

**UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA
CAMPUS DE SÃO MIGUEL DO OESTE**



**Área: Ciências Exatas e Tecnológicas
Curso: Ciência da Computação
Disciplinas: Programação IV, Engenharia de Software II e Banco de Dados II
Professores: Franciele Carla Petry e Roberson Junior
Fernandes Alves
Semestre Letivo: 2020/01**

FERNANDO MARCOS FIORINI, JONATHAN VOGT E PAULO CESAR VILLA JR

DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA DO MUSEU DA COMPUTAÇÃO
MUSEU DA ERA

São Miguel do Oeste – SC

2020



FERNANDO MARCOS FIORINI, JONATHAN VOGT E PAULO CESAR VILLA JR

DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA DO MUSEU DA COMPUTAÇÃO
MUSEU DA ERA

Trabalho apresentado no curso
de graduação da Universidade
do Oeste de Santa Catarina –
UNOESC

São Miguel do Oeste – SC

2020

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. DESENVOLVIMENTO	5
2.1 Site Museu da Era.....	5
2.1.1 Principal.....	5
2.1.2 Login.....	6
2.1.3 Cadastro de Objeto.....	6
2.1.4 Sobre.....	7
2.1.5 Amostragem dos Objetos	7
2.1.6 Contato.....	8
2.2 Diagramas.....	9
2.2.1 Diagrama de Sequencia.....	9
2.2.1 Diagrama de Atividades.....	10
2.2.2 Diagrama de Estado.....	11
2.2.3 Diagrama de Classes	12
2.2.4 Casos de Uso.....	12
2.2.5 Fluxos de Casos de Uso.....	13
2.3 Banco de Dados.....	14
2.3.1 Modelo Relacional.....	14
3. CONCLUSÃO	15

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho refere-se ao desenvolvimento de um conceito de site para cadastramento e visualização de objetos relacionados ao Museu da computação destinado na Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC), este dividido em várias etapas, onde serão explicadas detalhadamente ao decorrer do presente trabalho.

Utilizando-se de exemplos e atividades das aulas e de modelos e sites pesquisados, consegue-se ter uma base muito interessante sobre esta atividade aqui citada, onde é abordado primeiramente sendo a página de login para o administrador, onde com login e senha só e eles terão acesso.

Na próxima etapa temos a página principal do projeto, onde se encontram no topo abas importantes e de fácil manuseio para o usuário, como acesso ao login, quando administrador para o cadastramento, ou sem efetuar o login para visualizações, ainda com links direcionados as redes sociais da Universidade, logo abaixo os itens como Principal, Sobre e Agendar Visitas, os fatores principais do sistema, durante o trabalho então serão feitas breves explicações sobre esses itens.

2 DESENVOLVIMENTO

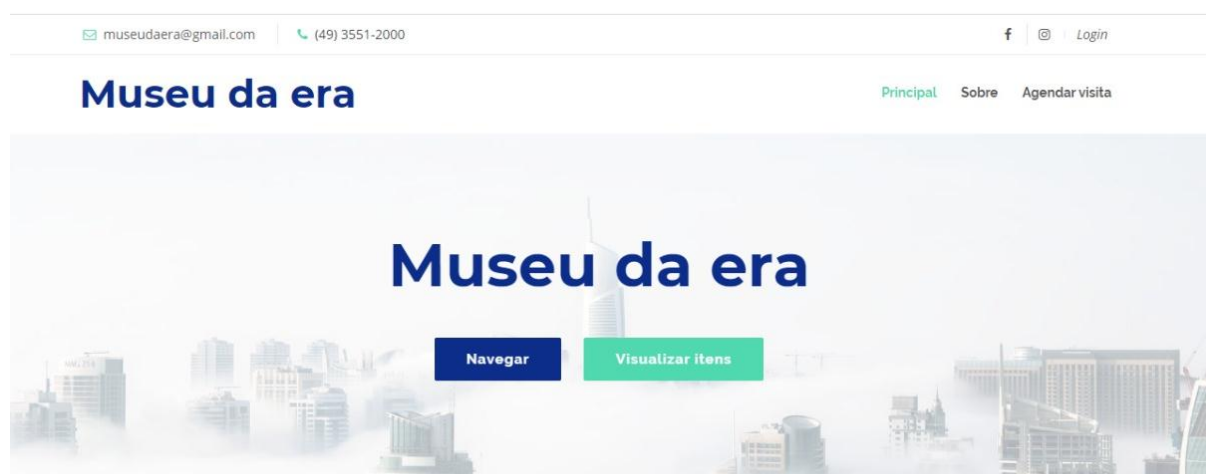
2.1 Site Museu da Era

2.1.1 Principal

Uma das partes mais importantes do trabalho, temos a tela principal do sistema, onde temos acesso a todas as funcionalidades do mesmo, salvo se for funcionário, pois usuários não terão acesso a todas essas funcionalidades, aqui temos um espaço especial para cadastramento, que são as categorias que temos em nosso museu, tratando-se então das categorias: Computação, Telefonia, Games e Áudio e Vídeo, onde após acesso direto a cada uma dessas categorias temos a liberdade de cadastrar e/ou visualizar as informações e imagens dos objetos ali listados, cadastramento que deverá ser feito somente por um funcionário, já a visualização será destinada ao usuário.

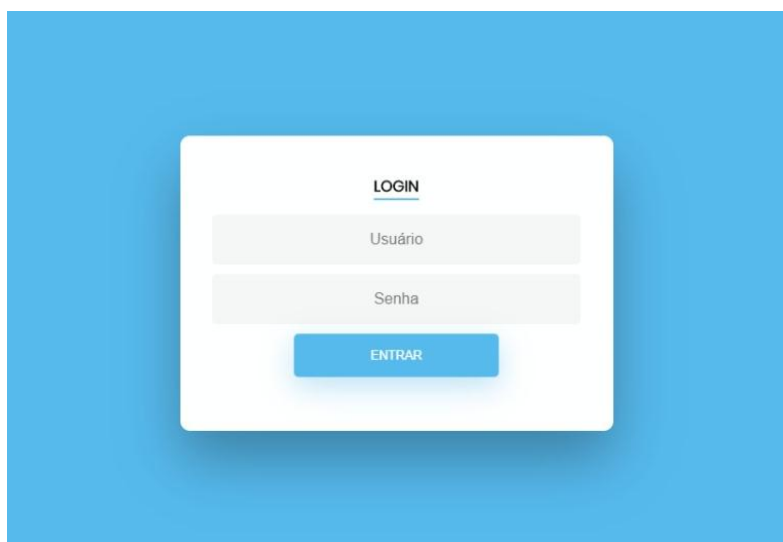
Já se tratando de usuário temos apenas a opção de visualizar itens e navegar, logo abaixo a iniciativa do projeto, com dados e explicações importantes e de grande expressão para chamar a atenção do usuário para entender o desenvolvimento do projeto.

Continuando com a visualização, logo abaixo temos um espaço destinado aos itens do museu, para entretenimento direto ao público usamos um padrão de fácil acesso, com uma mostragem rápida de alguns objetos disponíveis no museu e com uma ótima visualização, um espaço logo abaixo se encontra a localização da Unoesc, para facilitar os meios de locomoção até o local, um espaço para contato e agendamento foi desenvolvido no final do site, para as pessoas agendar um acesso até o acervo, seja empresarial, particular ou até mesmo escolar, com espaço disponível para colocar os dados específicos e até o envio de uma mensagem ao museu.



2.1.2 Login

Esta parte se encontra a tela inicial para realização do login de acesso ao sistema, onde será somente do funcionário, que deverá inserir o login e senha para o definitivo acesso ao sistema, o cadastrado do funcionário será por banco de dados, e após a realização do login o funcionário estará apto a fazer o uso do sistema e para as demais funcionalidades que o mesmo dispõe.



2.1.3 Cadastro de Objeto

Neste ponto o funcionário fará o cadastro dos objetos, usuário não é necessário, e o funcionário já estará criado por banco de dados, cadastro será simples e rápido para melhor agilidade do sistema e acesso do usuário ao museu, cadastrando apenas login, senha e para posteriormente acessos. Esse cadastro será com informações mais específicas sobre o objeto demonstrado, também é usado na mesma opção o editar objeto, caso necessite alterar alguma informação, opção de excluir o objeto do museu ou item de manutenção.

Editar objetos

Sair

Itens

Pesquisar Itens

Q

Atualizar grid

Novo Item

Id	Nome	Categoria	Coleção	Status	Seção	Ações
11	Celular Antigo	1	1	2	1	<div>Visualizar</div> <div>Editar</div> <div>Excluir</div> <div>Manutenção</div>
25	Computador Antigo	1	1	2	1	<div>Visualizar</div> <div>Editar</div> <div>Excluir</div> <div>Manutenção</div>
26	Computador Antigo 2	1	1	2	1	<div>Visualizar</div> <div>Editar</div> <div>Excluir</div> <div>Manutenção</div>
27	Console antigo	3	2	2	3	<div>Visualizar</div> <div>Editar</div> <div>Excluir</div> <div>Manutenção</div>
28	Console antigo 2	3	2	2	3	<div>Visualizar</div> <div>Editar</div> <div>Excluir</div> <div>Manutenção</div>
29	Telefone antigo	6	2	2	2	<div>Visualizar</div> <div>Editar</div> <div>Excluir</div> <div>Manutenção</div>
30	ITEM A EXCLUIR	1	1	2	1	<div>Visualizar</div> <div>Editar</div> <div>Excluir</div> <div>Manutenção</div>

Abaixo segue a página para edição de item, podendo fazer algumas trocas de informações do mesmo.

Editar Item

Nome objeto <input type="text" value="Celular Antigo"/>	Categoria <input type="text" value="Computação"/>	Coleção <input type="text" value="Colecao"/>
Midia <input type="button" value="Escolher arquivo"/> Nenhum arquivo selecionado	Status <input type="text" value="Em exibição"/>	Seção <input type="text" value="Computacao"/>

2.1.4 Sobre

Iniciativa do projeto, com dados e explicações importantes e de grande expressão para chamar a atenção do usuário para entender o desenvolvimento do projeto.



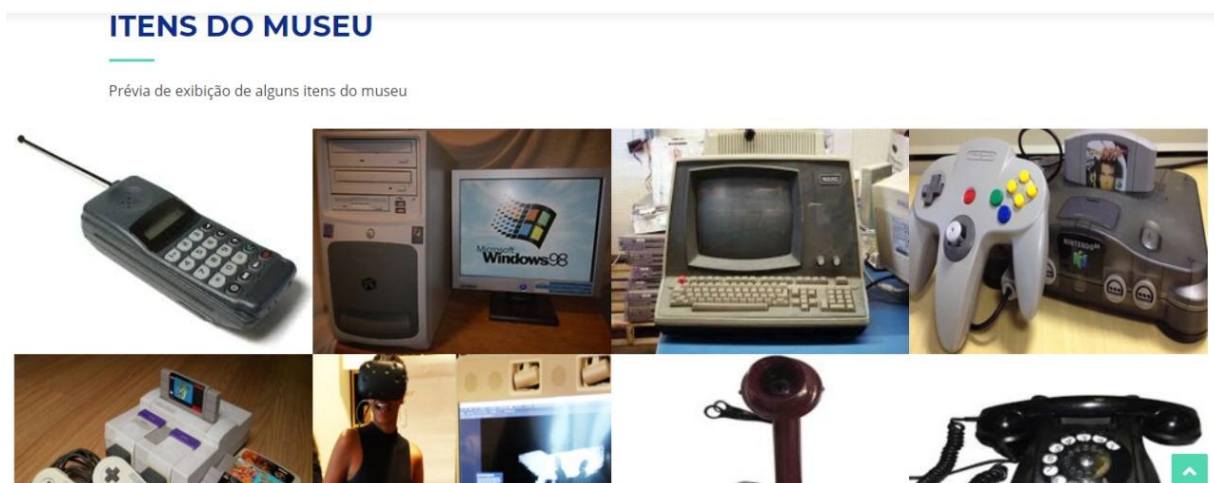
A iniciativa da criação do museu da computação

Projeto Integrador

- ✓ O projeto de criação do museu surgiu como ideia proposta pelo projeto integrador.
- ✓ Foi realizada a recolha de materiais no centro da cidade.
- ✓ Foi desenvolvido um software para o museu e agora estamos desenvolvendo um site.

2.1.5 Amostragem dos Objetos

Nestas páginas abaixo, temos a amostragem dos objetos cadastrados no sistema, com um item de busca na parte superior.



2.1.6 Contato

Encontra-se aqui a localização da Unoesc, para facilitar os meios de locomoção até o local, um espaço para contato e agendamento foi desenvolvido para as pessoas agendar um acesso até o acervo, seja empresarial, particular ou até mesmo escolar, com espaço disponível para colocar os dados específicos e até o envio de uma mensagem ao museu para sanar dúvidas.

AGENDAR VISITA

Preencha o formulário a seguir se quiser agendar um horário de visitação.

		
ENDEREÇO	TELEFONE	E-MAIL
R. Oiapoc, 211 - Agostini, São Miguel do Oeste - SC, 89900-000	(49) 3551-2000	museudaera@gmail.com



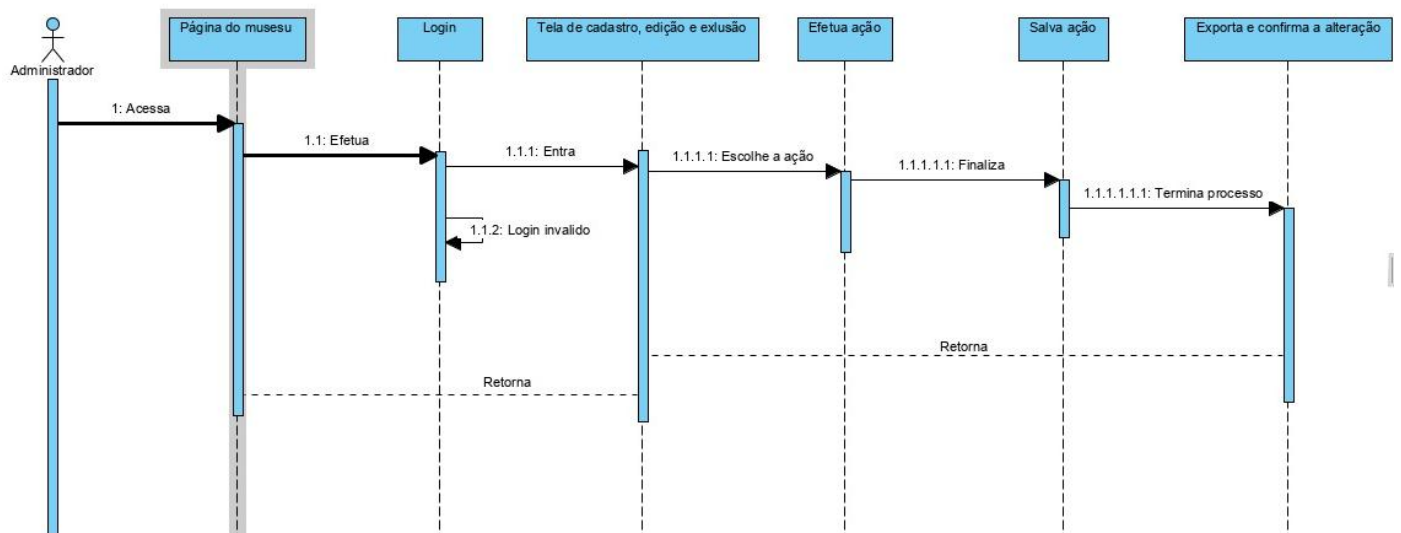
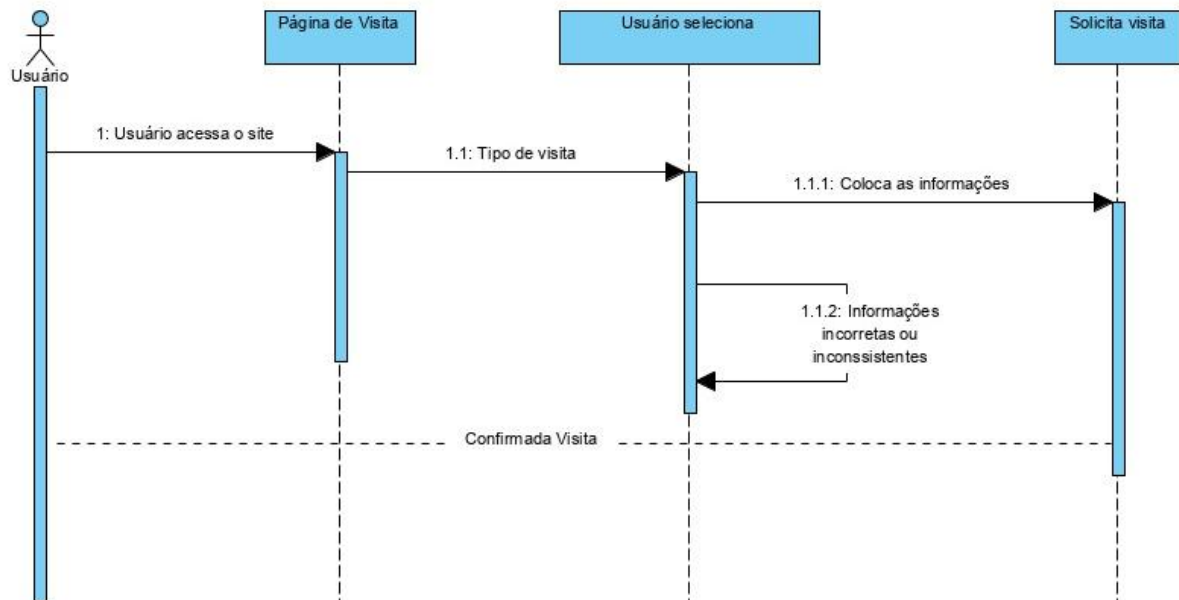
Escolha uma opção: Empresa ▼

Nome da sua empresa	Cnpj da sua empresa
Telefone da sua empresa	
Quantidade de pessoas da empresa que irão visitar	
--:-- ☰ dd/mm/aaaa 📅	
Estado ▼	Cidade ▼

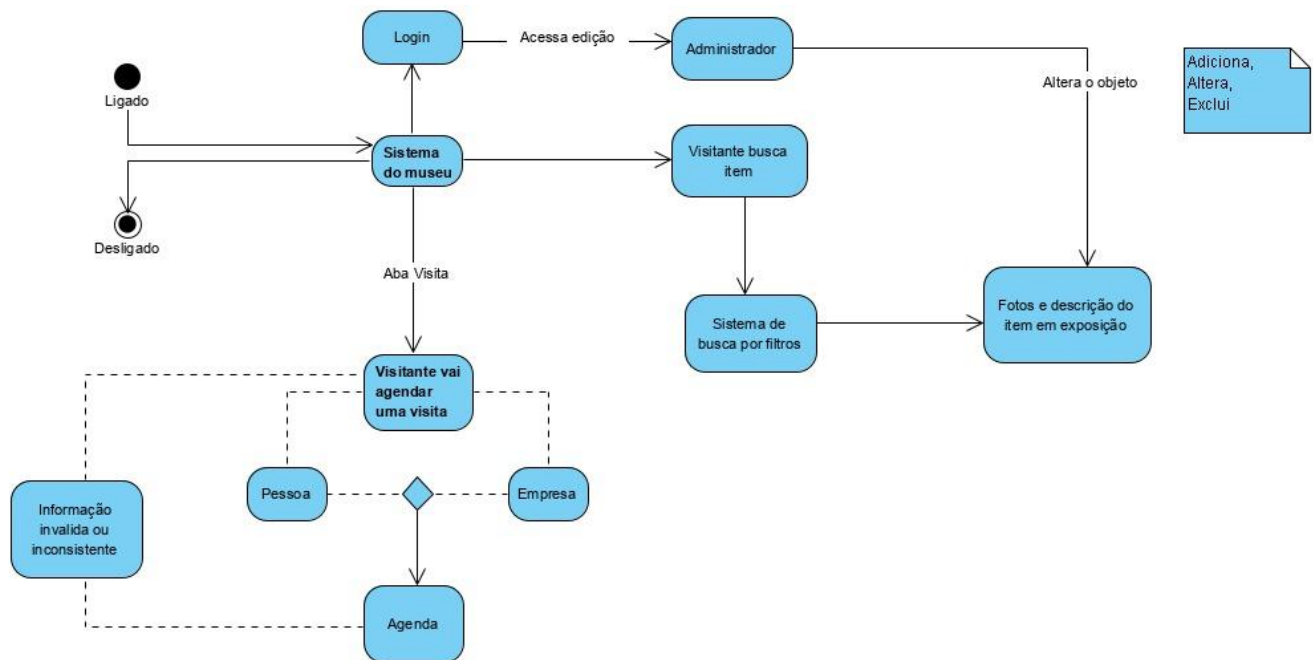
Agendar

2.2 Diagramas

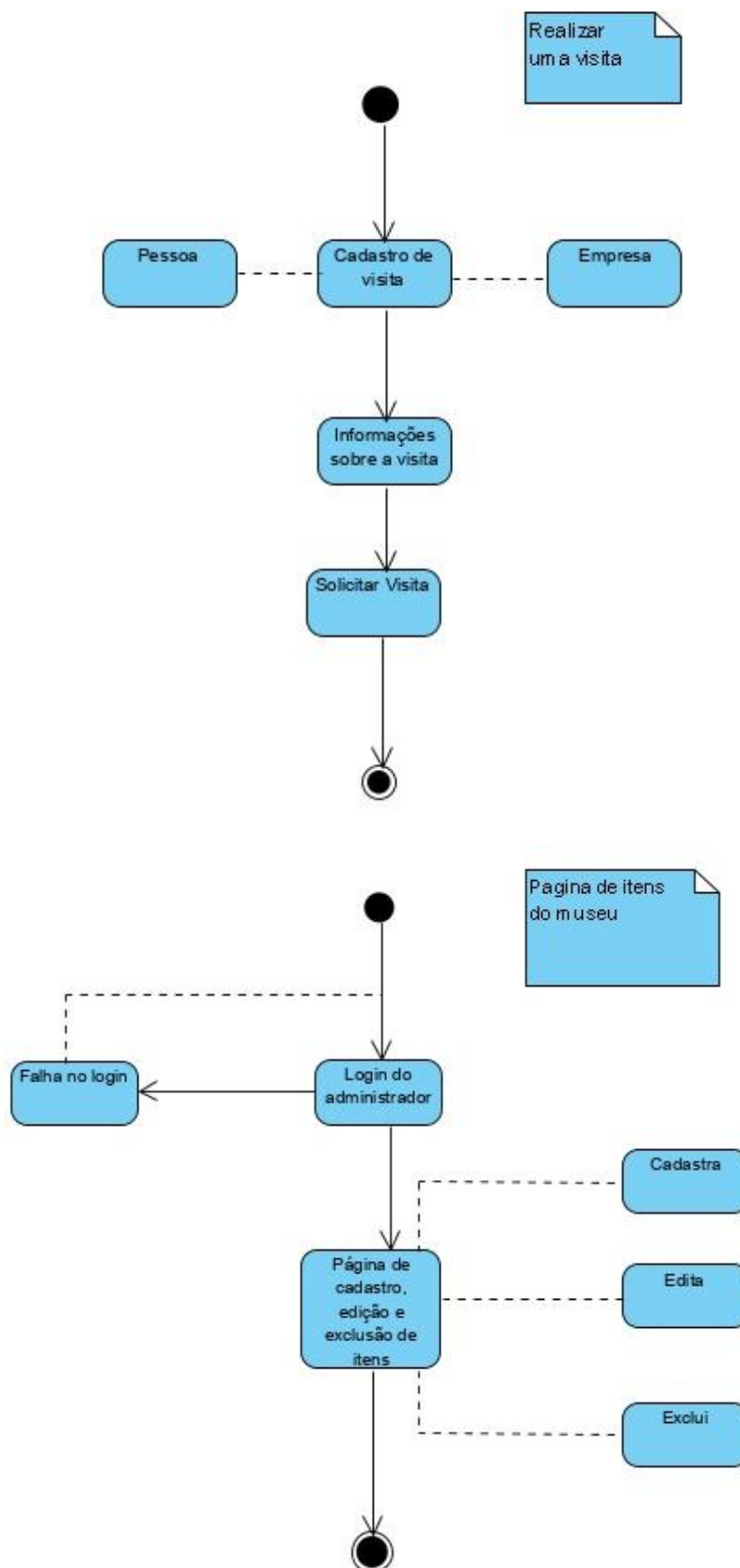
2.2.1 Diagrama de Sequencia



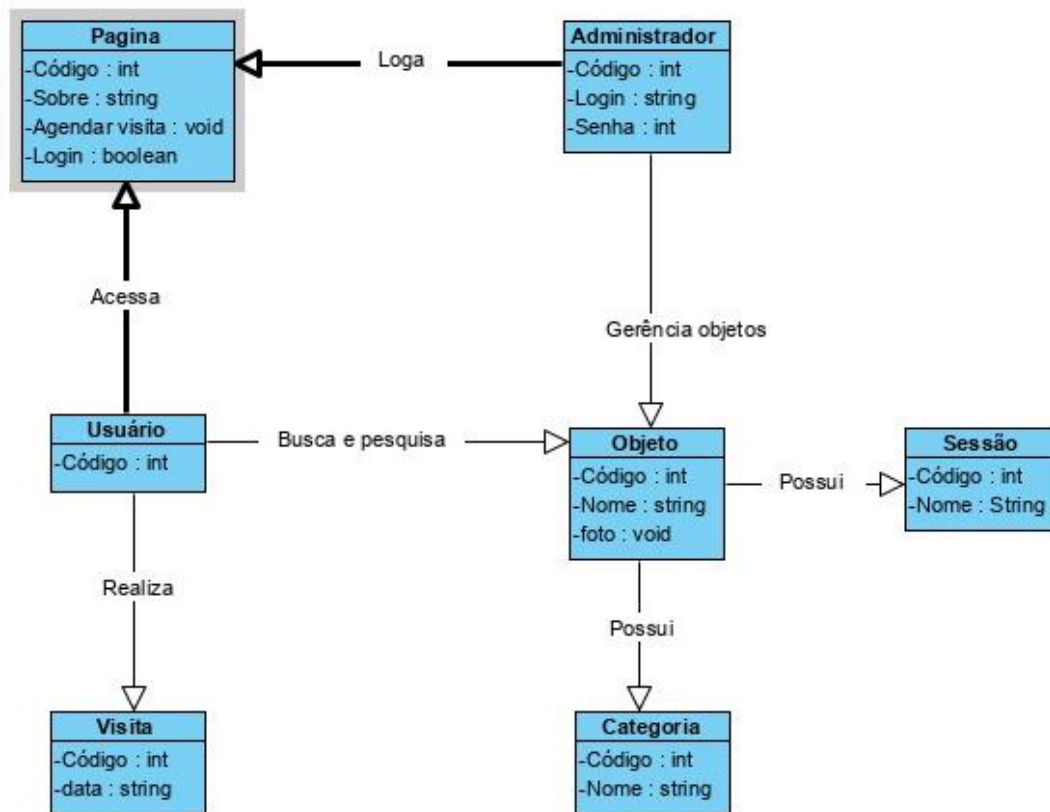
2.2.2 Diagrama de Atividades



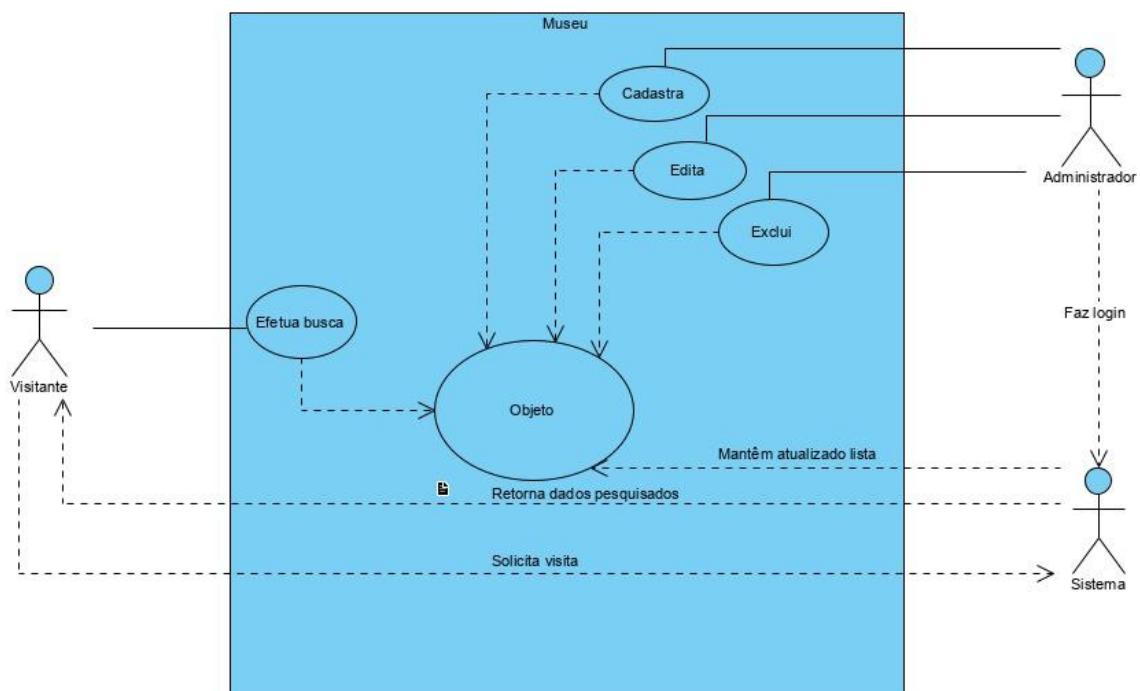
2.2.3 Diagrama de Estado



2.2.4 Diagrama de Classes



2.2.5 Casos de Uso



2.2.6 Fluxos de Casos de Uso

Caso de Uso – Objeto na Instituição

Objetivo: Com esse caso se exibe o passo a passo de como o objeto interage com o sistema.

Ator: Objeto

Pré-condição: Um objeto entrar na instituição.

Fluxo Principal:

1. Objeto entra na instituição;
2. Objeto é cadastrado, categorizado e recebe um status;
3. Funcionário leva a peça para o local designado;
4. Objeto é exposto.

Fluxo alternativo:

1. O produto está quebrado

1.1 O produto não está em condições de entrar para o museu, sem concerto.

1.2 O produto sai da instituição.

2. O produto está com defeito

2.1 O produto chegou à instituição com algo faltando ou alguma peça trincada.

2.2 O produto vai pra manutenção.

Caso de Uso – Usuário no Sistema

Objetivo: Com esse caso se exibe o passo a passo de como o usuário interage com o sistema.

Ator: Usuário

Pré-condição: Um usuário entrar no sistema.

Fluxo Principal:

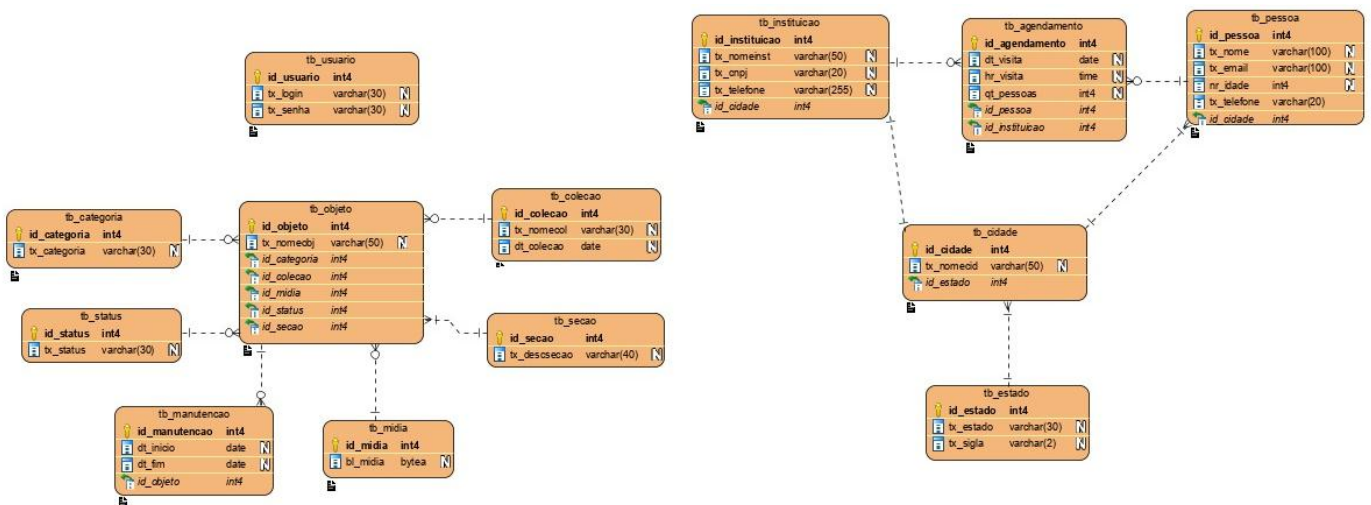
1. Usuário acessa sistema;
2. Faz a busca dos itens desejados;
3. Usuário sai do sistema.

Fluxo Alternativo:

1. Usuário não consegue acessar o sistema;
 - 1.1 Usuário com dificuldades de acesso;
 - 1.2 Usuário retorna em outro momento para acesso.

2.3 Banco de Dados

2.3.1 Modelo Relacional



3. CONCLUSÃO

Neste trabalho abordamos um assunto muito interessante e que gera uma grande curiosidade em todos ao seu redor, o objetivo proposto a nós foi cumprido, de uma maneira tranquila e organizada, todos os usuários ao usar este sistema desenvolvido, terão uma oportunidade de conhecer sobre nosso passado, então passando assim um ar de agradecimento, pois podemos deixar destacado sobre os objetos que serão cadastrados, tendo assim toda a história e visualização do objeto escolhido.

Um trabalho muito importante para nosso conhecimento, para colocar tudo o que aprendemos em prática, e ver se realmente tudo valeu a pena, dificuldades sempre apareceram, mas com tranquilidade elas se resolveram, pois o trabalho de resolver isso é especialmente nosso, é nosso dever, e isso nos fez compreender melhor todas as atividades abordadas em aula.