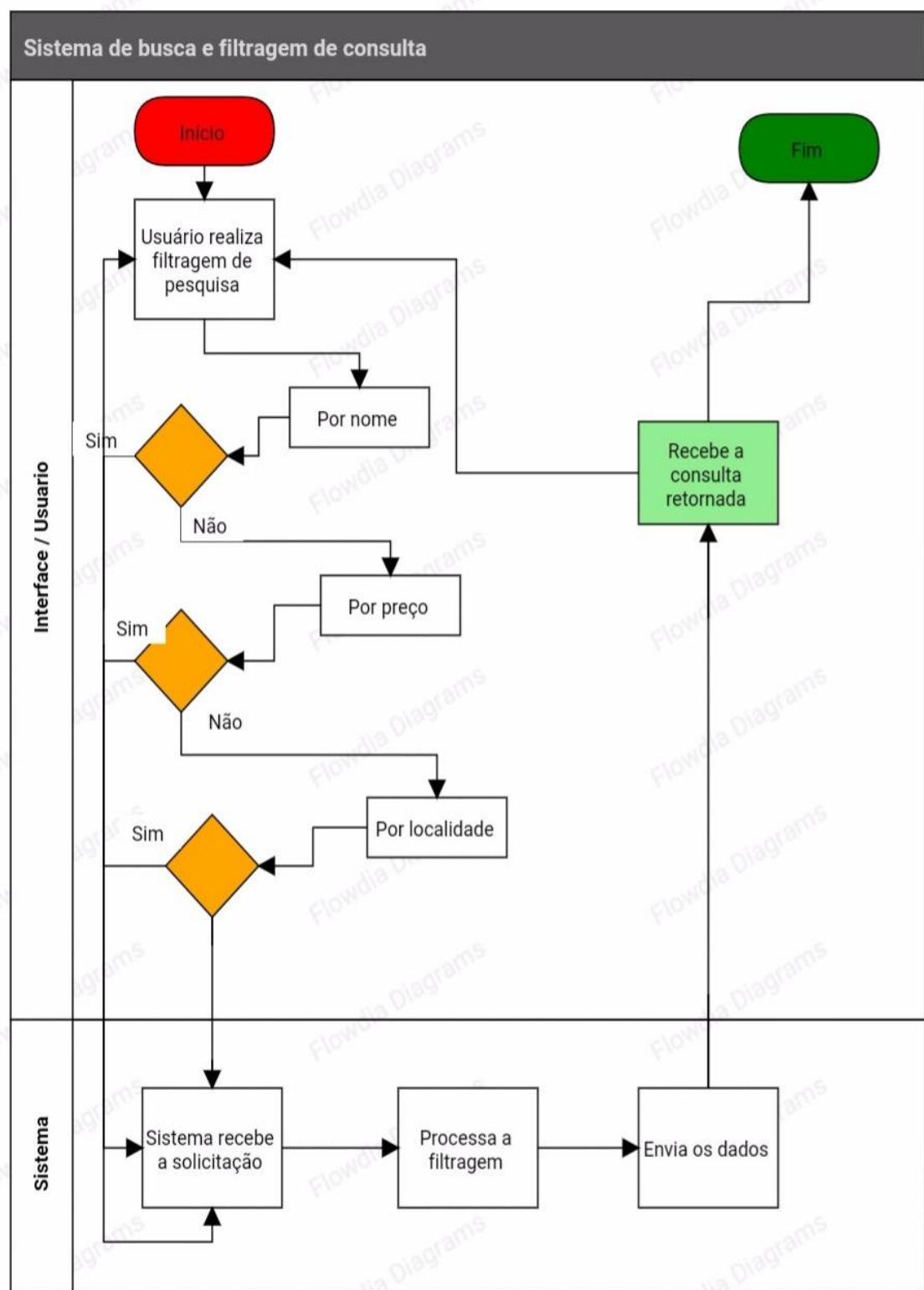
8.23 Confirmação Sistemica da Solicitação



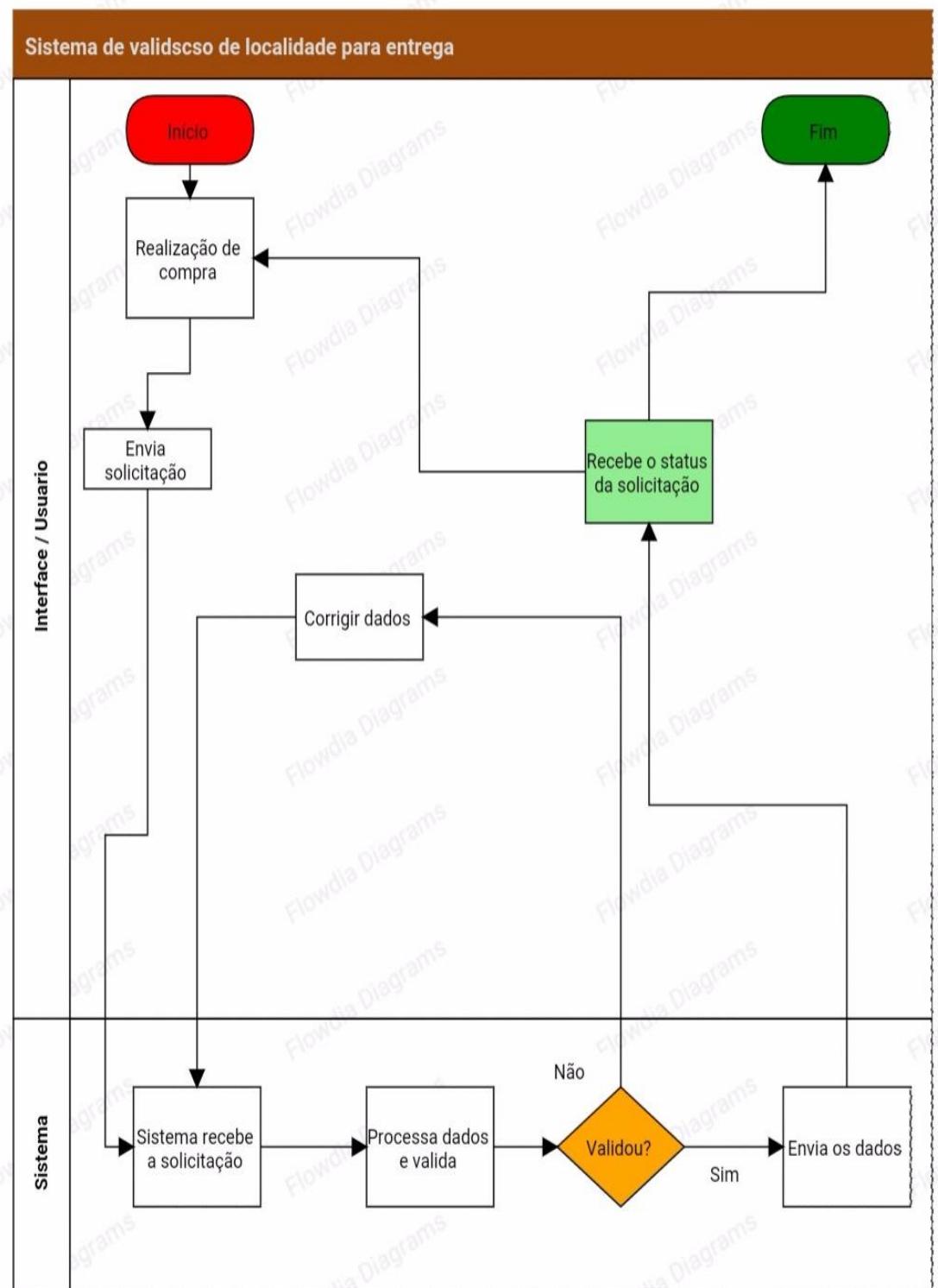
8.24 Sistema de Envio/Recebimento e Status Para Entrega



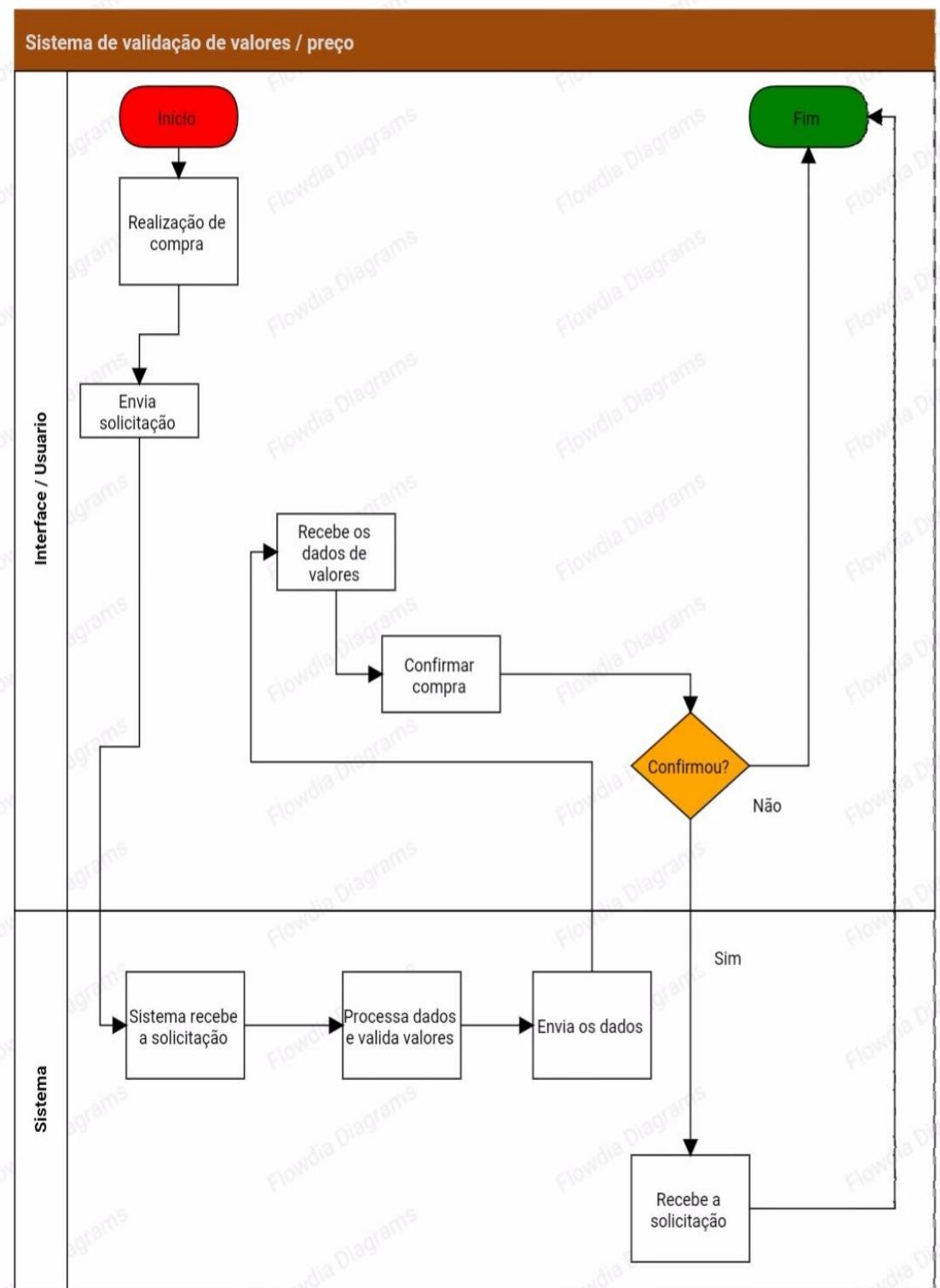
8.25 Formulário de Cadastro



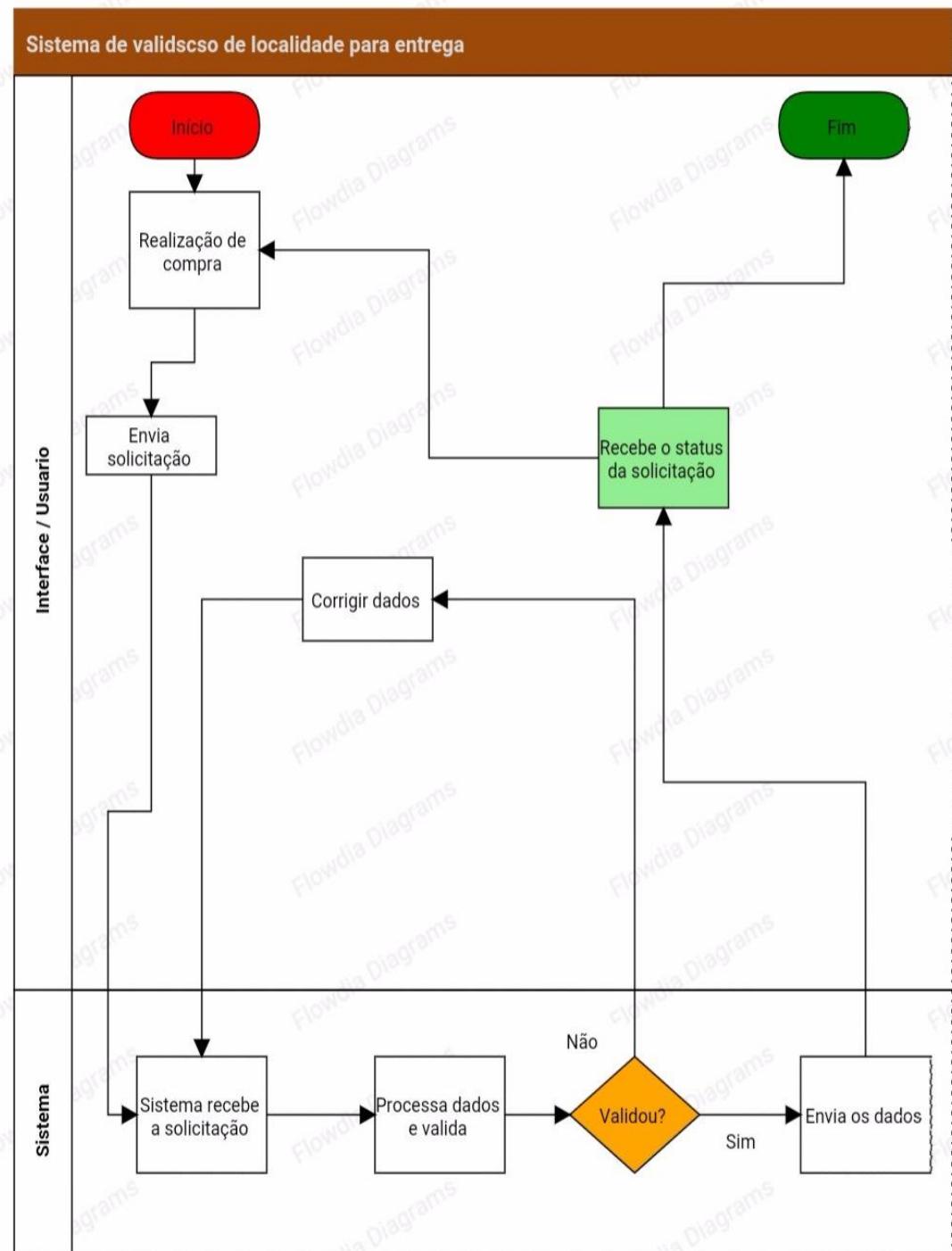
8.26 Sistema de Validação de Localidade Para Entregas



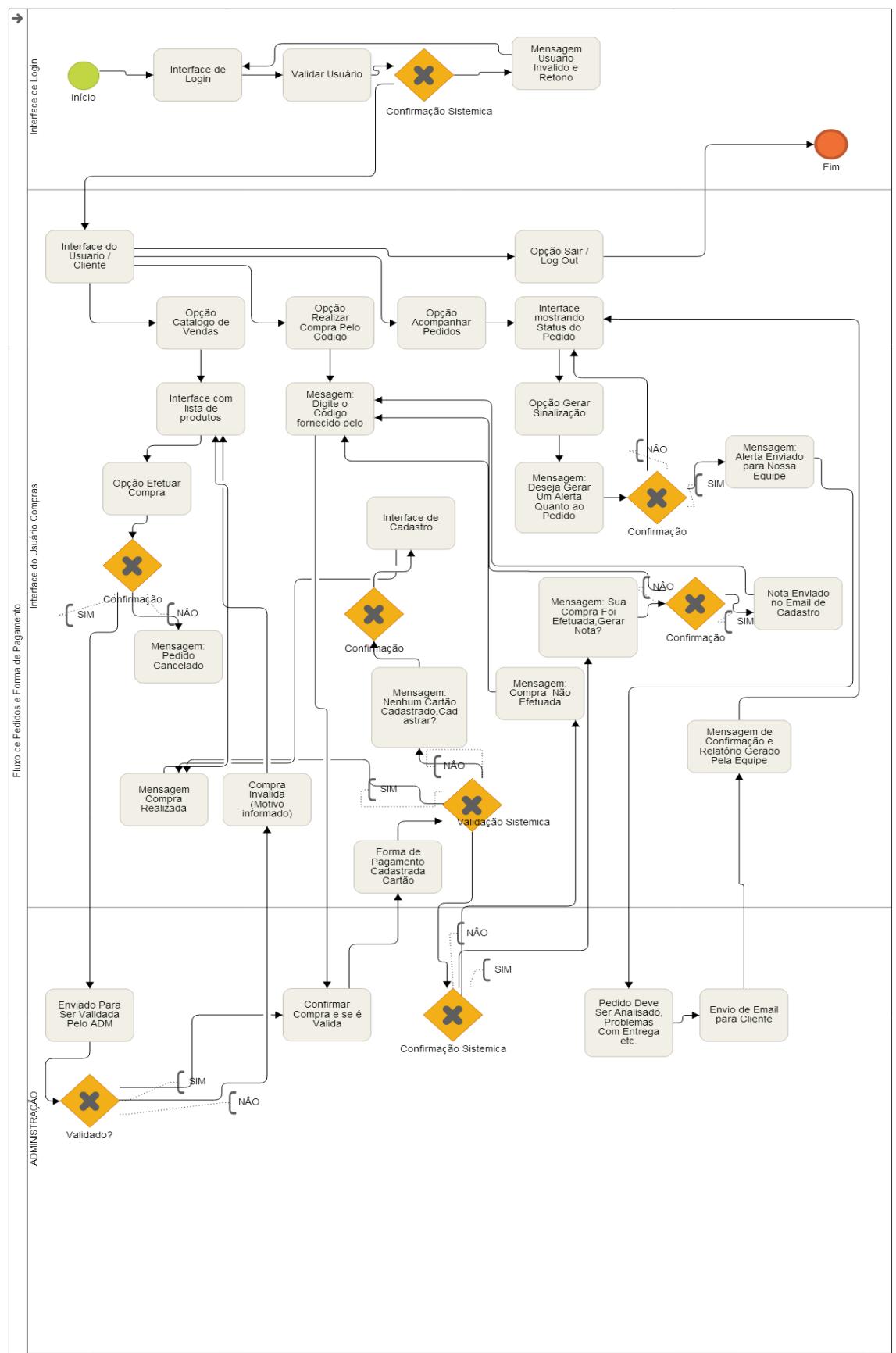
8.27 Sistema de Validação Valores / Preços



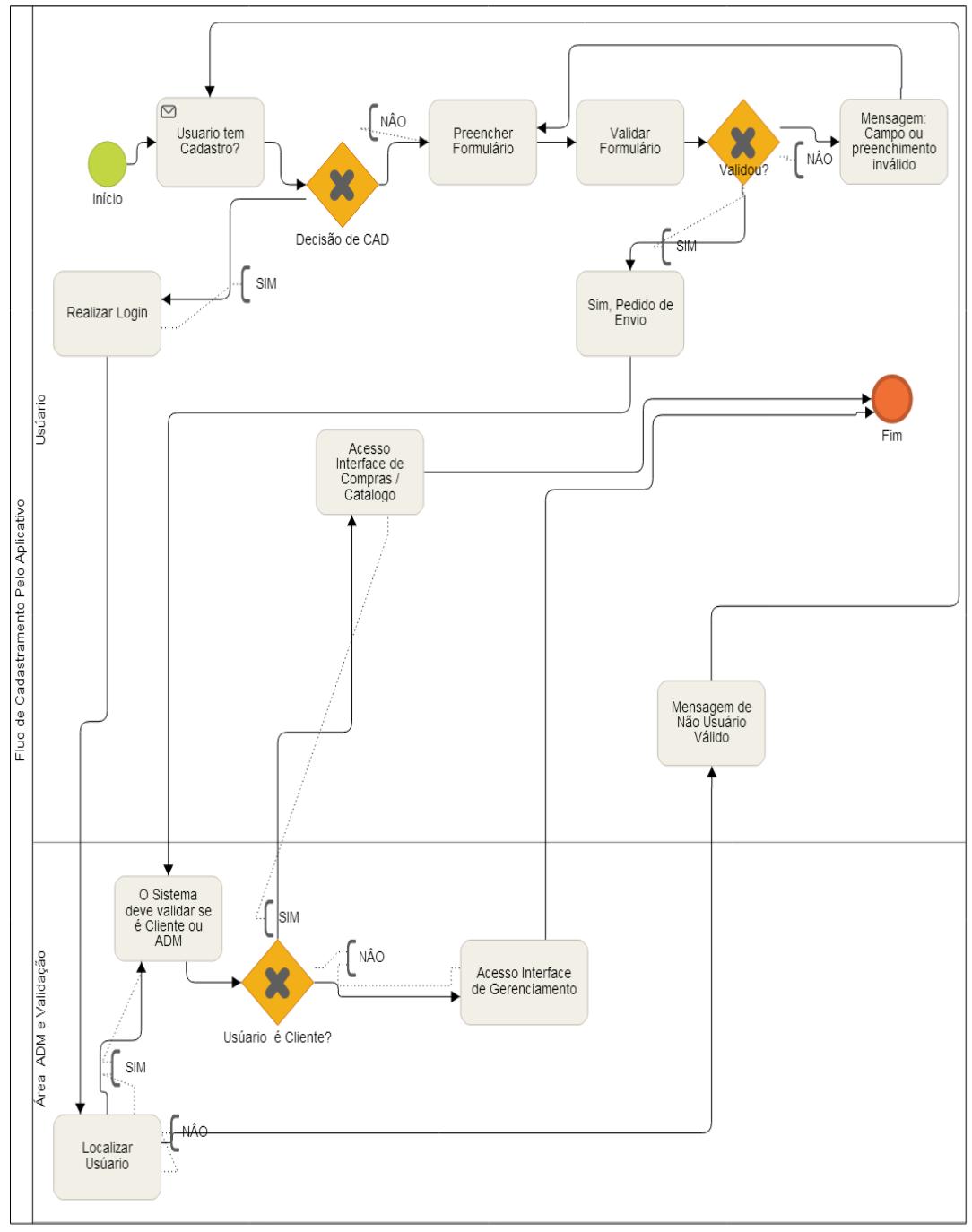
8.28 Sistema de Validação de Localização Para Entrega



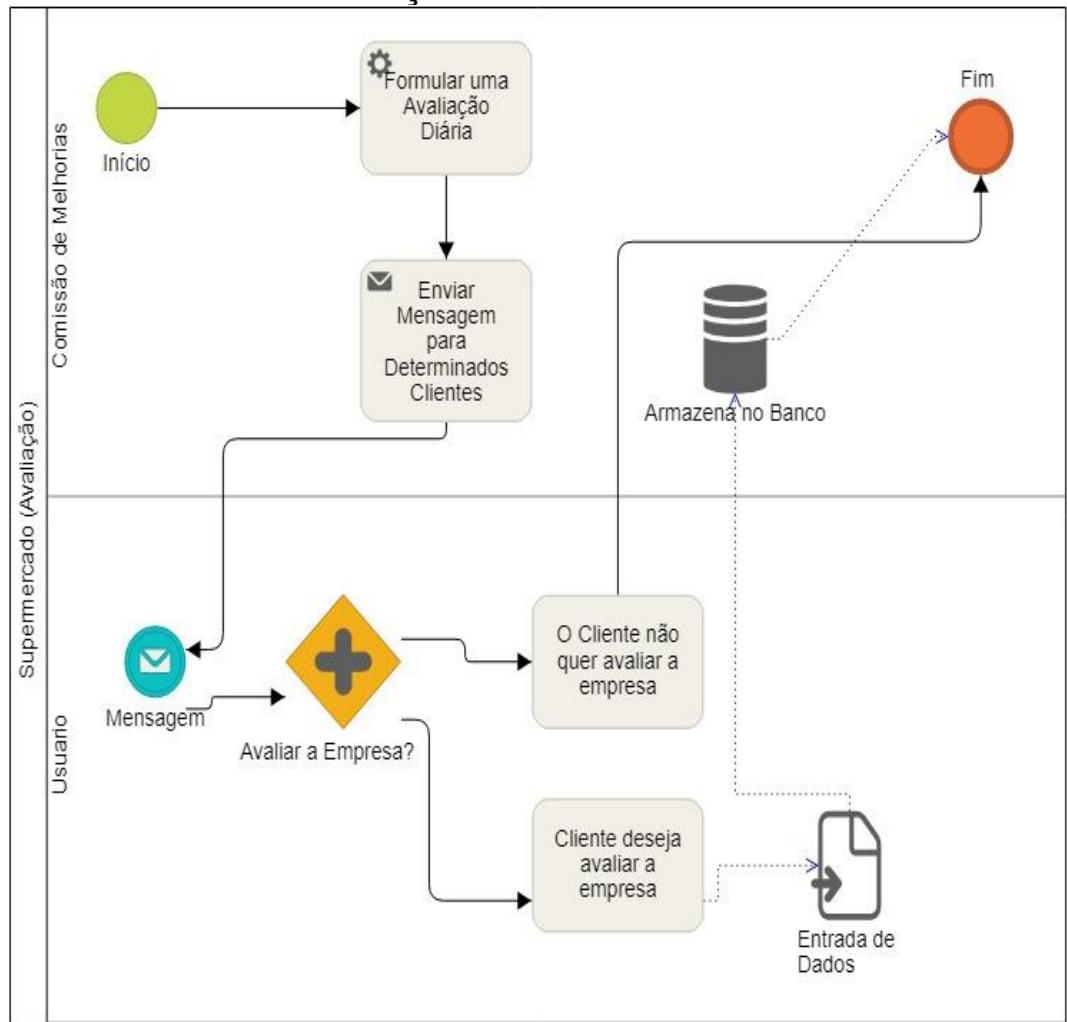
8.29 Sistema de Realização Pagamentos



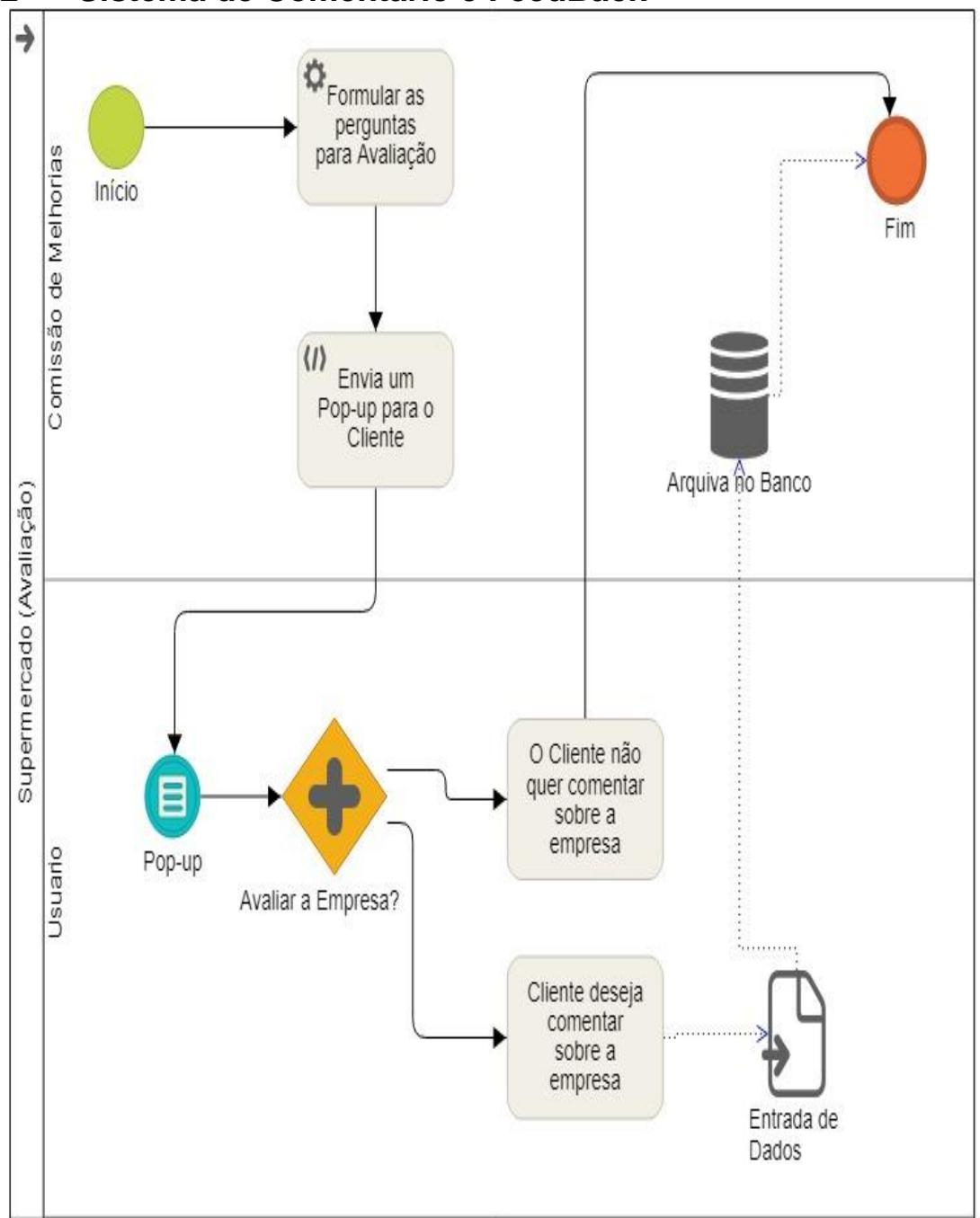
8.30 Sistema de Cadastro e Gerenciamento



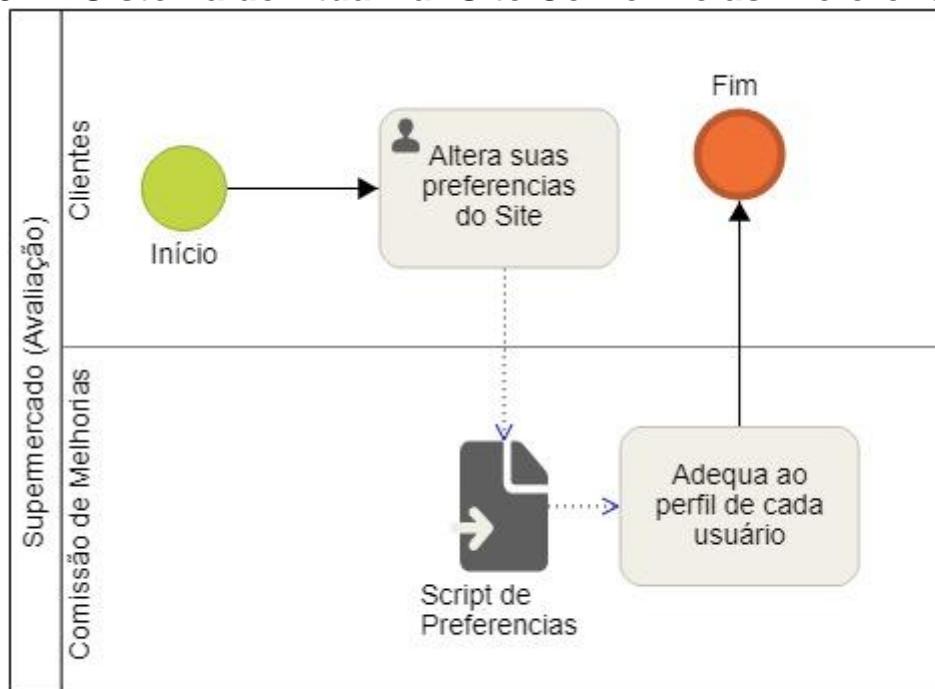
8.31 Sistema de Avaliação



8.32 Sistema de Comentário e FeedBack

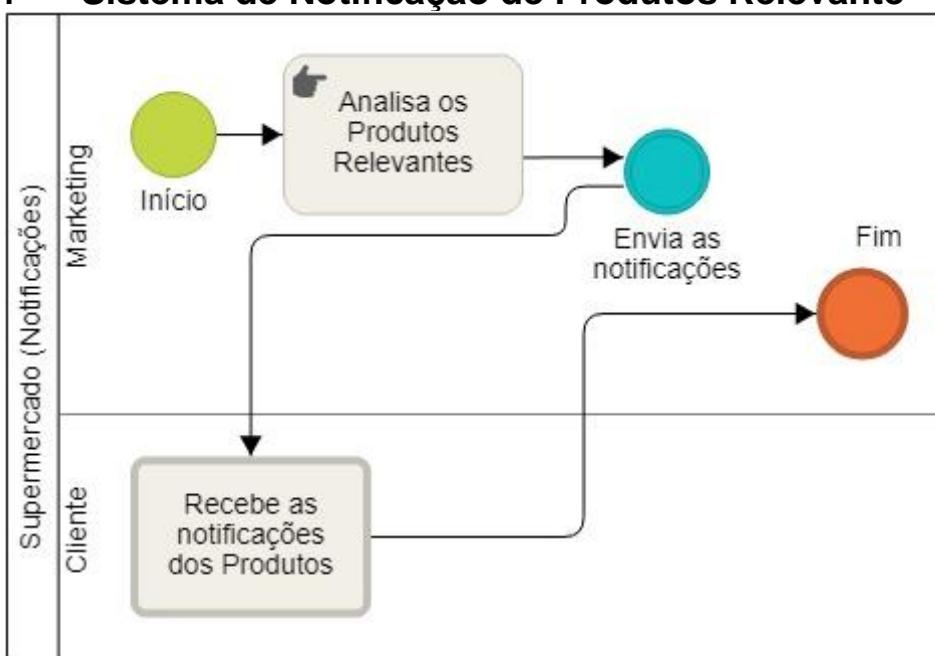


8.33 Sistema de Atualizar Site Conforme as Preferencias



HEFLO

8.34 Sistema de Notificação de Produtos Relevantes

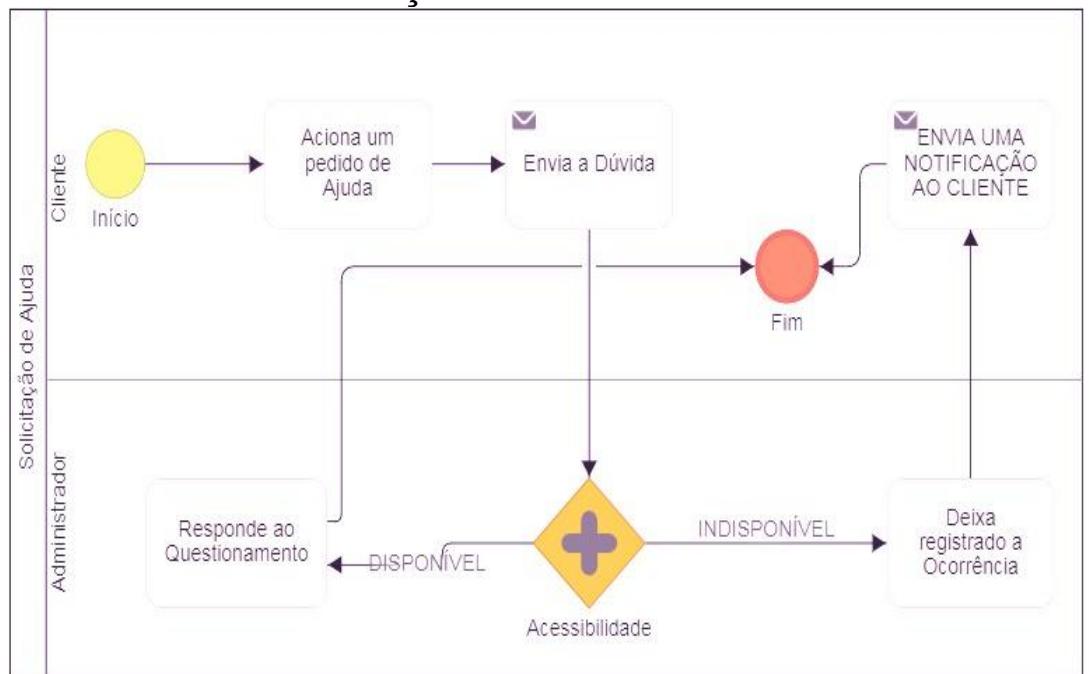


HEFLO

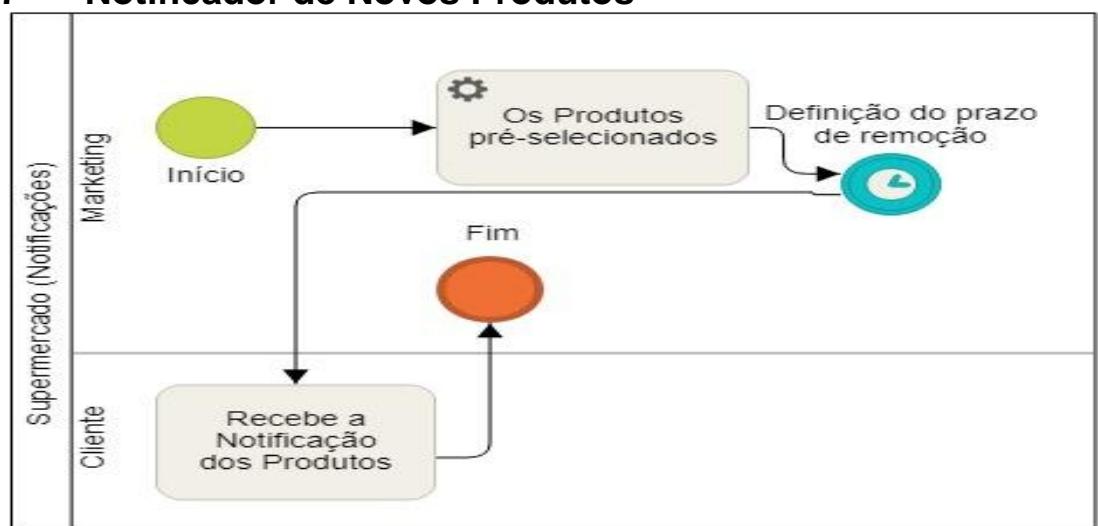
8.35 Cadastro de Endereçamento de Usuario



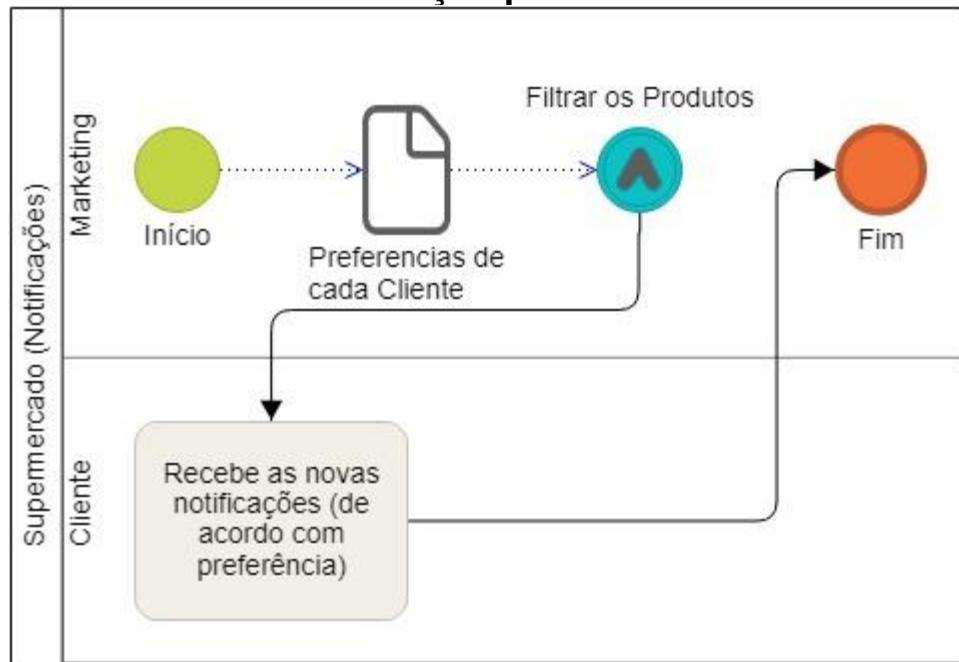
8.36 Sistema de Avaliação



8.37 Notificador de Novos Produtos

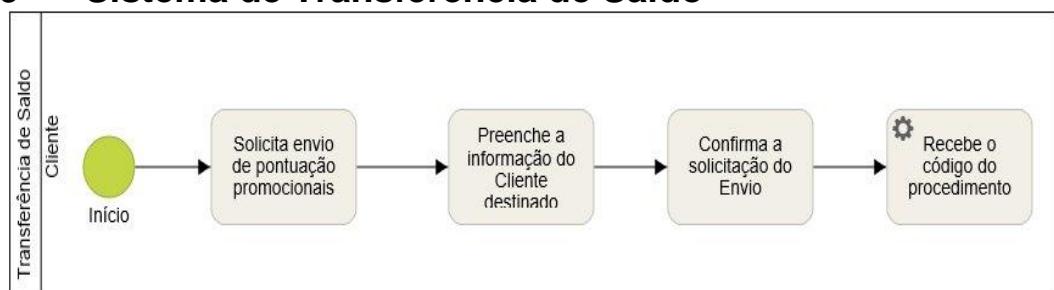


8.38 Sistema de Notificação por Preferencia



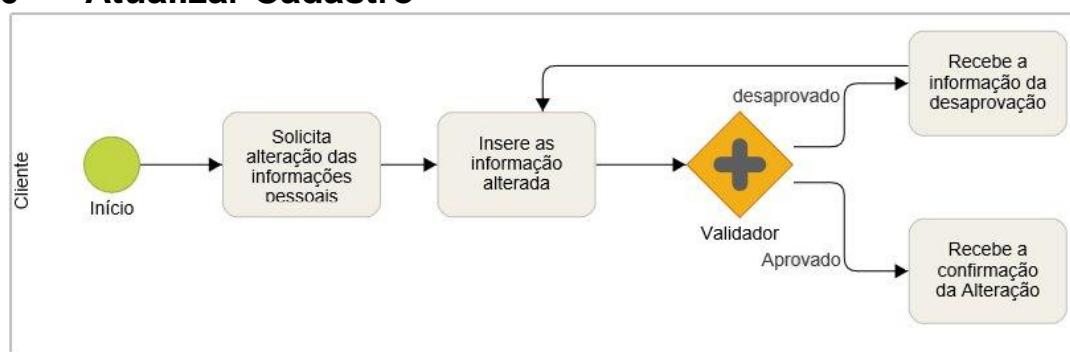
HEFLO

8.39 Sistema de Transferencia de Saldo

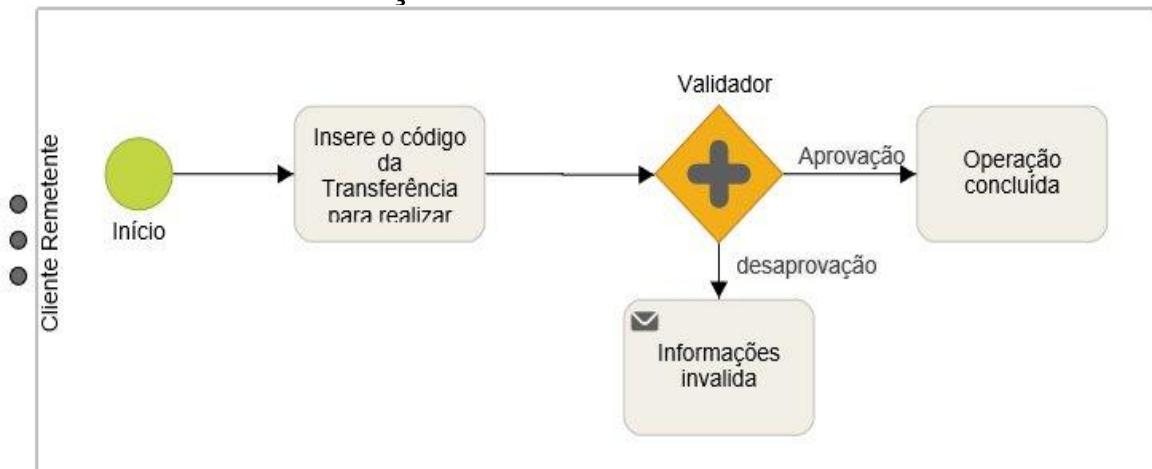


HEFLO

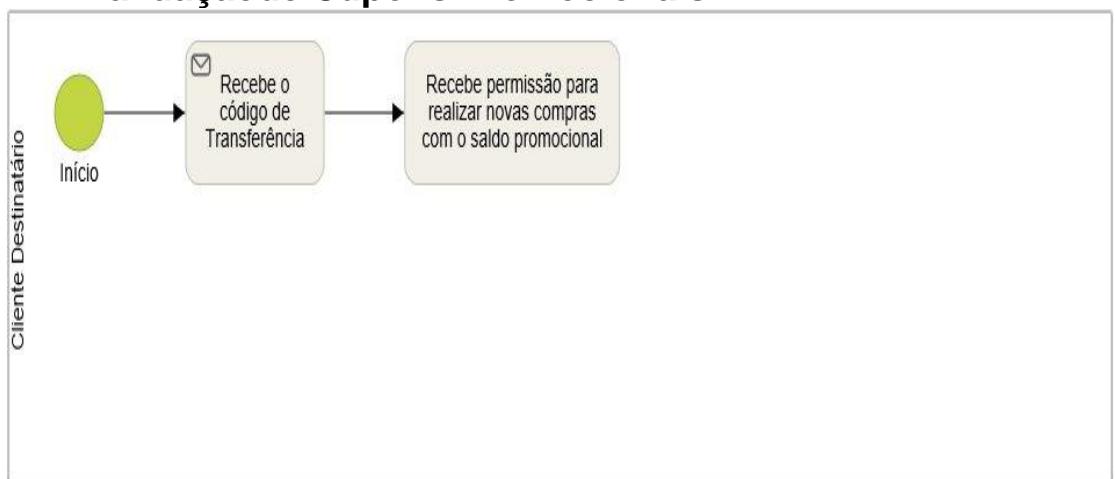
8.40 Atualizar Cadastro



8.41 Cadastro e Validação de Remetentes



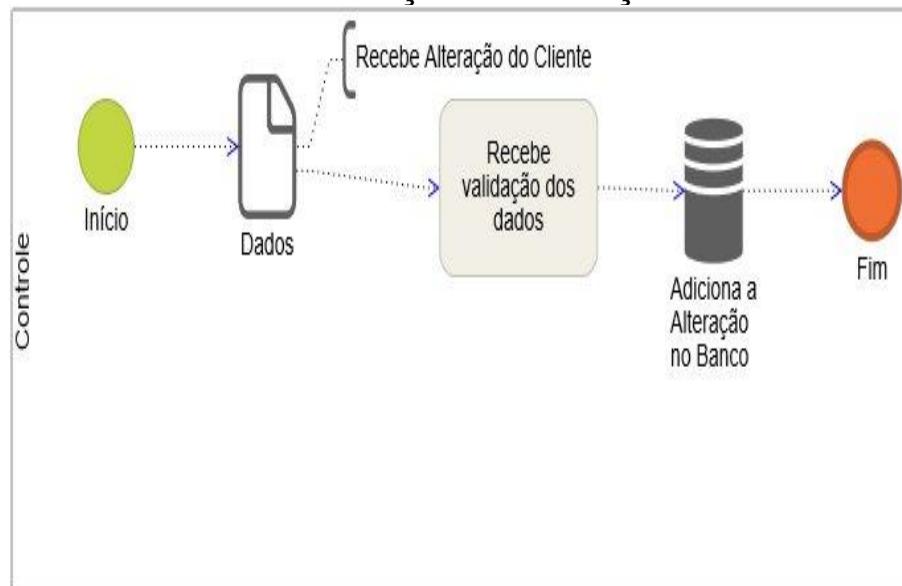
8.42 Validação de Cupons Promocionais



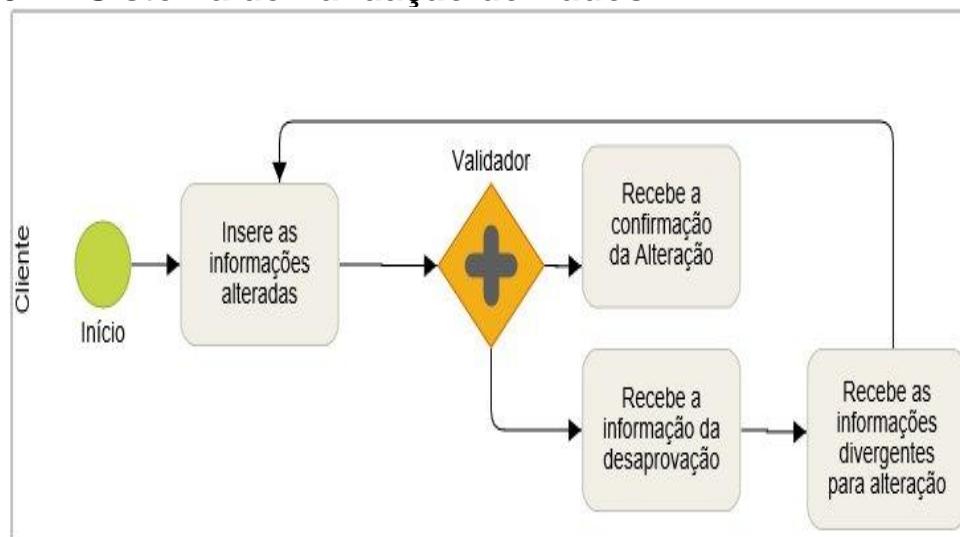
8.43 Sistema de Produtos Relevantes por Perfil



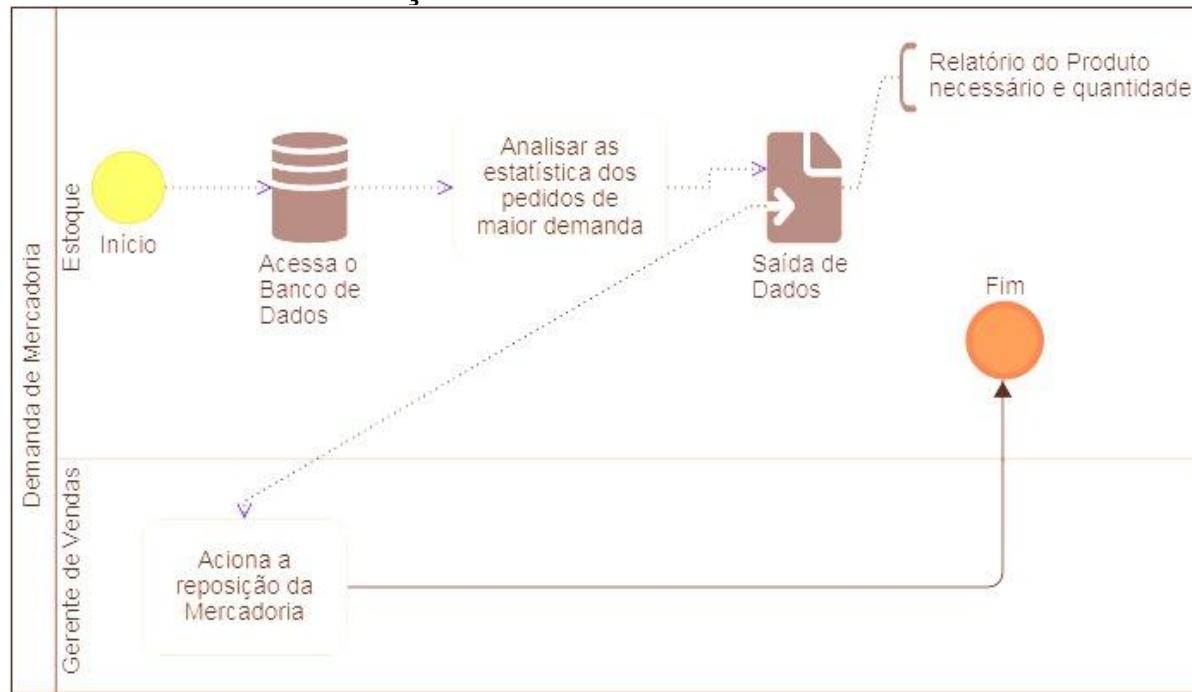
8.44 Sistema de Alteração e Validação de Dados



8.45 Sistema de Validação de Dados



8.46 Sistema de Avaliação



8.47 Sistema de Busca e Valores de Produtos



9 KANBAN – ADMINISTRAÇÃO DA PRODUÇÃO

Utilizando Kanban Para Organização das Atividades

Kanban é um termo de origem japonesa e significa literalmente “cartão” ou “sinalização”. Este é um conceito relacionado com a utilização de cartões (post-it e outros) para indicar o andamento dos fluxos de produção.

Kanban (23/04/2019)

Coisas para fazer	Em andamento	Concluído
<ul style="list-style-type: none"> Design Patterns GRASP/GOF Modelagem BD Projeto de Rede Projeto Físico BD <p>Sprint 4 🕒 28 de abr</p> <ul style="list-style-type: none"> Apresentação Final Entrega Projeto final Impresso <p>Sprint 5 🕒 24 de mai</p> <p>+ Adicionar outro cartão</p>	<ul style="list-style-type: none"> Atividade Casos de Uso Classe Sequência UML - Comportamental UML - Estrutural <p>Sprint 2 🕒 31 de mar</p> <ul style="list-style-type: none"> Mapa Navegacional Mockup / Protótipo <p>Sprint 3 🕒 14 de abr</p> <p>+ Adicionar outro cartão</p>	<ul style="list-style-type: none"> Benchmarking Elicitação de Requisitos (RN-RNF) Histórias de Usuário Regras de Negócio TAP - Termo de abertura do Proj... Tema, Objetivo, Justificativa <p>Sprint 0 🕒 3 de mar</p> <ul style="list-style-type: none"> Kanban Modelagem BPM <p>Sprint 1 🕒 17 de mar</p> <p>+ Adicionar outro cartão</p>

Kanban (21/04/2019)

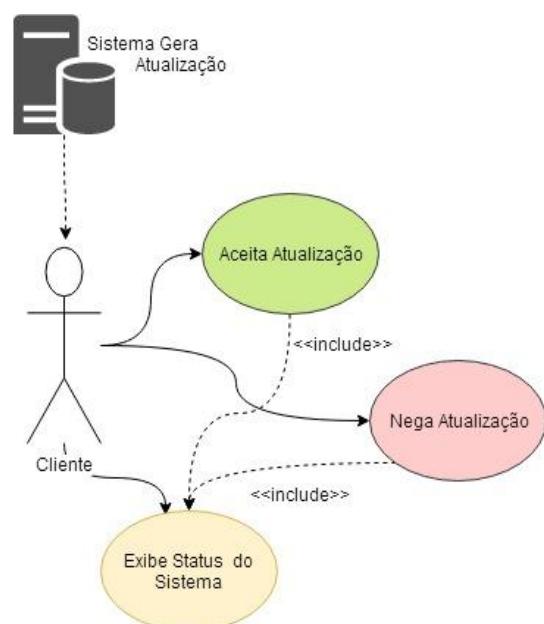
Coisas para fazer	Em andamento	Concluído
<ul style="list-style-type: none"> Apresentação Final Entrega Projeto Final <p>Sprint 5 🕒</p> <p>+ Adicionar outro cartão</p>	<ul style="list-style-type: none"> Designer Patters GRASP/GOF Modelagem BD Projeto de Rede Projeto Físico BD <p>Sprint 4 🕒</p> <p>+ Adicionar outro cartão</p>	<ul style="list-style-type: none"> Benchmarking Elicitação de Requisitos (RN-RNF) História de Usuário Regras de Negócio TAP - Termo de Abertura de Proj... Tema, Obejívo, Justificativa <p>Sprint 0 🕒</p> <ul style="list-style-type: none"> Kanban Modelagem BPM <p>Sprint 1 🕒</p> <ul style="list-style-type: none"> Atividade Casos de Uso Casse Sequencia UML - Comportamental UML - Estrutural <p>Sprint 2 🕒</p> <ul style="list-style-type: none"> Mapa Navegacional Mockup / Protótipo <p>Sprint 3 🕒</p> <p>+ Adicionar outro cartão</p>

10 UML – COMPORTAMENTAL / CASOS DE USO

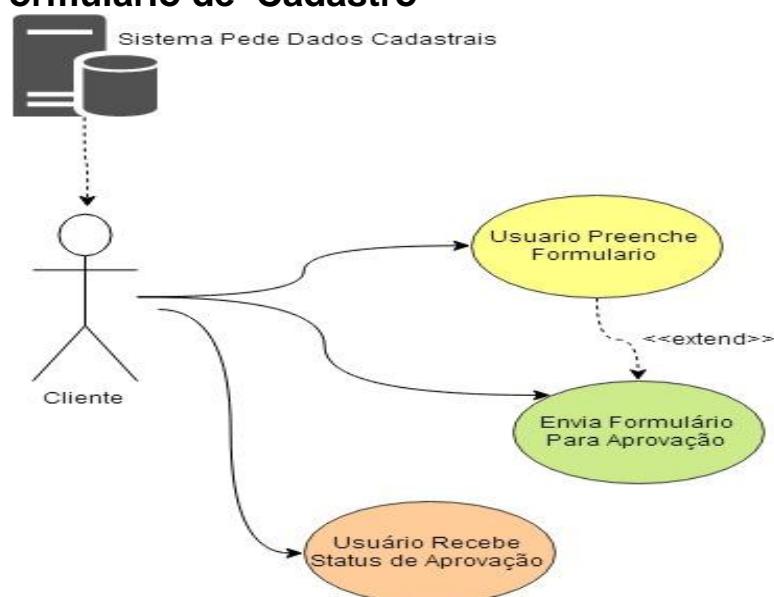
Diagrama Comportamental – Casos de Uso

Os requisitos foram levantados através do acompanhamento dos processos.

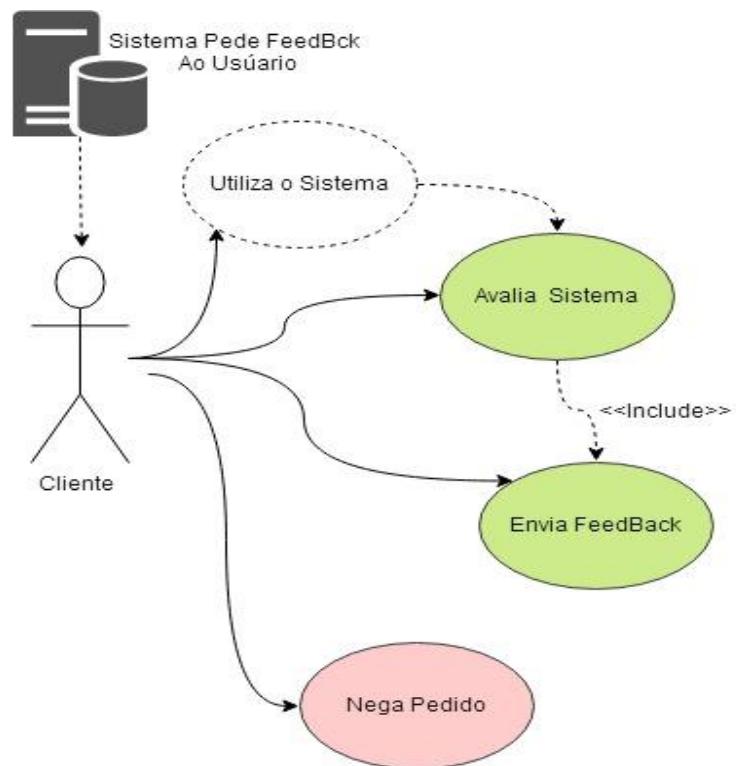
10.1 Autorizador de Upgrade



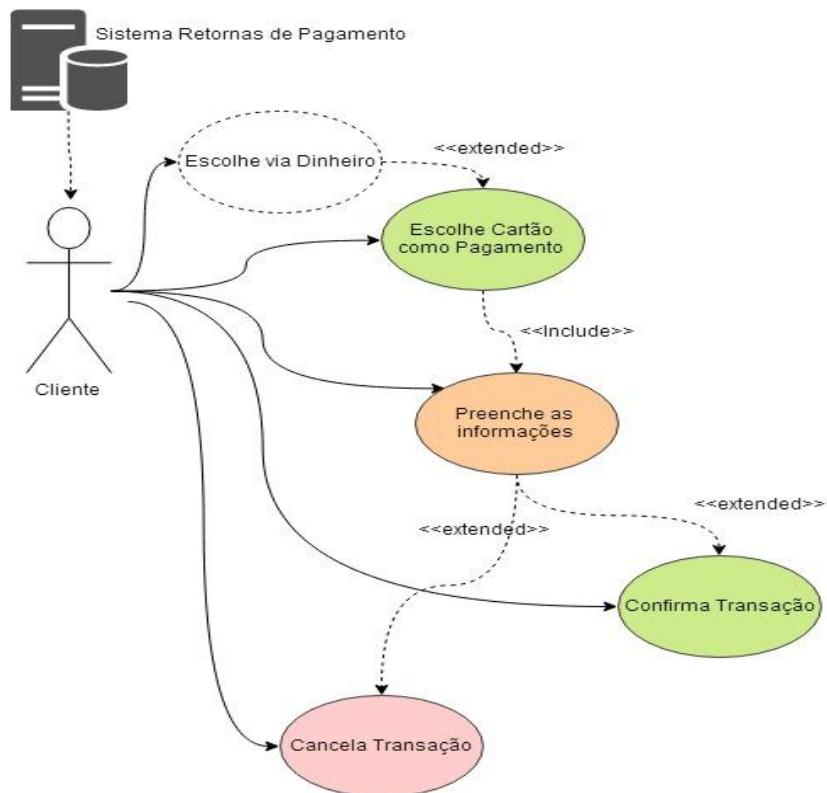
10.2 Formulário de Cadastro



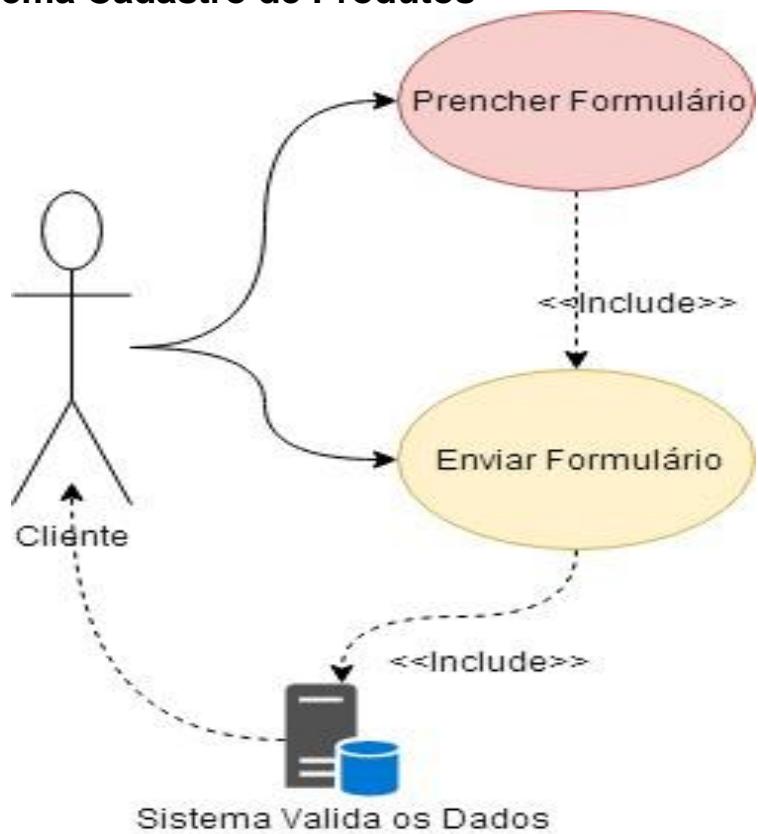
10.3 Gerador de FeedBack



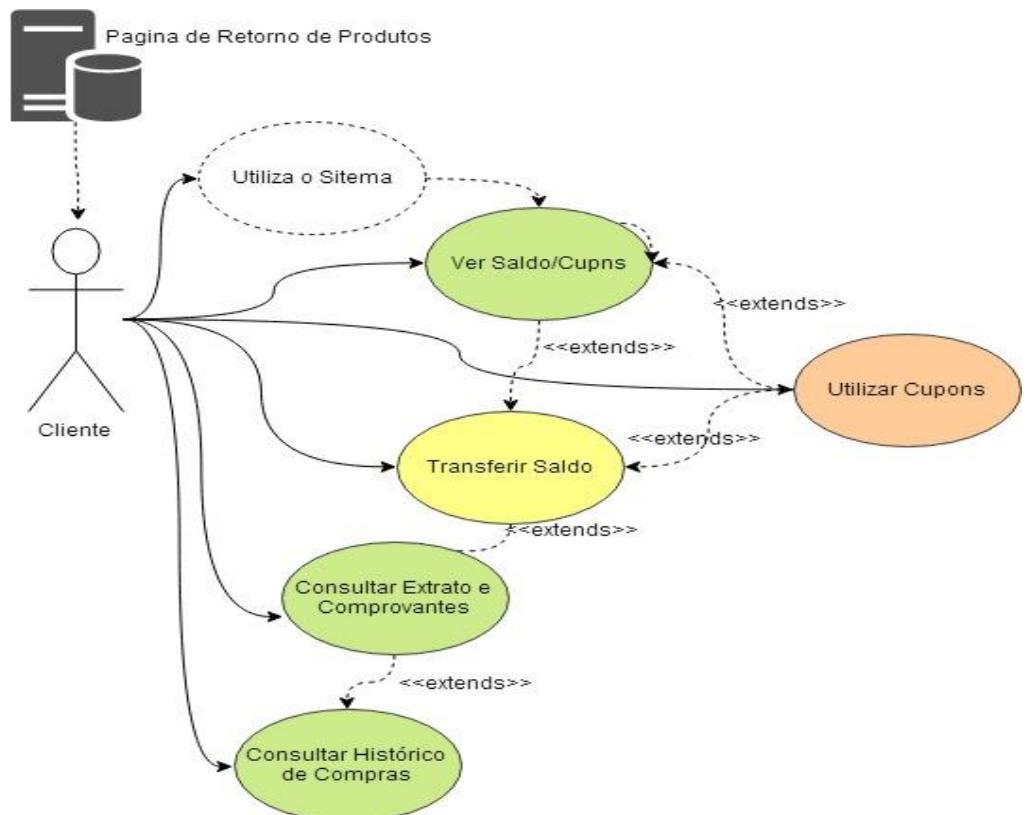
10.4 Forma de Pagamento (Padrão Cartão)



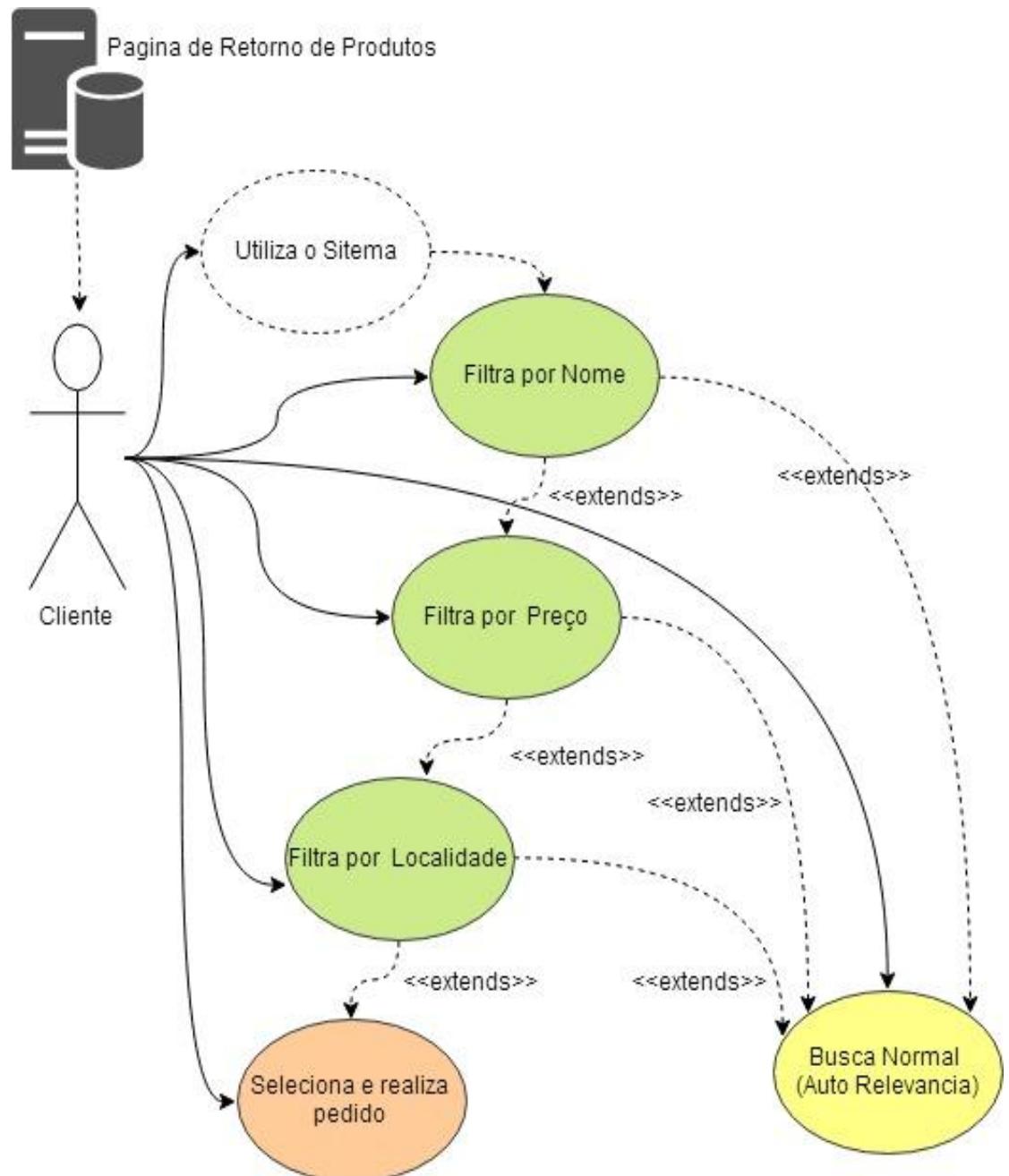
10.5 Sistema Cadastro de Produtos



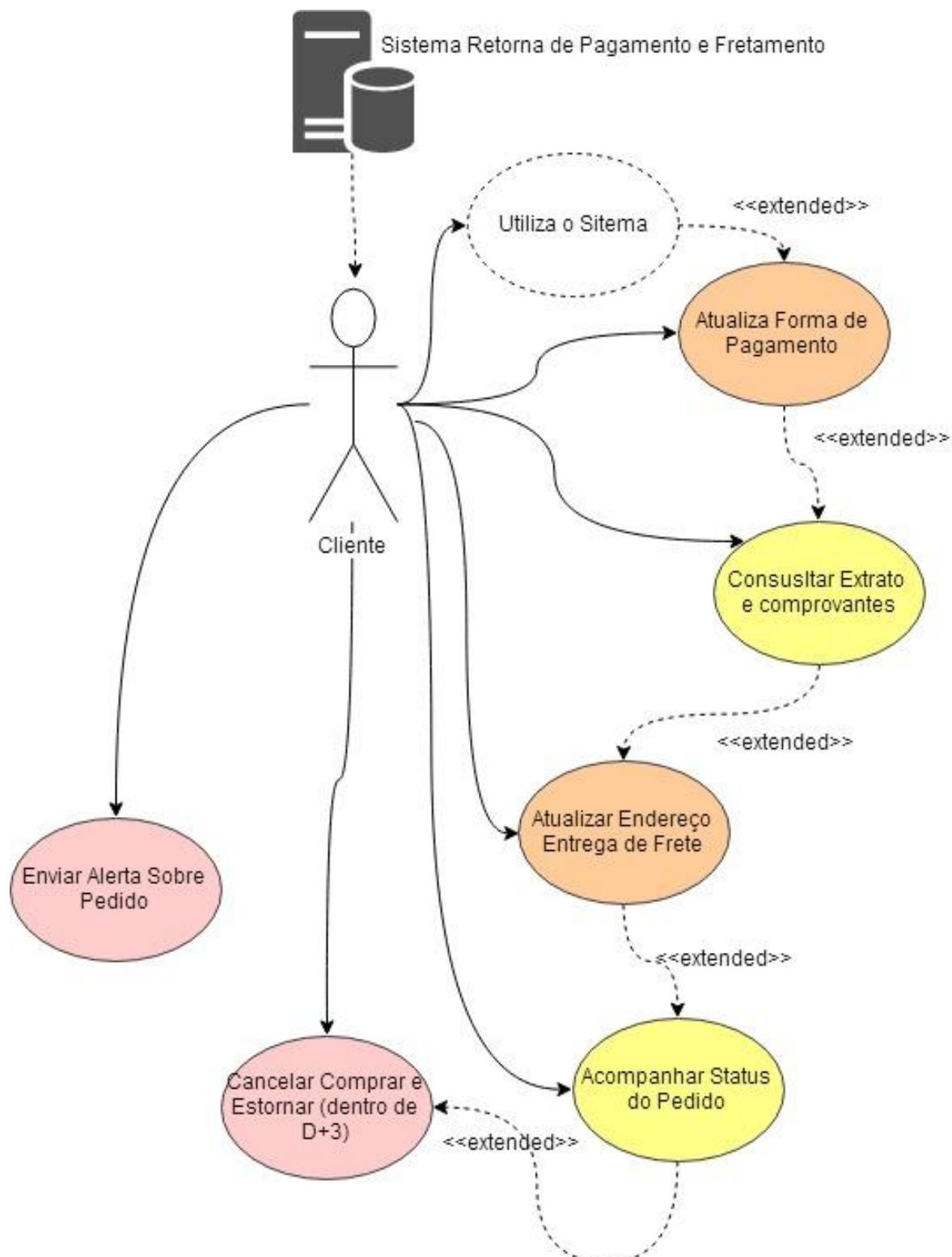
10.6 Gerenciar Saldo



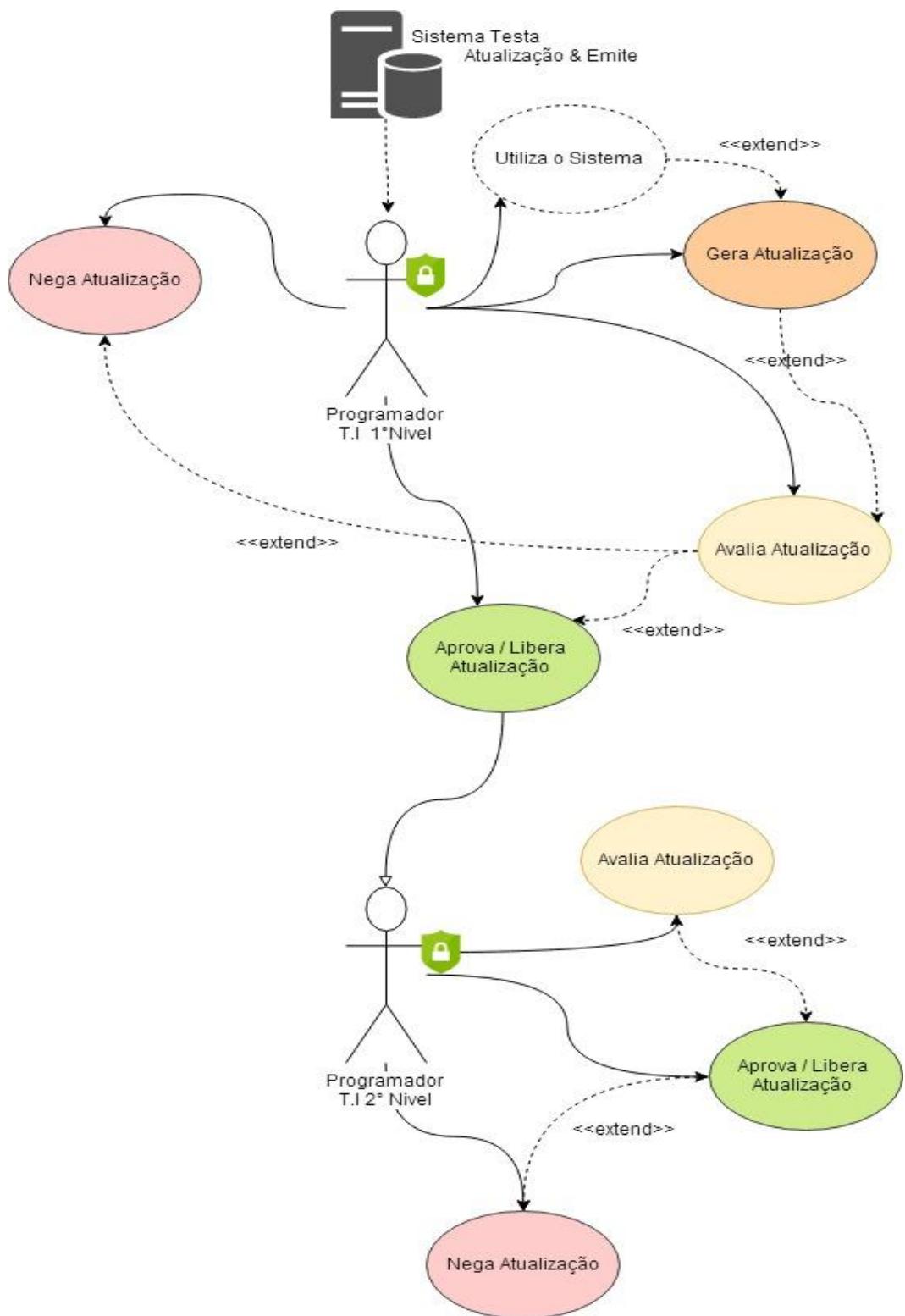
10.7 Pesquisa de filtro de Produto



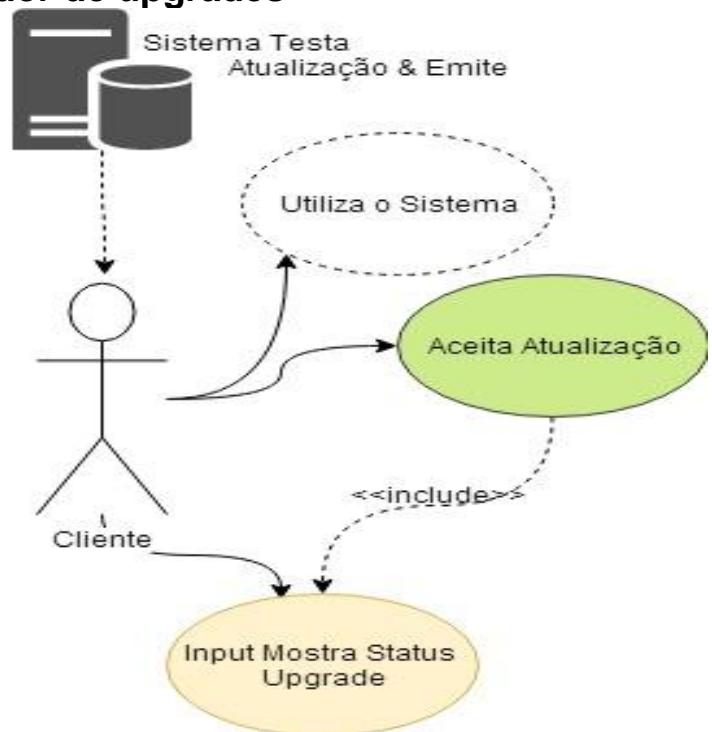
10.8 Sistema de Compras & Entregas



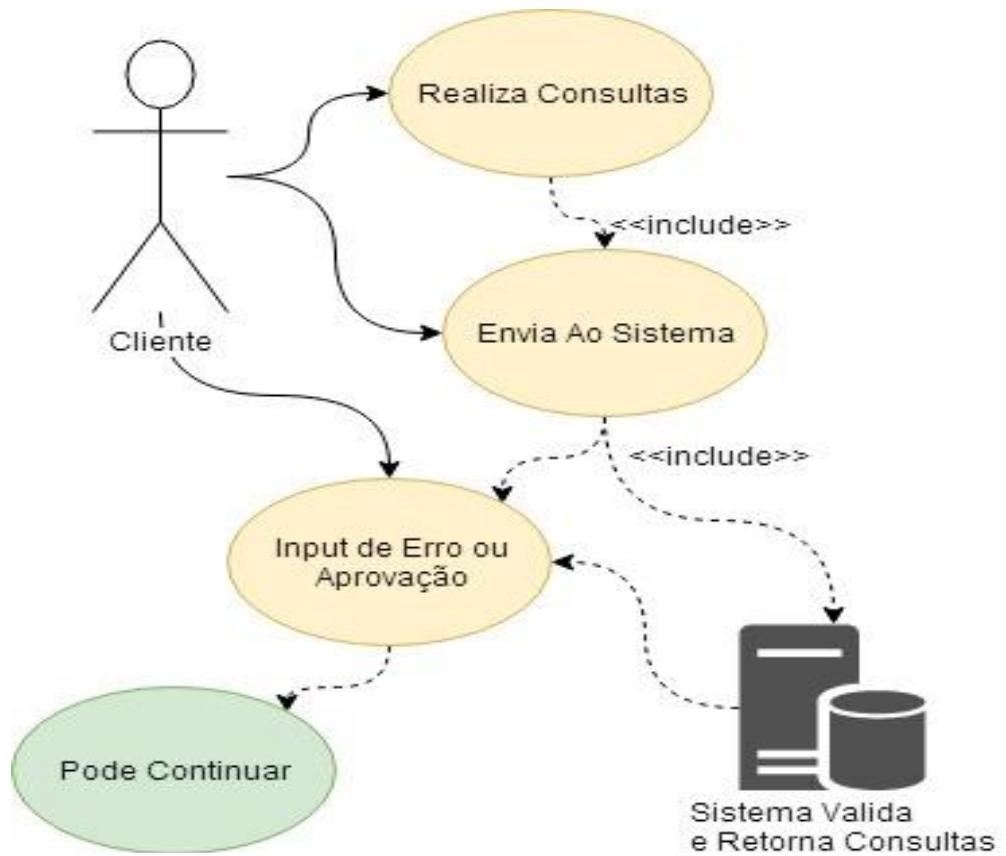
10.9 Sistema UpGrade Nível a Nível



10.10 Sistema Validador de upgrades



10.11 Reportar Erros do Sistema

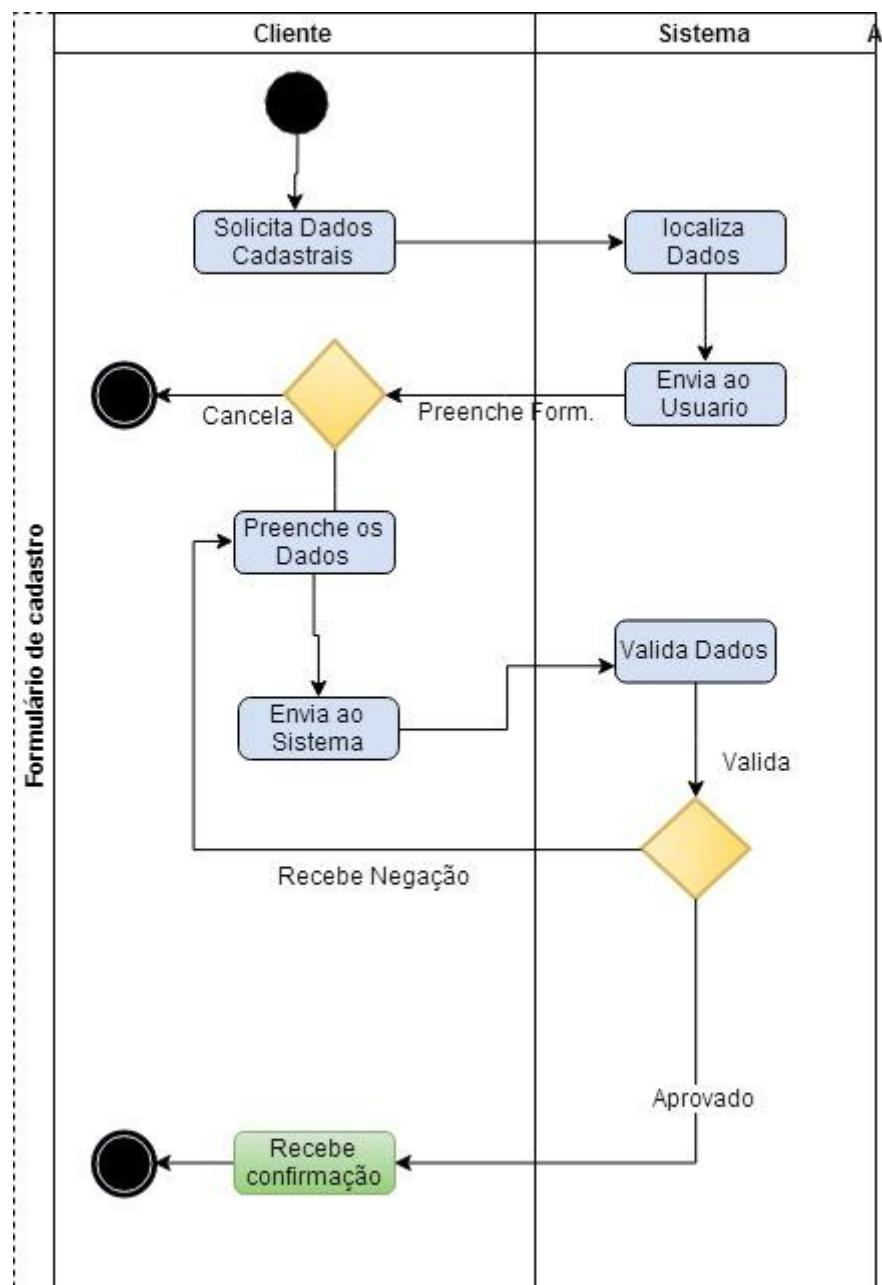


11 UML – COMPORTAMENTAL / ATIVIDADE

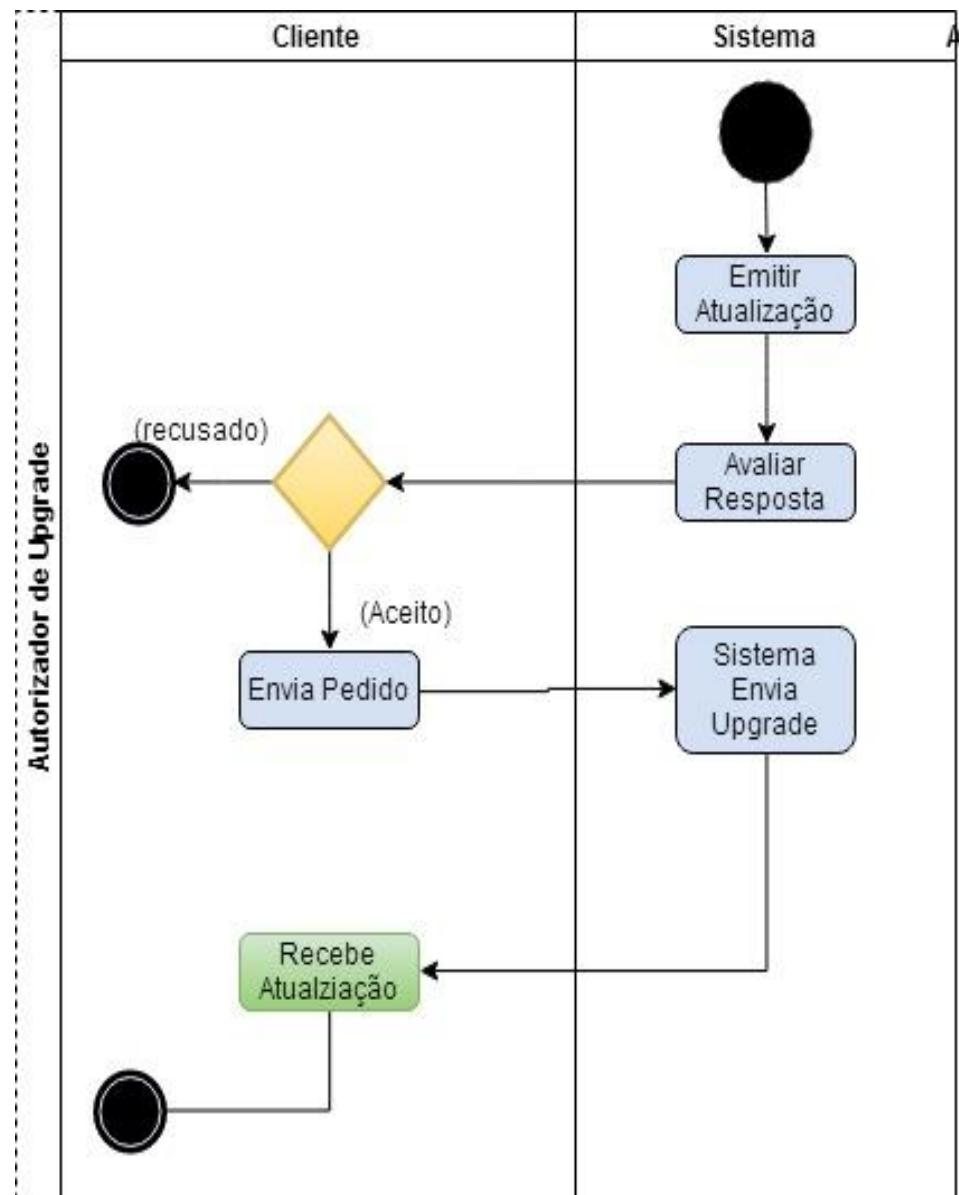
Diagrama Comportamental – Atividade

Define o Escopo de atividade para cada função no sistema.

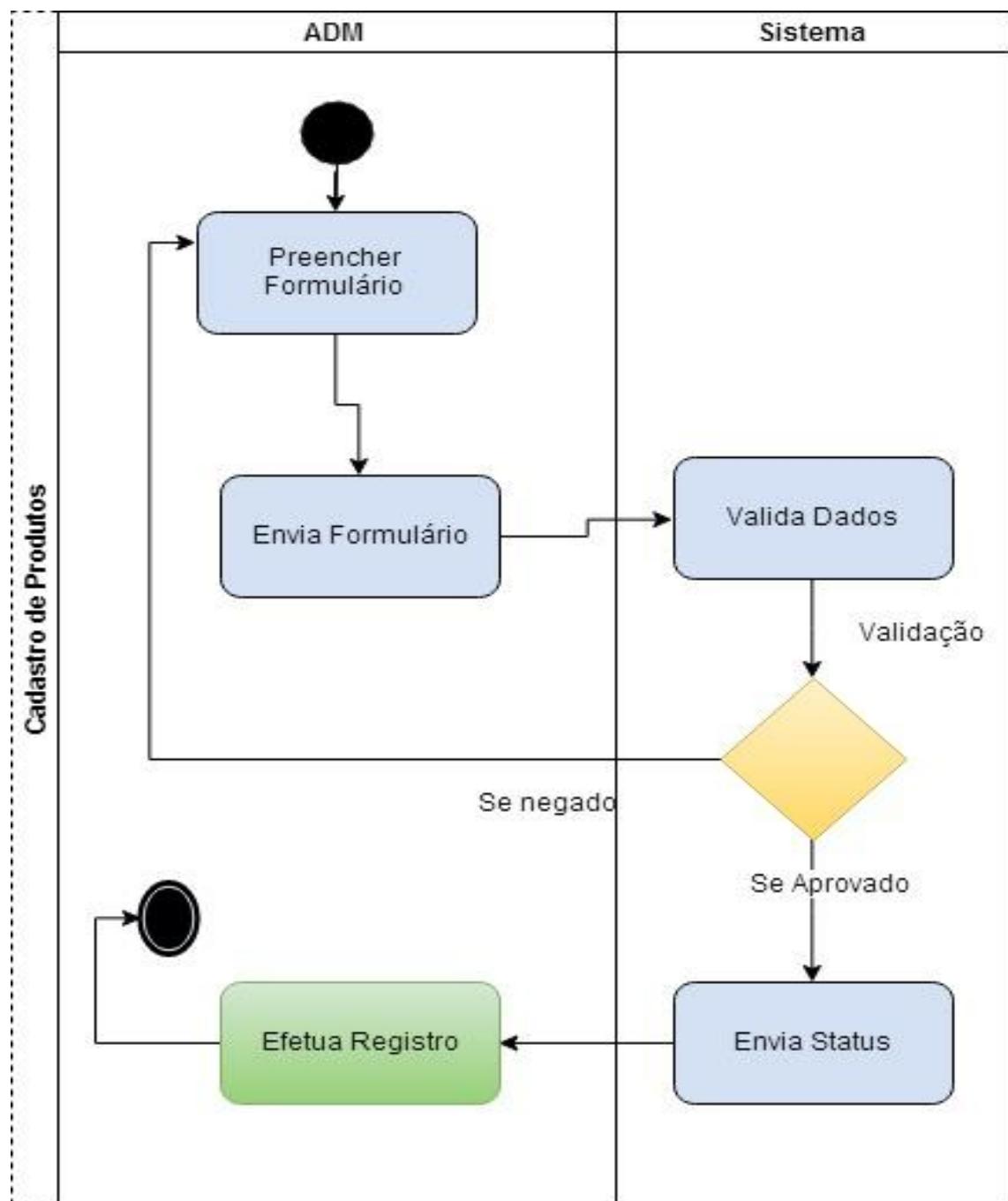
11.1 Atualizar Cadastro



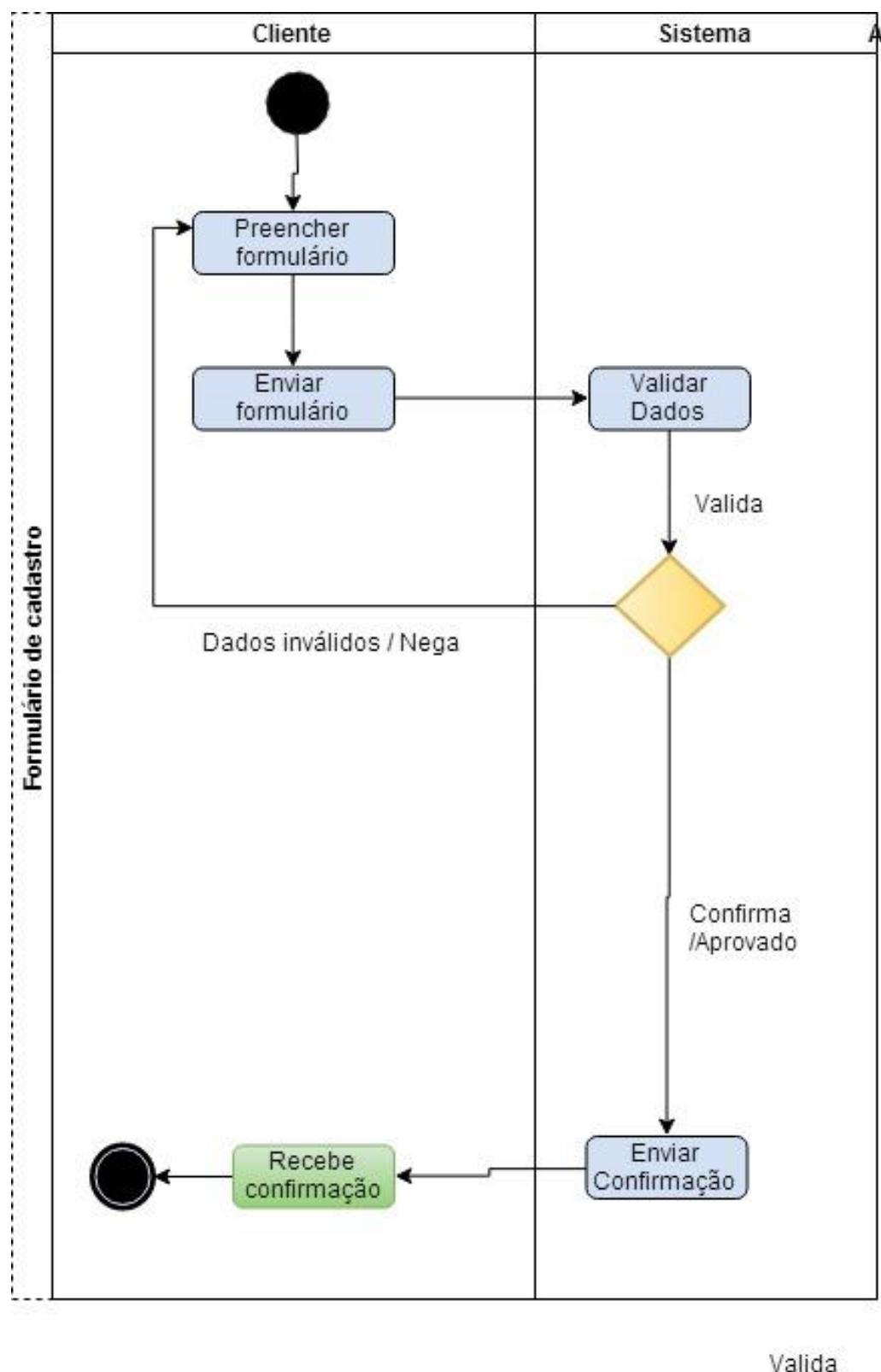
11.2 Autorizador de UpGrade



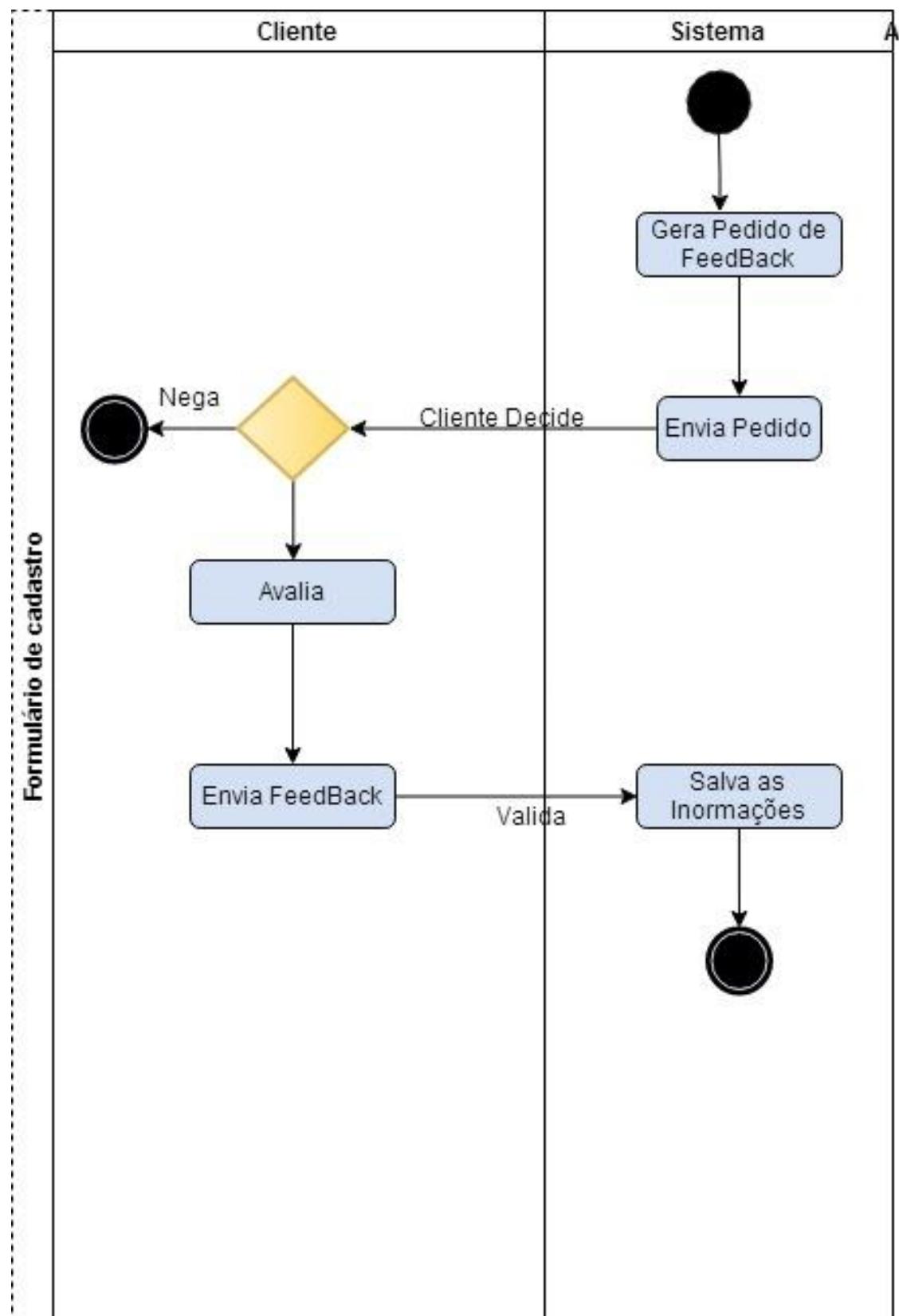
11.3 Cadastrar Produtos



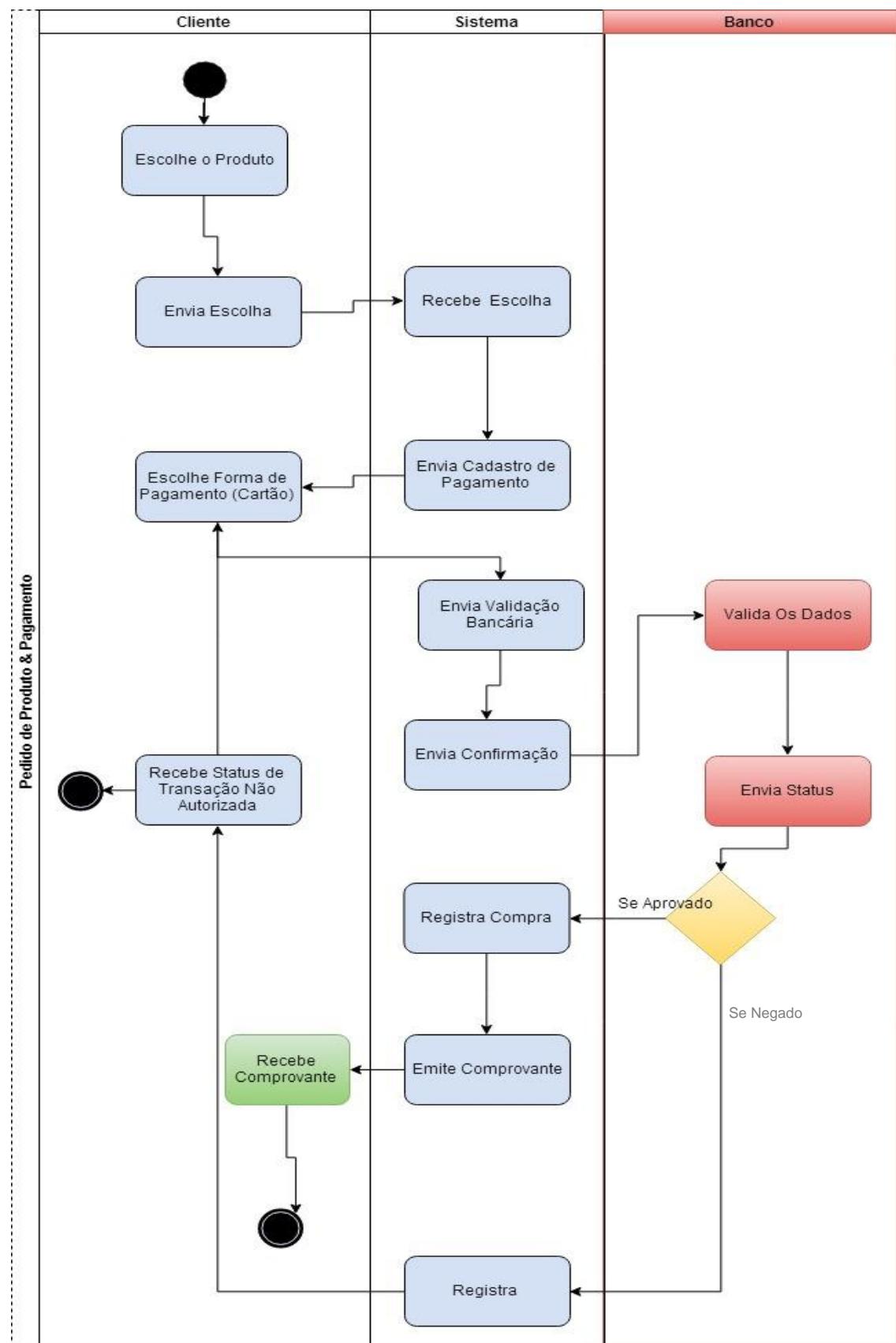
11.4 Realizar Cadastro



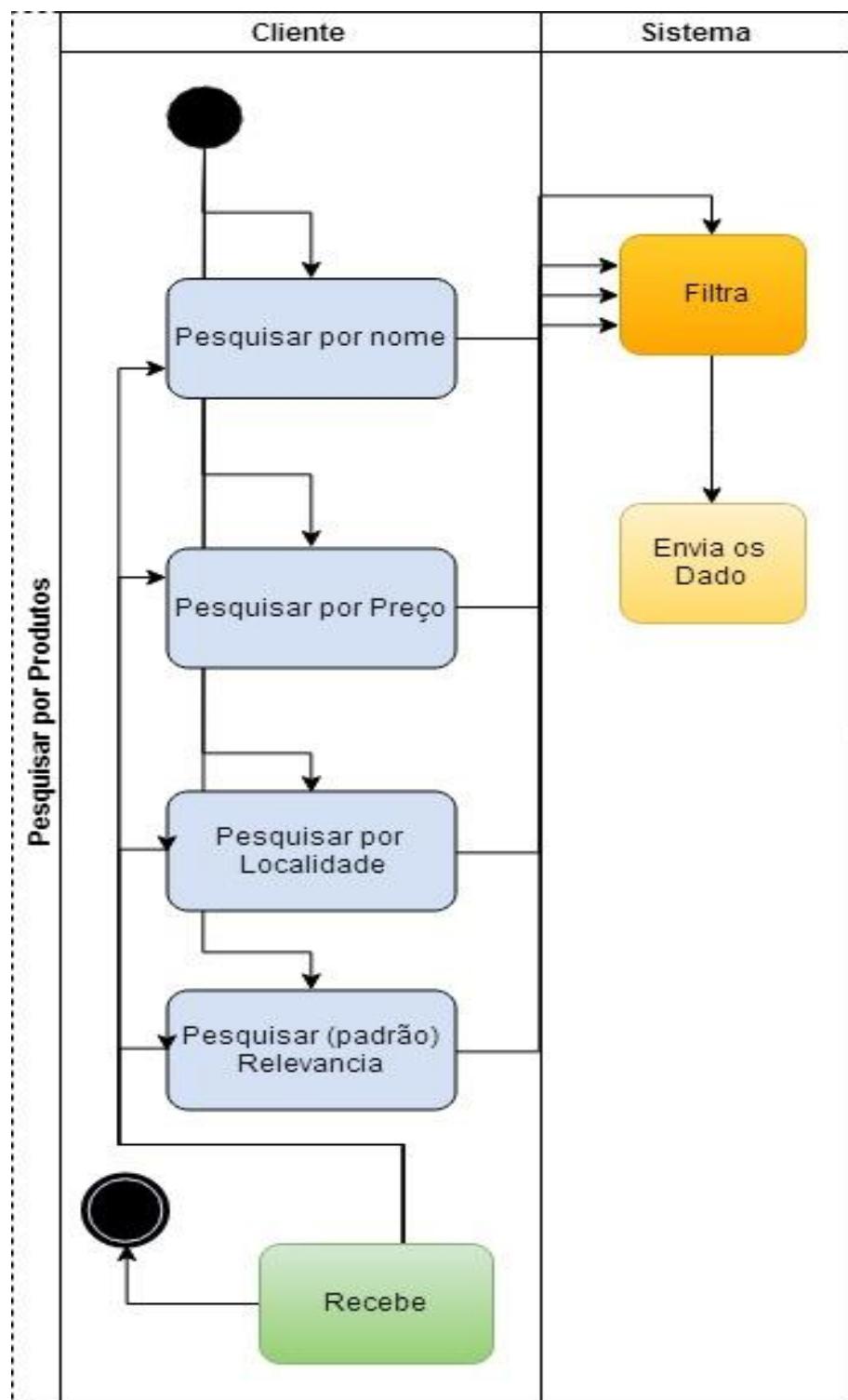
11.5 Gerador de Feedback



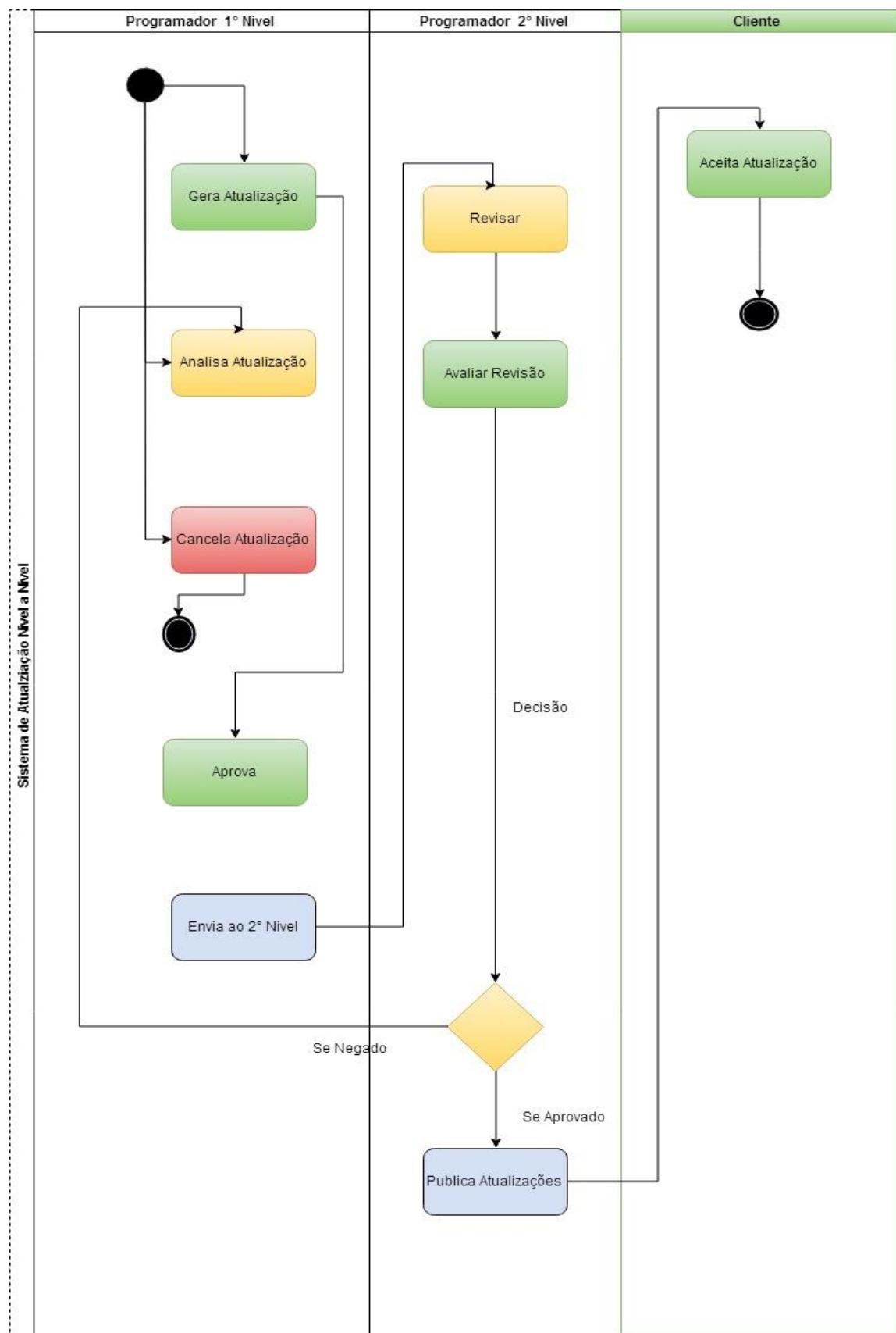
11.6 Pedidos e Formas de Pagamento



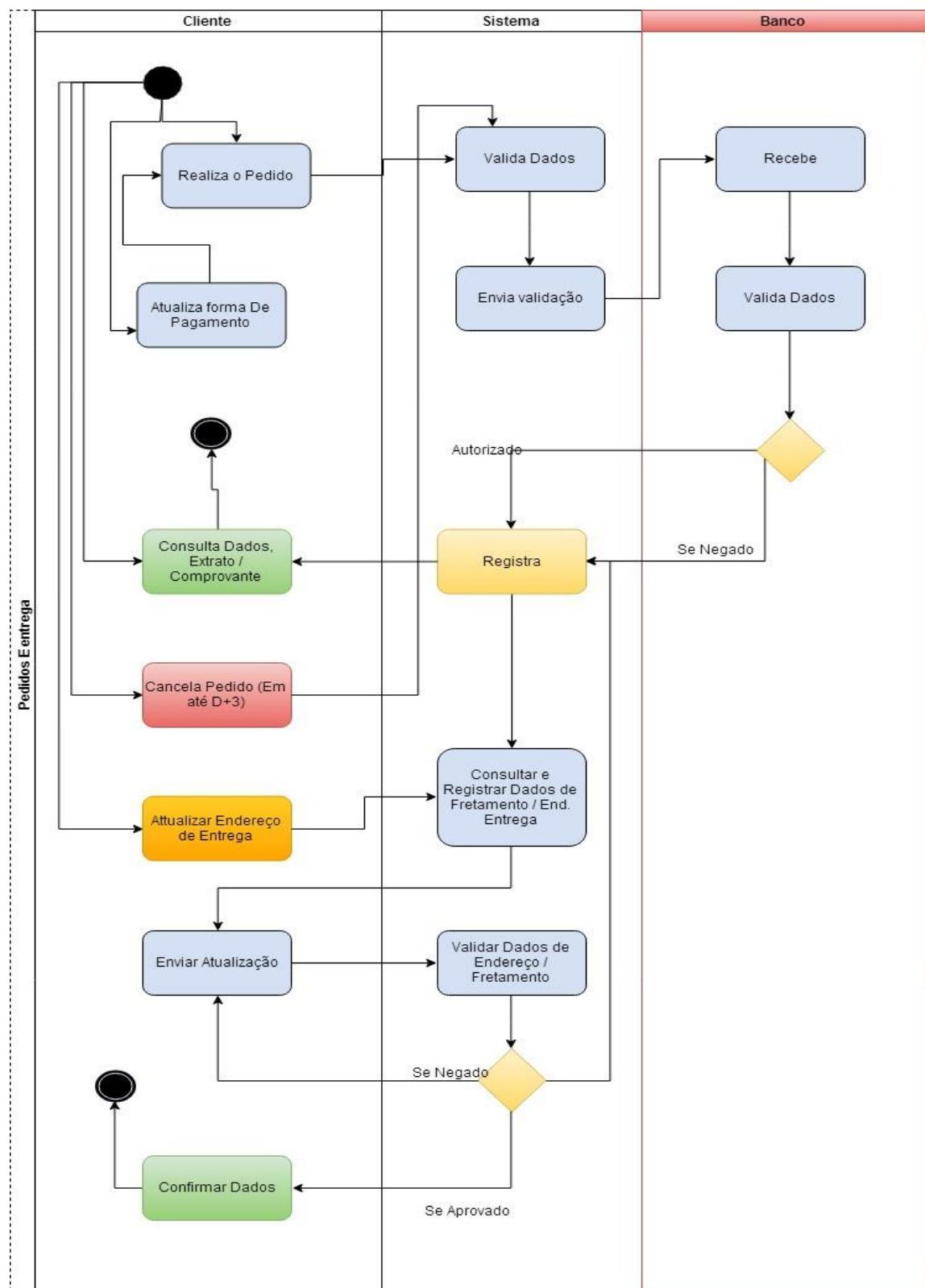
11.7 Pesquisar por Produtos e Filtrar



11.8 Sistema UpGrade Nivel a Nivel

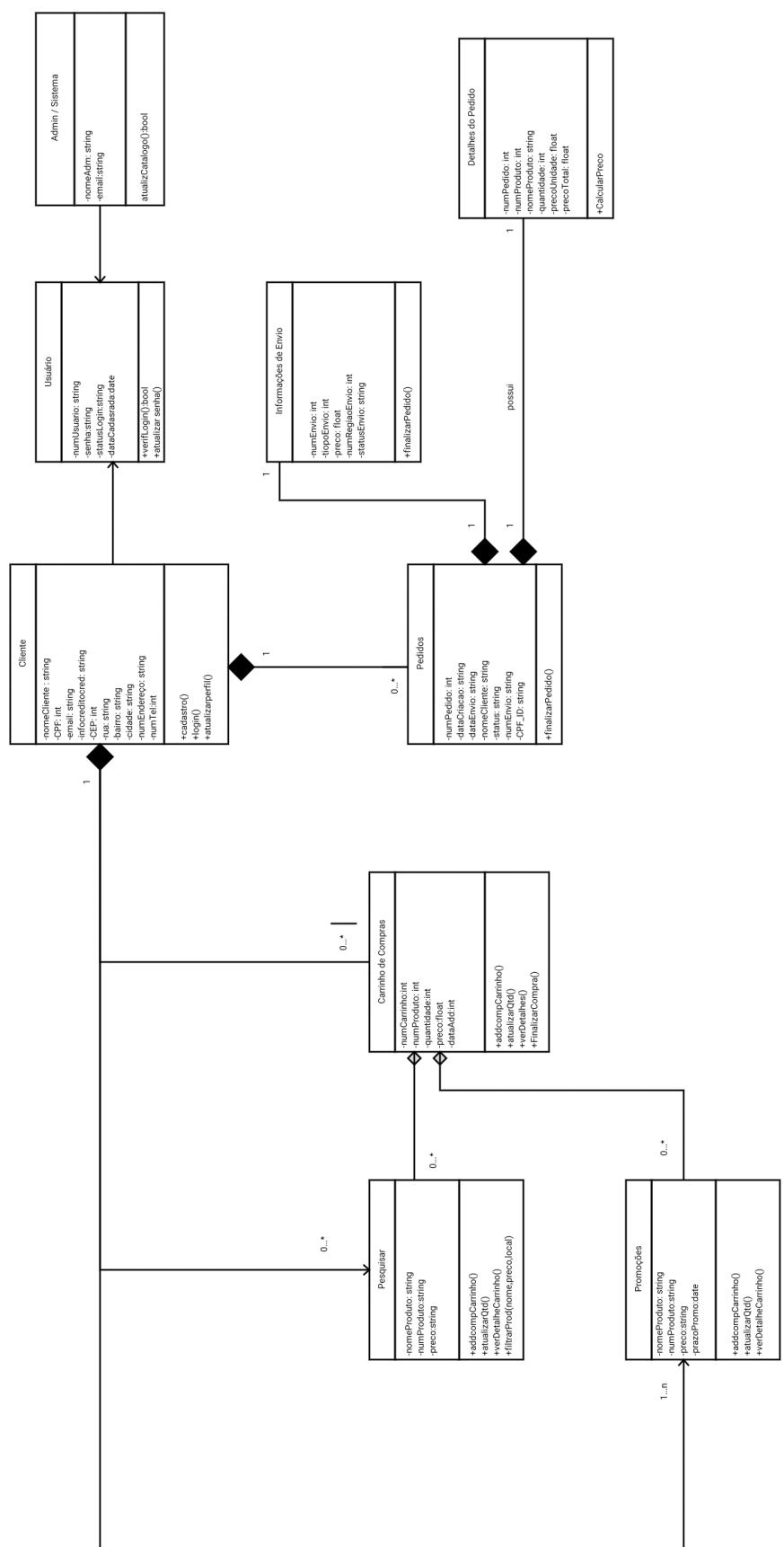


11.9 Sistema de Compra e Entrega



12 UML – ESTRUTURAL / DIAGRAMA DE CLASSE

Define o Escopo de atividade para as funções do sistema.

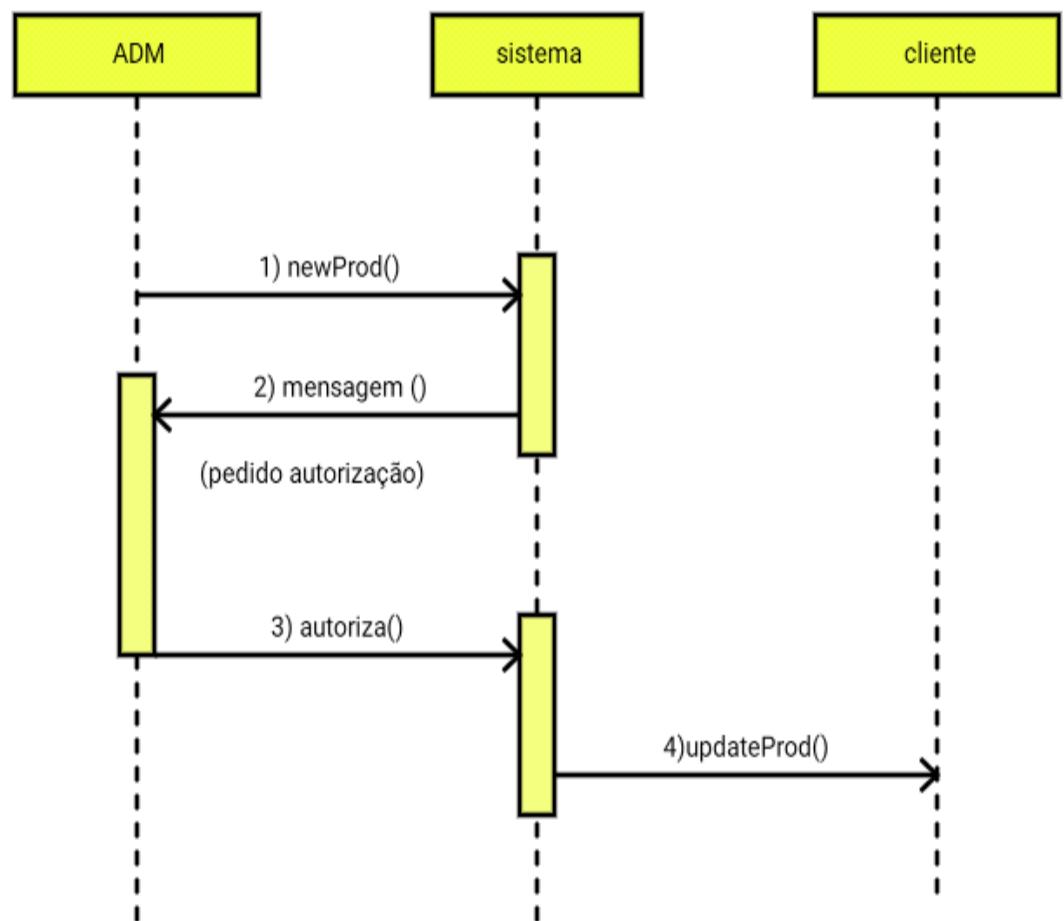


13 UML – ESTRUTURAL / DIAGRAMA DE SEQUENCIA

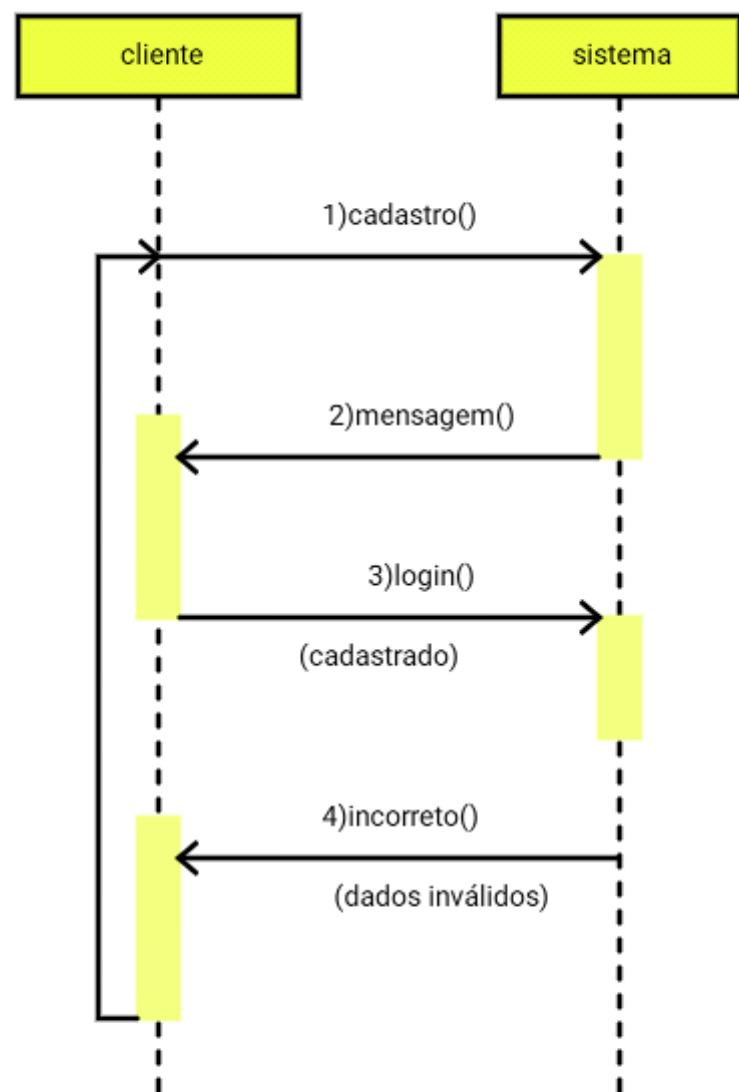
Diagrama Estrutural – Diagrama de Sequencia

Define o Escopo de atividade para as funções no sistema.

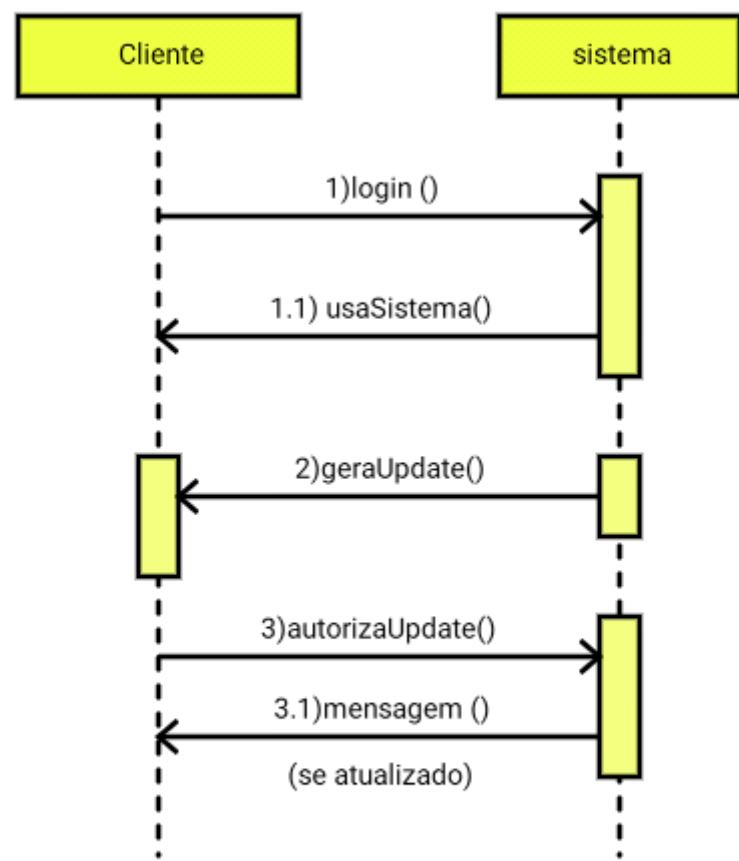
13.1 Cadastrar Novos Produtos



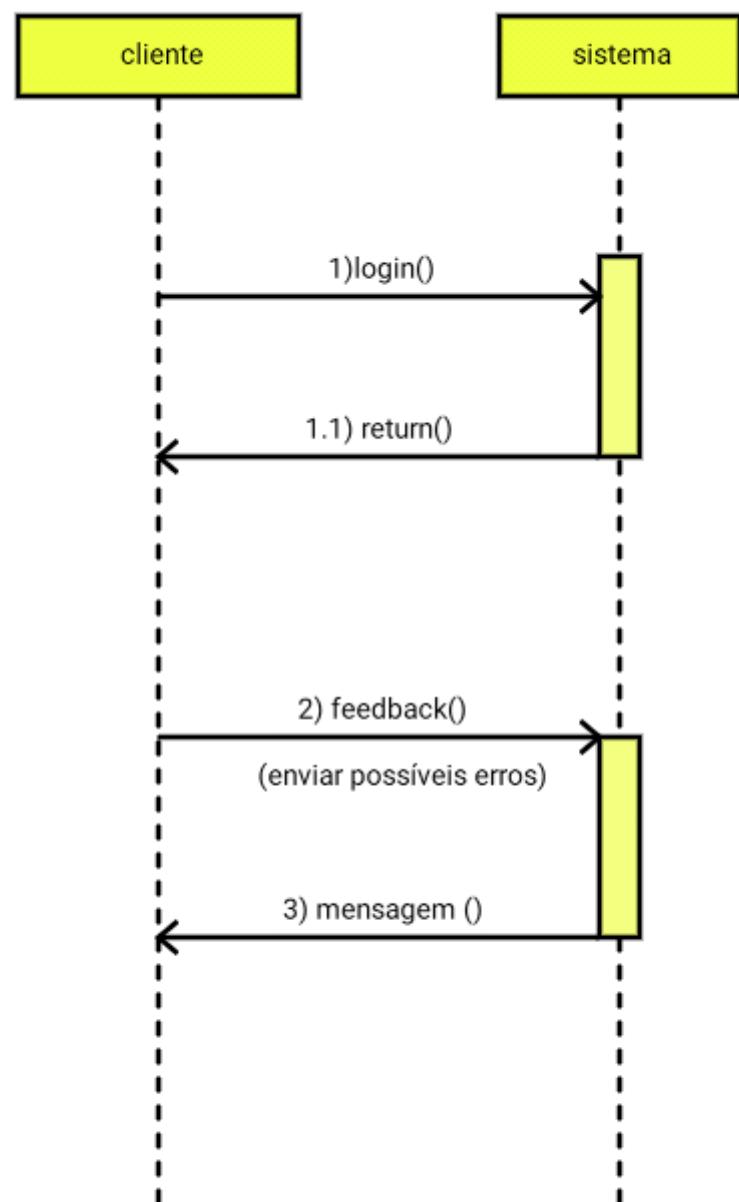
13.2 Cadastrar Usuário



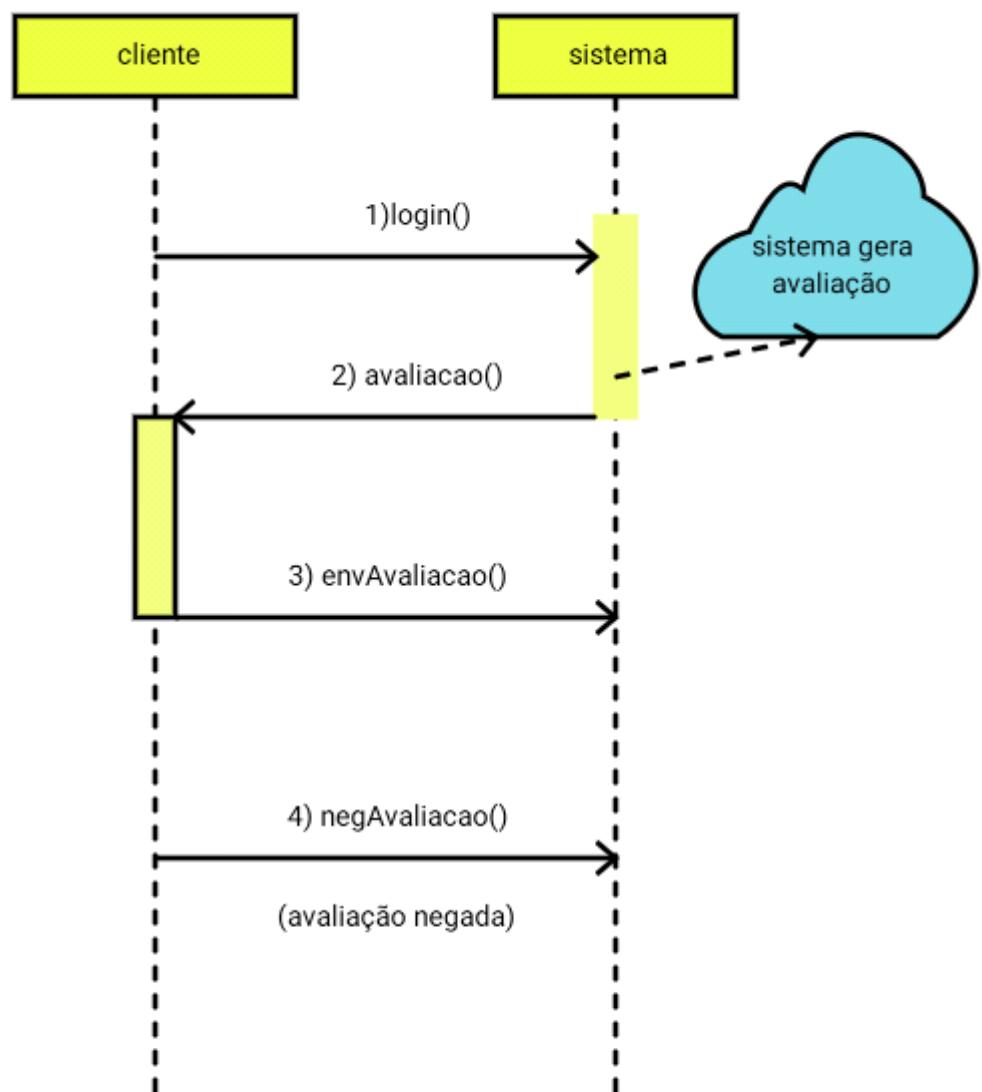
13.3 Gerar Atualização



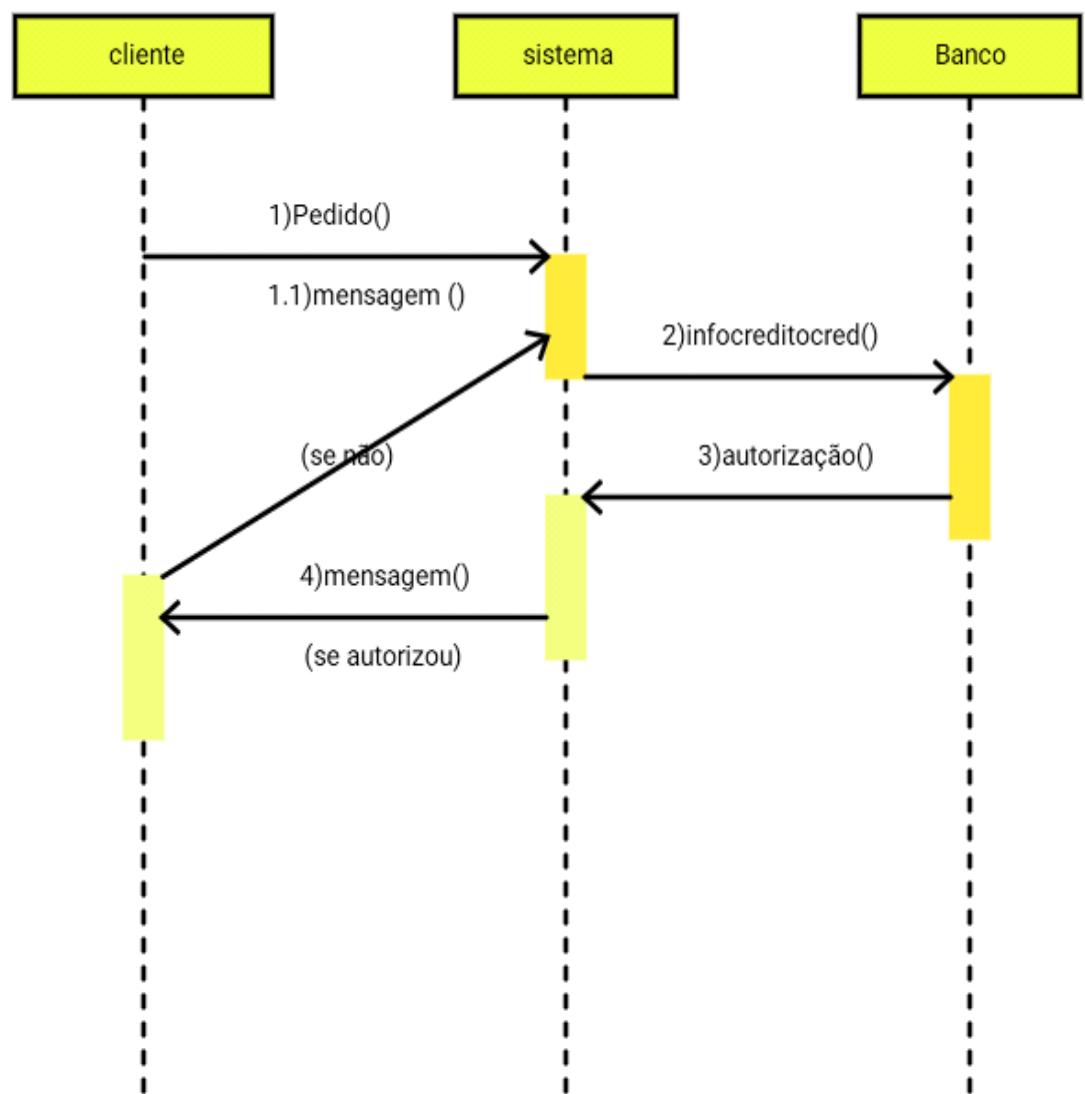
13.4 Enviar FeedBack



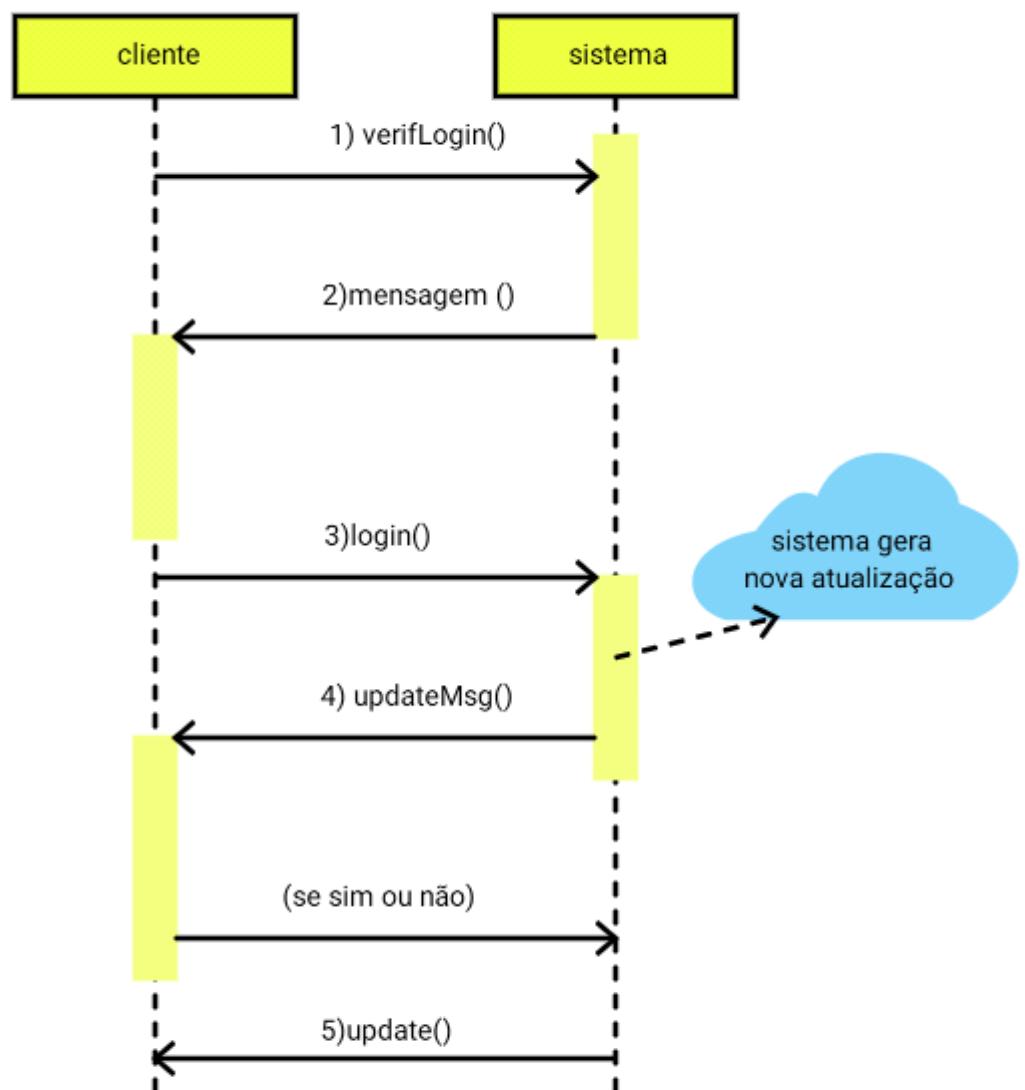
13.5 Gerar Avaliação



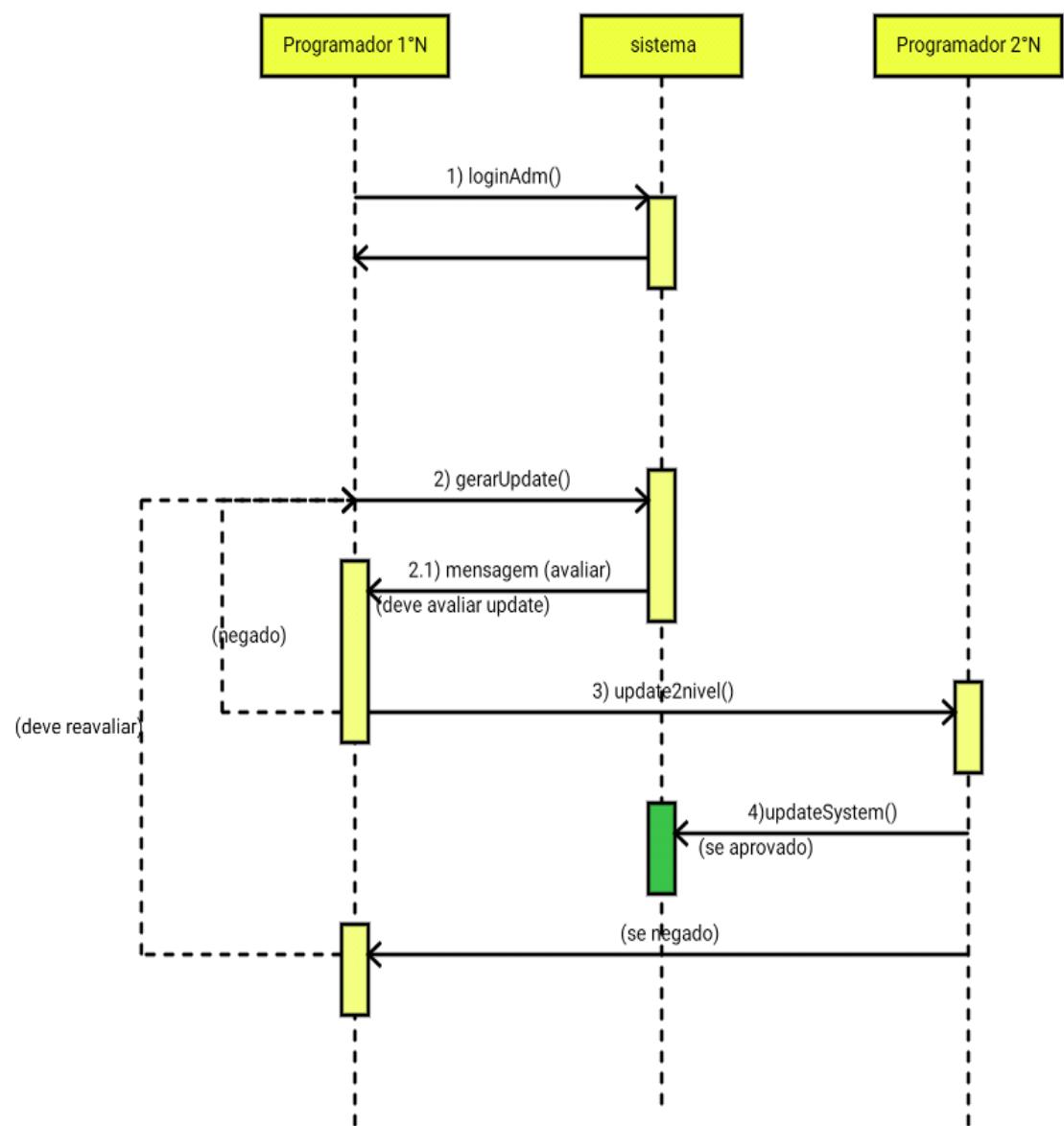
13.6 Realizar Pagamentos



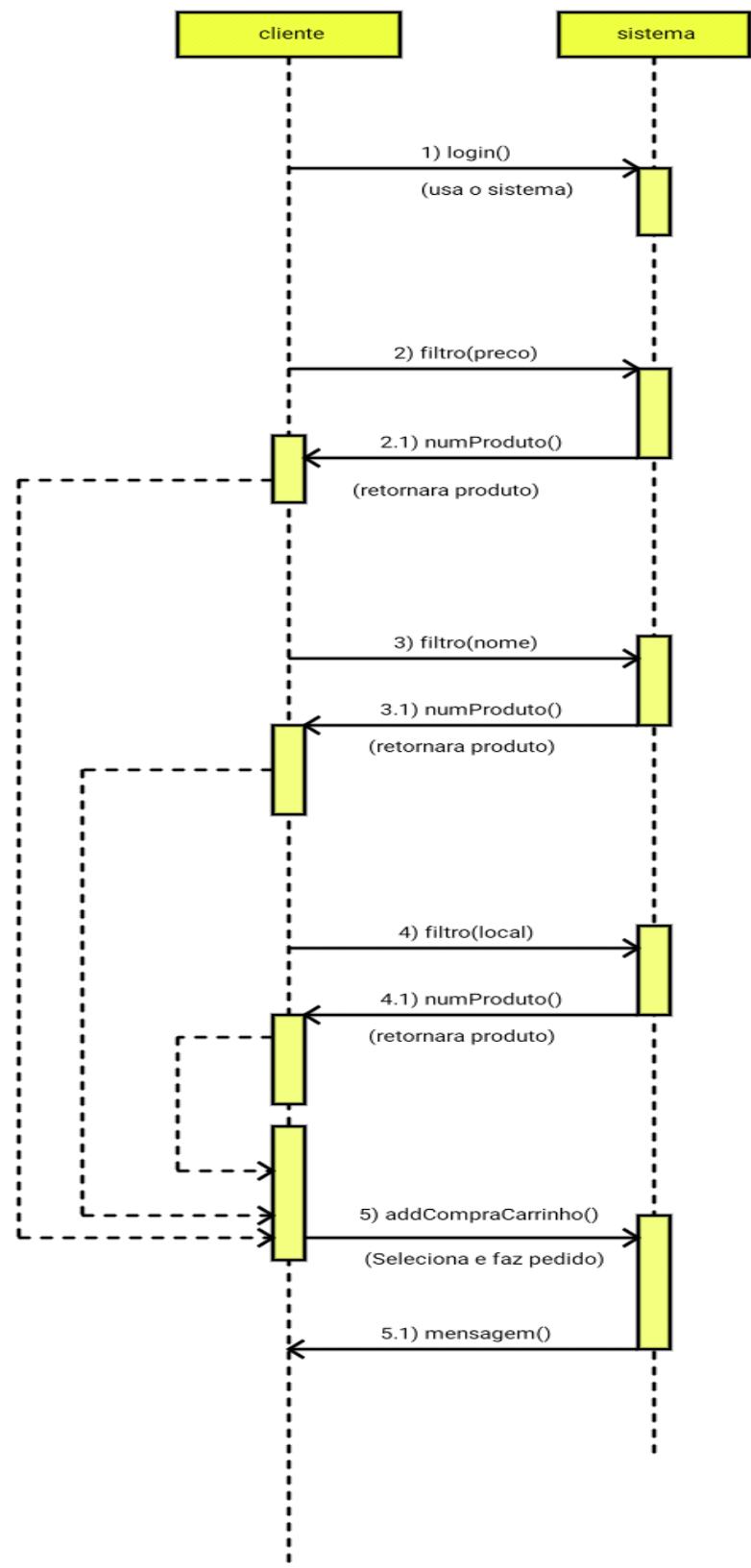
13.7 Gera Atualização



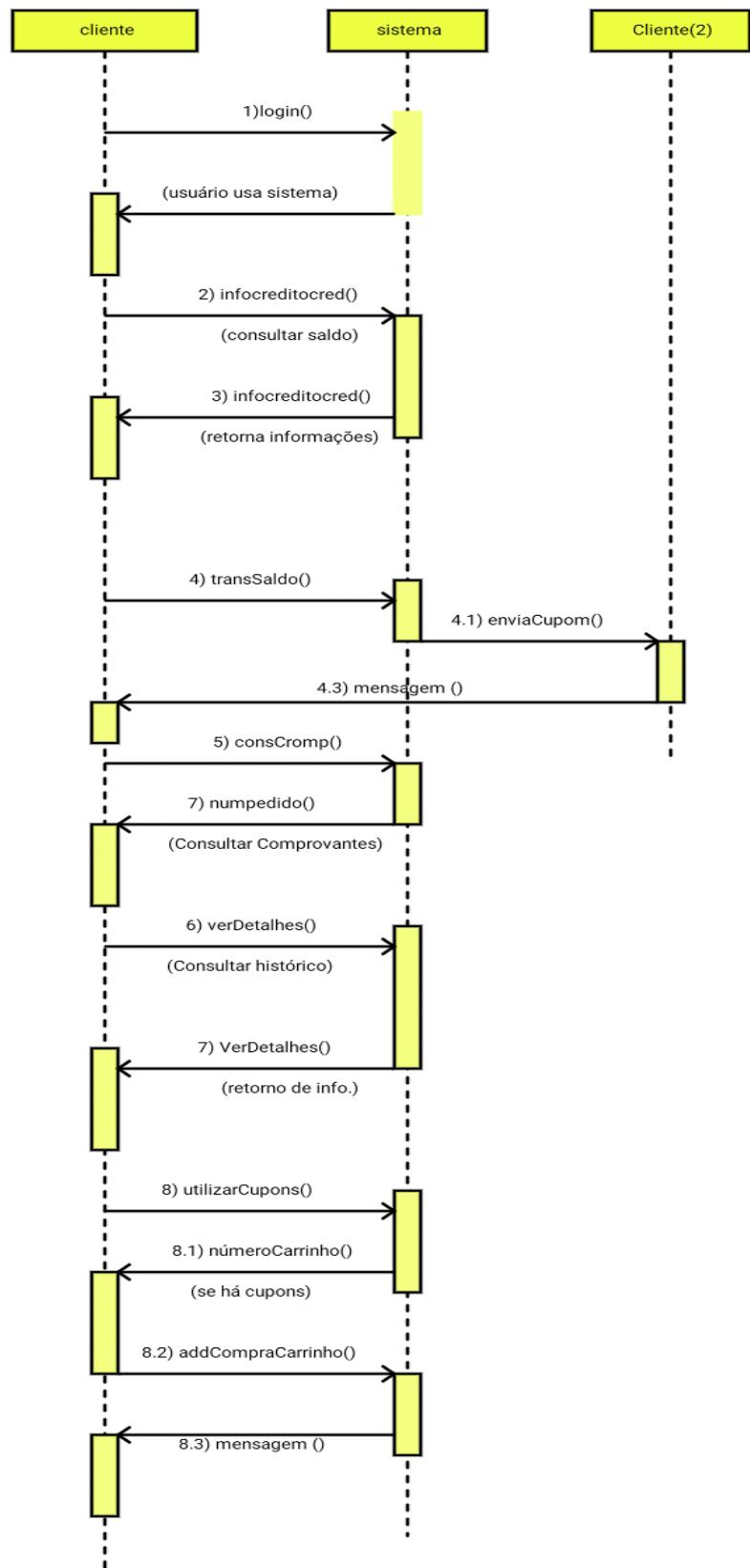
13.8 Sistema Atualizador Nível a Nível



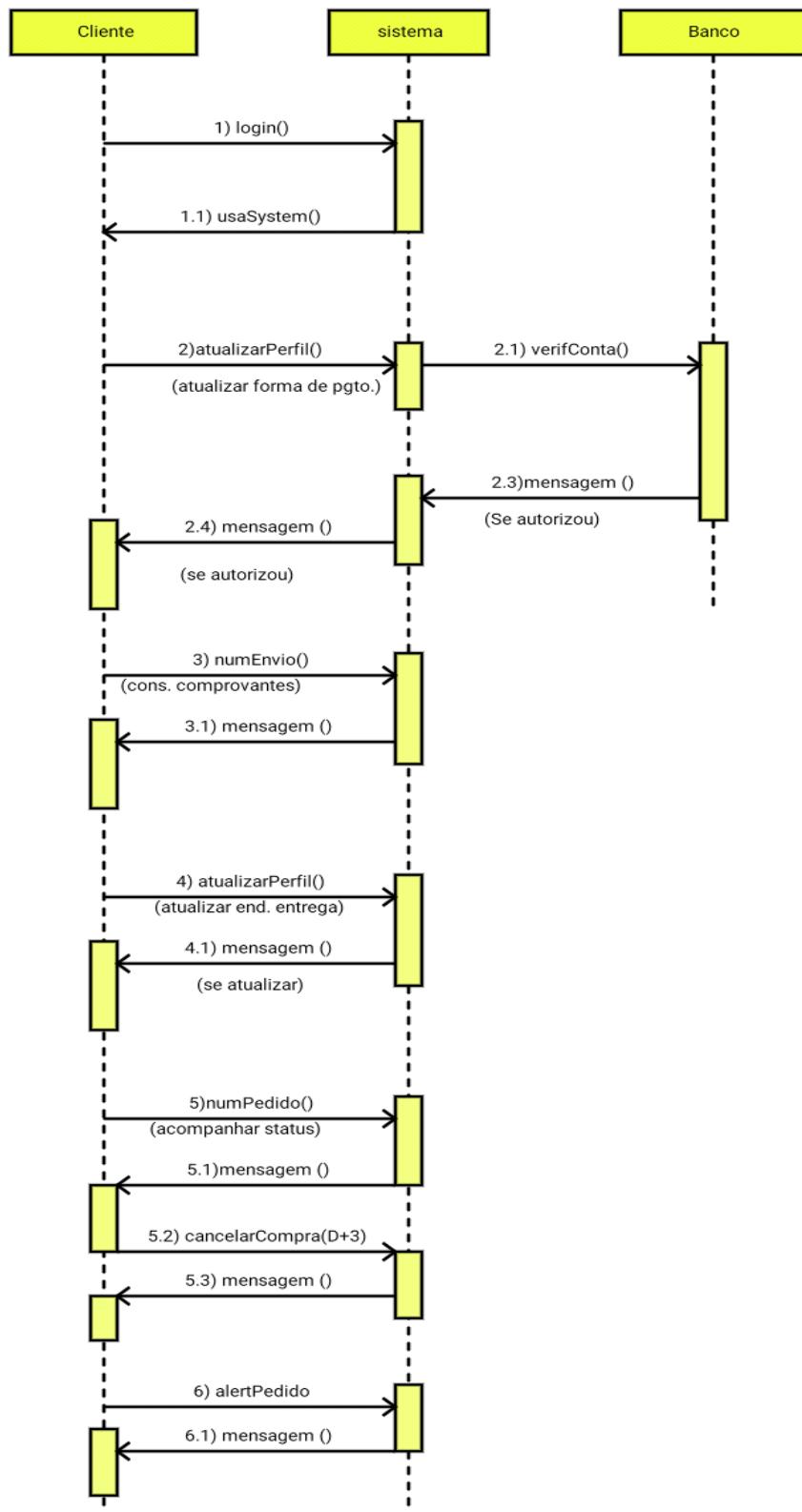
13.9 Sistema de Pesquisa



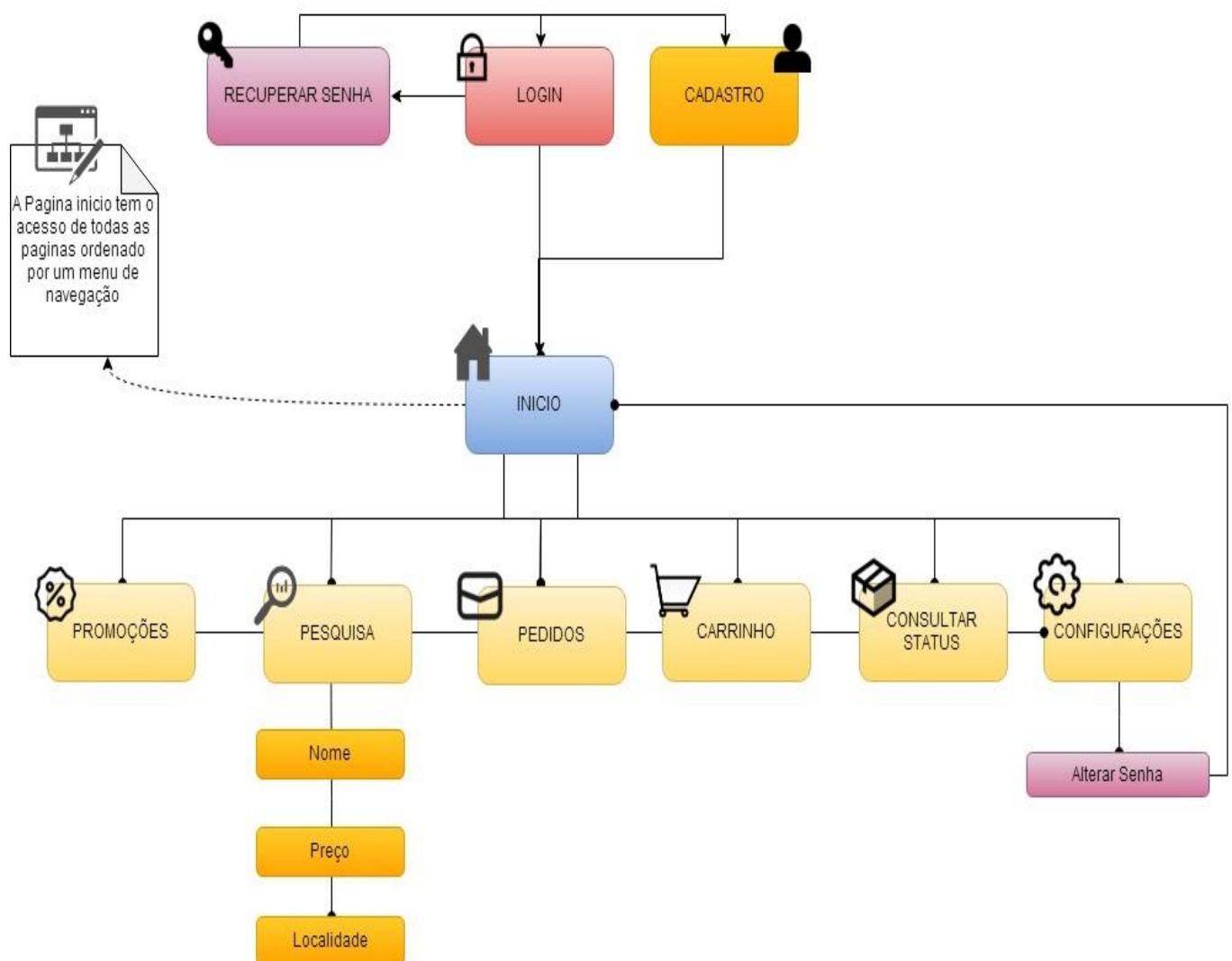
13.10 Sistema de Saldo



13.11 Sistema de Pagamento e Entrega



14 MAPA NAVEGACIONAL



15 MOCKUP (INTERFACES) – SIMULADOR

Como Ficou a Interface

Desenvolvemos uma interface bastante usual e limpa, onde as informações do usuário ficam na parte superior e um menu navegacional objetivo na parte inferior. Para que o usuário sinta-se à vontade utilizando o serviço.

15.1 Cadastro

The screenshot shows a Windows application window titled "Visualização do desenho ficas...". The main content is a registration form for "CompreJá".

Header: Seja Bem Vindo(a) ao CompreJá
Comprar no mercado nunca foi tão simples.

Logo: A shopping cart icon containing the text "#CJ".

Form Fields (Sobre Você):

- SEU NOME +SOBRENOME
- CPF
- E-MAIL

Form Fields (Sua Segurança):

- SENHA
- REPETIR SENHA

Form Fields (Entregas):

- CEP
- RUA
- BAIRRO
- CIDADE
- Número Res.
- Número Tel.

Buttons:

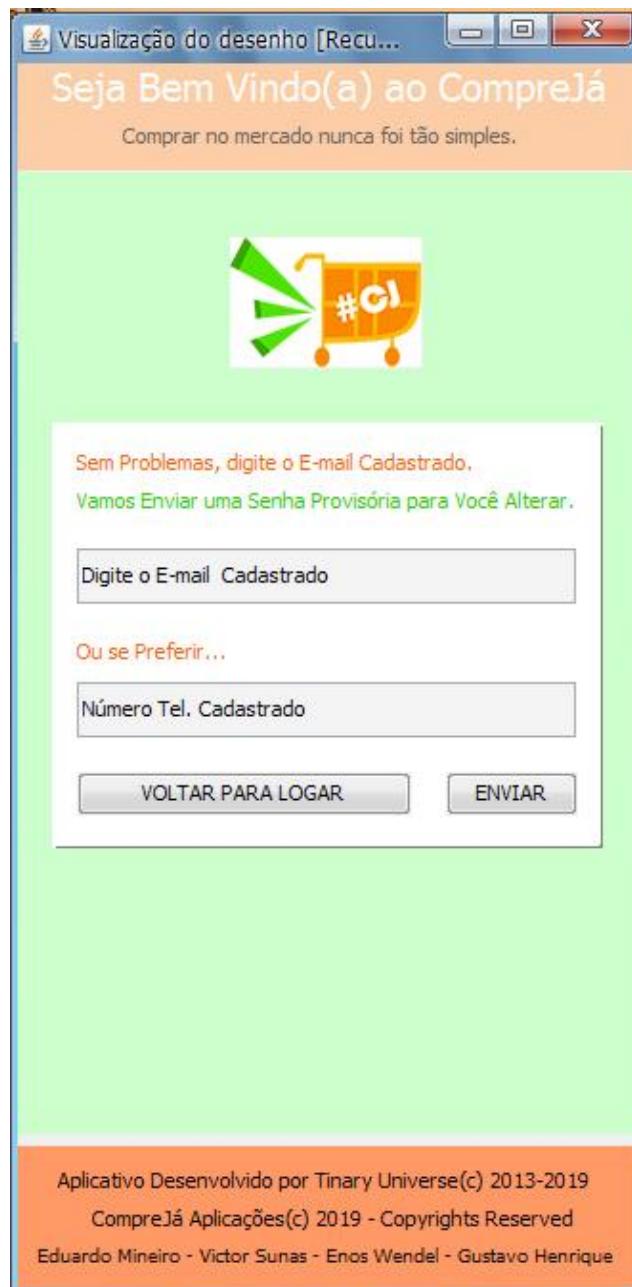
- VOLTAR PARA LOGAR
- CADASTRAR

Footer: Aplicativo Desenvolvido por Tinary Universe(c) 2013-2019
CompreJá Aplicações(c) 2019 - Copyrights Reserved
Eduardo Mineiro - Victor Sunas - Enos Wendel - Gustavo Henrique

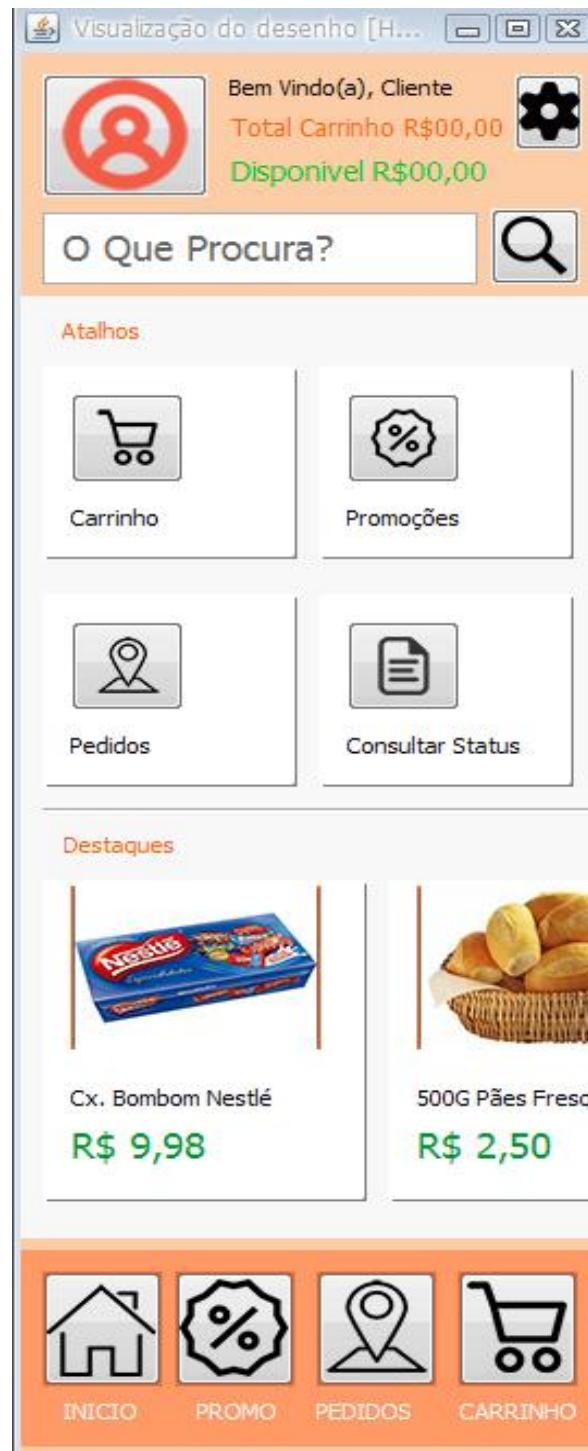
15.2 Login



15.3 Recuperar Senha



15.4 Inicial



15.5 Promoções

Visualização do desenho [Carrinho]

Bem Vindo(a), Cliente
Total Carrinho R\$00,00
Disponível R\$00,00

O Que Procura? 

Melhores Promoções

 Nescau Choc. R\$ 5,55	 2kg Arroz R\$ 7,25
 Sobrecoxa Sadia R\$ 8,98	 Margarina Qualy R\$ 4,50
 	

 INICIO  PROMO  PEDIDOS  CARRINHO

15.6 Pedidos



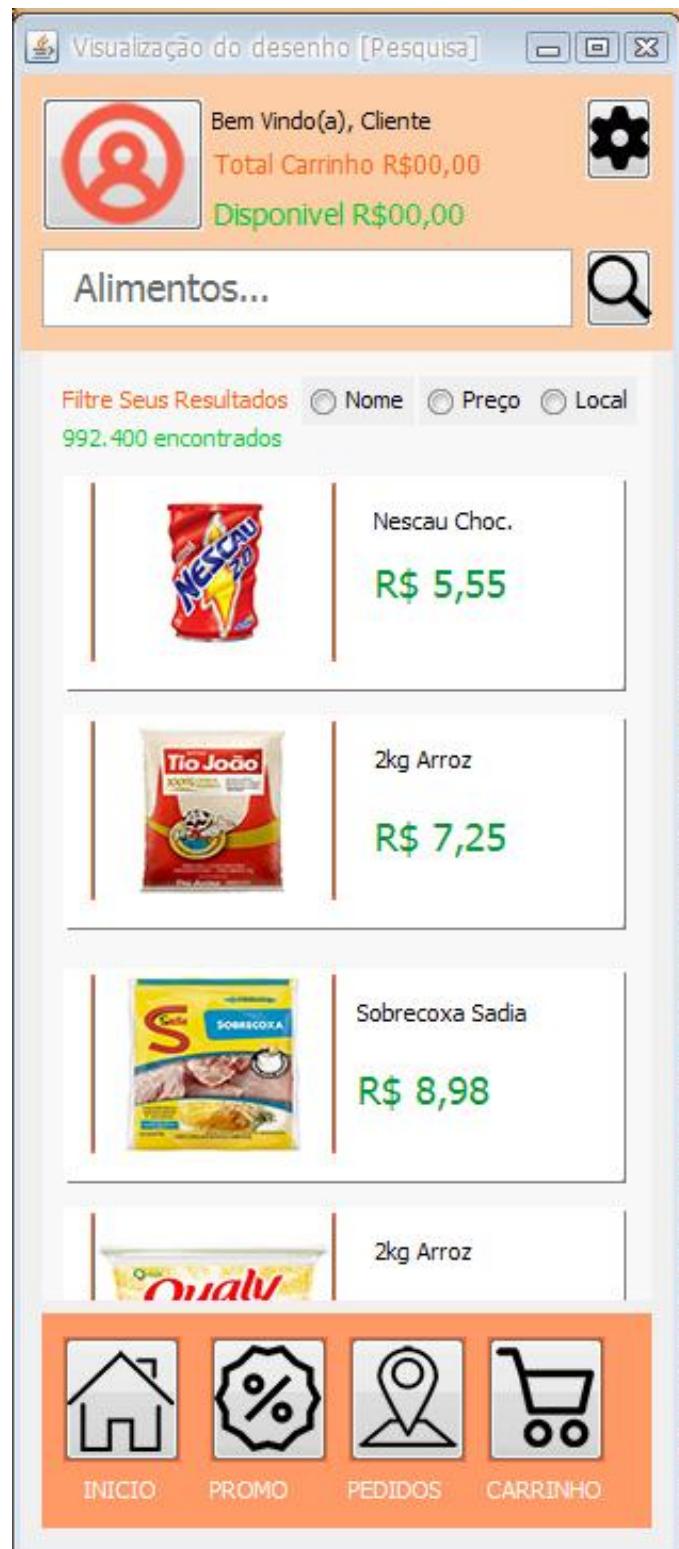
15.7 Status



15.8 Carrinho



15.9 Pesquisar



15.10 Configurações



CONCLUSÃO

A realidade vista nas micro e pequenas empresas no quesito controle em suas operações vêm deixando muito a desejar, consequentemente tem levado muitas delas a decadência.

Com uma proposta de solução, o objetivo é desenvolver um aplicativo que os ajudaria a controlar de forma mais eficaz suas movimentações e seus processos. Com esta visão, este trabalho realiza de forma clara e objetiva o pontapé inicial para uma boa gestão e controle de estoque atendendo as expectativas no desenvolvimento não de um sistema e sim de uma ferramenta que auxiliará os gestores das empresas em sua rotina de trabalho. Por ser desenvolvida em uma ferramenta livre e com um vasto acervo também gratuito, poderá ser aperfeiçoada de acordo com as necessidades específicas de cada empresa.

TRABALHOS FUTUROS

Como se trata de um sistema por módulos, pretende-se dar continuidade no projeto como parte integral da teoria, prática, desenvolvimento, programação e aplicação.

ANEXOS – NO QUE FOMOS INSPIRADOS

visão de Gerentes e Funcionários

Login

Autenticação de Usuário

Usuário: DIEGO

Senha: *****

Logar Cancelar

Cadastro de Fornecedores

Dados do Fornecedor:

Código:	1
Cnpj:	12.221.223/2212-23
Razão Soc.:	Big Frango
Nome:	José Alves
Endereço:	Lourenço José, 321
E-mail:	bigfrango@bigfrango.com.br
Telefone:	(18)3322-1221
Cidade:	Assis
Status:	ATIVO

Auxiliares:

- + Novo
- Salvar
- Alterar
- Excluir

Pesquisa de Fornecedores

Pesquisar pela Razão Social: Big Frango

Filtrar

CODI	CNPJ	RAZA	RAZASOCIAL	ENDERE	EMAIL	TELEFONE
1	12.221.223/2212-23	Big Frango	José Alves	Lourenço Jo...	bigfrango@...	(18)3322-1221
*						

Cadastro Categoria Produto

Dados da Categoria:

Código:	1
Descrição:	Enlatados

Auxiliares:

- + Novo
- Salvar
- Alterar
- Excluir

Pesquisa de Categorias

Digite a Descrição: Enlatados

Filtrar

CODIGO	DESCRICAO
1	Enlatados
*	

Carrier 10:42 AM

Achocolatado Em Pó Nestlé Nescau 2.0 Sachê 800 g

Lojas (50 preços)

R\$ 5,75 >

Cadastrar / Editar Preço >

Comentários (Seja o primeiro a comentar este produto) >

Lojas

Menor Preço Distância Atualização

Origem dos preços (escolha a loja para saber mais):

Oferta Lojas / Sites Usuário

Princesa Online Rio de Janeiro R\$ 1,39 (+ de 3 meses) menor preço

Rede Economia Barata Ribeiro R\$ 1,46 (13 horas atrás) (+ 5,04%)

Pão de Açúcar Copacabana - Arco... R\$ 1,78 (15 horas atrás) (+ 28,06%)

Ofertas **Listas** **SCAN** **Compras** **Mais**

