Universidade Estácio de Sá

curso Ciência da computação

UNIDADE UNESA

**TRABALHO DE gerenciamento de Petshop**

**EM r.a.d em Python**

Rio de Janeiro - RJ

10 / 2024

Fillipe de Avellar Alves - 202203760408   
Diego da Silva Araújo – 202302640931  
Calebe costa stofel – 202204205581  
Roberta Ferreira Dellatorre – 202109061216  
Gabriel da Rocha de Almeida - 202003457571

**Trabalho de Gerenciamento**

**Em R.A.D em Python**

Trabalho de Gerenciamento de petshop apresentado a Universidade Estácio de Sá, como exigência para avaliação na disciplina R.A.D em Python

Orientador:

Prof. Ronaldo Candido dos Santos

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 3](#_Toc181108514)

[1.1 DESCRIÇÃO DO PROBLEMA 3](#_Toc181108515)

[1.2 OBJETIVOS 3](#_Toc181108516)

[2 DESENVOLVIMENTO 4](#_Toc181108517)

[2.1 ESTRUTURA DE BANCO DE DADOS 4](#_Toc181108518)

[2.2 INTERFACE GRÁFICA 4](#_Toc181108519)

[3 CONCLUSÃO 5](#_Toc181108520)

[4 REFERÊNCIAS 6](#_Toc181108521)

# INTRODUÇÃO

O mercado de pet shops tem crescido rapidamente, com uma demanda cada vez maior por serviços que incluem desde banhos e tosas até consultas veterinárias e venda de produtos. Gerenciar esses serviços e atender a um número crescente de clientes de forma organizada tornou-se essencial para o sucesso desses negócios. No entanto, muitos pets shops ainda enfrentam dificuldades com sistemas manuais, que podem ser ineficientes e propensos a erros.

Este projeto de Desenvolvimento Rápido de Aplicações (RAD) em Python foi criado com o objetivo de desenvolver um sistema de gerenciamento de pet shop que otimize o controle de clientes e agendamentos de forma simples e prática. Através do uso do banco de dados SQLite e da interface gráfica com Tkinter, este sistema permite ao dono do pet shop realizar o cadastro de clientes e agendar serviços, além de visualizar e editar informações de forma rápida e acessível.

O desenvolvimento deste sistema não apenas facilita a organização do pet shop, mas também oferece uma ferramenta de fácil manuseio, ajudando o proprietário a atender às demandas dos clientes de maneira eficiente e organizada.

.

## DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

Este projeto foi motivado pela necessidade de modernizar o gerenciamento de um pet shop oferecendo uma solução para registro e controle de clientes e agendamentos. O sistema foi desenvolvido em Python utilizando um paradigma de Desenvolvimento Rápido de Aplicações (RAD) buscando uma interface amigável para facilitar o acesso a informações pelo proprietário.

## OBJETIVOS

O objetivo principal deste trabalho é desenvolver um sistema eficiente para o gerenciamento de clientes e seus respectivos agendamentos. Especificamente, o sistema permitirá que o proprietário visualize os cadastros e os horários agendados. Além disso, buscamos:

* Melhorar a organização e o controle das atividades do pet shop, reduzindo erros e aumentando a eficiência operacional.
* Facilitar o acesso e a edição das informações de clientes e serviços através de uma interface gráfica intuitiva.
* Proporcionar uma ferramenta de fácil utilização que não requeira conhecimentos técnicos avançados.
* Permitir a expansão futura do sistema, integrando novas funcionalidades conforme as necessidades do negócio evoluem.
* Oferecer um banco de dados robusto e seguro para o armazenamento das informações, garantindo integridade e acessibilidade dos dados.

# DESENVOLVIMENTO

(É a parte principal do texto, dividido em seções ou subseções. Contém a descrição pormenorizada do assunto e a fundamentação teórica, podendo conter a metodologia (material e método), os resultados e respectivas discussões (quando previstas atividades experimentais/numéricas no Plano de Trabalho). Devem ser feitas as citações e as notas bibliográficas e/ou explicativas, no texto. Discorrer sobre o tema proposto, fundamentando-se nos textos obtidos de livros e artigos encontrados na literatura, discutindo os principais dados e/ou resultados obtidos, destacando pontos que não estão consolidados na ATUALIDADE).

**MODELAGEM DE USO**

A modelagem de uso do sistema de gerenciamento de pet shop foi realizada utilizando Diagramas de Caso de Uso para descrever as interações entre os usuários (atores) e o sistema. Os principais atores envolvidos são:

* **Proprietário do Pet Shop:** Responsável por cadastrar clientes, visualizar e
* editar informações.
* **Cliente:** Indiretamente envolvido, pois suas informações são gerenciadas pelo proprietário.

**Principais Casos de Uso:**  
**Cadastro de Clientes:**

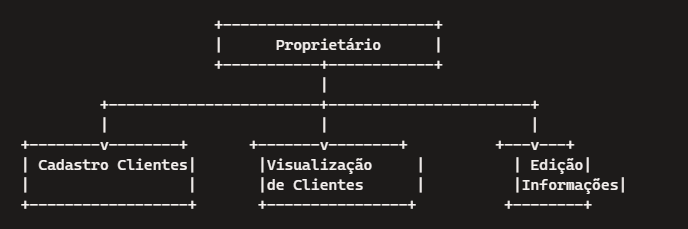
* Ator: Proprietário do Pet Shop.
* Descrição: Permite ao proprietário inserir dados de novos clientes no sistema.

**Visualização de Clientes:**

* Ator: Proprietário do Pet Shop.
* Descrição: Permite acessar e visualizar rapidamente as informações dos clientes.

**Edição de Informações:**

* Ator: Proprietário do Pet Shop.
* Descrição: Permite atualizar ou excluir informações de clientes.



## ESTRUTURA DE BANCO DE DADOS

O sistema foi projetado com um banco de dados SQLite contendo as seguintes tabelas:

**Clientes**: Armazena dados como nome, telefone e outras informações de contato.

**Agendamentos**: Guarda informações sobre os serviços e horários marcados para cada cliente, relacionando-se com a tabela de clientes.

Essa estrutura de dados facilita a organização e consulta das informações, além de permitir uma expansão do sistema para outras funcionalidades.

## INTERFACE GRÁFICA

A interface gráfica do sistema foi desenvolvida com a biblioteca Tkinter, que é uma ferramenta nativa do Python para a criação de GUIs (Interfaces Gráficas com o Usuário). O objetivo da interface é facilitar o uso do sistema para o proprietário do pet shop, permitindo que ele realize operações sem precisar acessar diretamente o banco de dados.

A interface inclui:

Formulários para Cadastro de Clientes: que permitem inserir dados de novos clientes diretamente na aplicação.

Agendamento de Serviços: onde o proprietário pode registrar um serviço e associá-lo ao cliente específico, incluindo o horário e o tipo de serviço.

Visualização e Edição de Dados: permitindo que o proprietário acesse facilmente as informações registradas e faça atualizações ou exclusões quando necessário.

A escolha por Tkinter se deu por sua simplicidade e integração com Python, o que tornou possível desenvolver uma interface funcional dentro do tempo previsto para o projeto.

# CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste sistema de gerenciamento para pet shops utilizando Python, SQLite e Tkinter revelou-se uma solução eficiente e prática para os desafios enfrentados por proprietários de pet shops. Através da automação de processos, o sistema proporciona uma maior organização e controle sobre o cadastro de clientes e agendamentos de serviços, reduzindo erros e aumentando a produtividade.

A escolha pela metodologia de Desenvolvimento Rápido de Aplicações (RAD) permitiu a criação de uma interface gráfica intuitiva e de fácil utilização, garantindo que até mesmo usuários com pouco conhecimento técnico possam operar o sistema de maneira eficaz. A integração com o banco de dados SQLite oferece uma estrutura robusta e expansível, que pode ser adaptada a futuras necessidades e melhorias.

Em resumo, este projeto não só moderniza a gestão de pet shops, como também melhora significativamente a experiência do usuário, proporcionando uma ferramenta que otimiza o tempo e os recursos do proprietário, permitindo que ele se concentre no que realmente importa: oferecer um excelente atendimento aos seus clientes e cuidar bem dos animais

# REFERÊNCIAS

**Tkinter**. Documentação oficial da biblioteca. Disponível em: <https://docs.python.org/3/library/tkinter.html>. Acesso em: Outubro 2024.

**SQLite**. Documentação oficial do SQLite. Disponível em: https://www.sqlite.org/docs.html. Acesso em: Outubro 2024.