**Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente**

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA**

**SOUZA**

**ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL JARDIM ÂNGELA**

**Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

**Nomes**

**Nomes**

**Nomes**

**Quem Dá Mais**

**São Paulo**

**2021**

**Nomes**

**Nomes**

**Nomes**

**Quem Dá Mais**

Trabalho de Conclusão de Curso

apresentado ao Curso Técnico

em 2021 da Etec Jardim Ângela,

orientado pelo Prof. Sandro Alves,

como requisito parcial para

obtenção do título de técnico em

Desenvolvimento de sistemas.

BANCA EXAMINADORA

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. Sandro Jose Alves

Afiliações

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. Wagner Antônio Barth

Afiliações

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. Josiclebson da Silva

Afiliações

**RESUMO**

Desenvolver uma plataforma que irá inovar o jeito de vender carros. Como uma forma de divulgação e um jeito novo de negociação nossa plataforma ajudará os vendedores de concessionária e consumidores a acelerar seus negócios. Como forma de otimizar o atendimento ao cliente na loja, o cliente já teria previamente acesso a plataforma, diminuindo assim a necessidade apresentar carros que não forem de interesse do cliente, em nossa plataforma ele pode cadastrar estes carros que pretende vender e na hora que os clientes se interessarem poderão dar lances no intuito de conseguir ficar com o carro, quem tiver o maior lance leva. Pros e Contras virão dependendo dos interesses dos compradores ou dos produtos ofertados, que são os carros. Uma vez em que o vendedor propõe o preço inicial e vários clientes se interessam. Os lances vão subindo e com isso o vendedor pode acabar tendo um pequeno lucro, já para o cliente é possível ele se interessar por um carro onde o valor inicial é bem em conta e por leilões efetuados ele conseguiria seu carro desejado.

Tecnologias utilizadas: PHP, Node Js, Javascript, Ionic, Angular, HTML e CSS.

Palavras chaves: Plataforma – Carros – Leilão

**SUMÁRIO**

1 BIBLIOTECA...............................................................................................5

2 PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR DA INFORMAÇÃO.........10

3 INCENTIVO À LEITURA............................................................................14

3.1 O que é ação cultural/ ação educativa....................................................17

3.1.1 Apresentação de projetos.......................................................................20

REFERÊNCIAS

1. **Introdução**

O mercado de carros nos tempos atuais vem se moldando junto com o mercado da tecnologia, dando oportunidade para startups nesse ramo se aventurarem pelo segmento automobilístico, a **QUEM DÁ MAIS** é mais uma dessas ideias inovadoras que usa o mercado automotivo como base.

A compra e venda de carros pela internet vem sendo cada vez mais presente na vida de negociantes e compradores desses transportes, a ferramenta desenvolvida é mais um desses meios de negociação, dando vantagens a ambos os lados da compra.

A **QUEM DÁ MAIS** viu a oportunidade de montar sua funcionalidade, se aproveitando da desvalorização do carro feita por concessionarias, que são a primeira opção para pessoas que planejam vender seu carro, quando se é oferecido um carro usado a uma concessionária, para a empresa haver um faturamento em cima daquele automóvel baseado na tabela FIPE, a que define o preço mínimo para a compra de um carro, ela oferece um preço mais baixo ao fornecedor do veículo, para depois vende-lo á outro cliente por um preço mais alto, com o trabalho feito e apresentado o próprio dono do automóvel oferece seu preço, e por meio de um leilão, o comprador propõe uma quantia, que se for a maior oferecida, sua proposta é aceita e ocorre a compra do carro.

**QUEM DÁ MAIS**

1. **Fluxograma do processo**
2. **Lista de User Stories**

**4.1 Páginas do Administrador**

**4.1.1**

História:

COMO administrador DESEJO PARA

Critérios:

Número 1º –

DADO

E

QUANDO

ENTÃO

imagem

**4.2 Página de Entrada**

**4.2.1 Cadastro**

História:

COMO usuário GOSTARIA de um botão que ao ser clicado me transfira a outra

página PARA que eu possa fazer meu cadastro e conseguir me conectar ao site.

Critérios:

Número 1º – Entrar dentro da página:

DADO QUE o usuário se encontra na página de entrada.

QUANDO clicar no botão cadastrar.

ENTÃO será redirecionado para a página de Cadastro.

Definição de Pronto:

O usuário conseguir clicar no botão e ser redirecionado a página de cadastro sem nenhum problema

**4.2.2 Login**

História:

COMO usuário GOSTARIA de um local onde eu possa fornecer meus dados

cadastrados PARA que eu possar entrar no site e ser redirecionado a página home

E ter acesso ao meu conteúdo de Perfil.

Critérios:

Número 1º – Usuário efetua o Login corretamente:

DADO QUE o usuário se encontra na página de entrada.

QUANDO fornecer seu e-mail e sua senha cadastrada corretamente.

E clicar no Botão login.

ENTÃO será direcionado até a página inicial.

E terá acesso ao seu conteúdo dentro da página de perfil, de acordo com o tipo de

login efetuado.

Número 2º – Usuário efetua o Login incorretamente:

DADO QUE o usuário se encontre na página de entrada.

QUANDO esquecer ou de informar algum dado errado.

E clicar no Botão login.

ENTÃO Aparecerá um alerta avisando que faltou informar um dado ou que ele está incorreto.

E será redirecionado para página de Entrada novamente para que efetue

corretamente o Login.

Definição de Pronto:

O usuário conseguir fazer login com um cadastro já existente e entrar na página de

cadastro sem nenhum problema.

imagem

**4.3 Página de Cadastro**

**4.3.1 Registro de dados**

História:

COMO usuário GOSTARIA de uma página onde possa cadastrar todos meus dados

necessários PARA que possa navegar no site dentro do meu login sem problemas

Critérios:

Número 1º – Usuário efetua o cadastro corretamente:

DADO QUE o usuário se encontra na página de cadastro.

QUANDO fornecer todos os dados necessários pedidos pela página.

E uma imagem usada para foto de perfil.

ENTÃO aparecerá um alerta avisando que o cadastro foi efetuado com sucesso.

E ao clicar no botão do alerta será redirecionado para página de entrada para que

possa efetuar o login no site.

Número 2º – Usuário efetua o cadastro incorretamente:

DADO QUE o usuário se encontra na página de cadastro.

QUANDO fornecer apenas alguns dados entre aqueles pedidos pela página.

ENTÃO aparecerá um alerta avisando que existe algum campo vazio.

E será redirecionado novamente para a página de cadastro.

Definição de Pronto:

Quando Todos os dados estiverem sendo registrados corretamente para que o login

possa ser efetuado.

IMAGEM

**4.4 Página Home**

**4.4.1**

História:

COMO usuário GOSTARIA de um local onde eu possa encontrar mais informações

da página E informações de contato com os criadores PARA que possa conhecer

melhor o site e poder tirar dúvidas se assim eu precisar.

1º critério – Quem somos:

DADO QUE o usuário se encontre na página Home.

QUANDO clicar no botão Quem somos.

ENTÃO será redirecionado o rodapé da página.

ONDE contém as informações da página.

2º critério – Fale conosco:

DADO QUE o usuário se encontre na Home.

QUANDO clicar no botão Fale conosco.

ENTÃO será redirecionado rodapé da página.

ONDE contém as informações para contato com os criadores.

3º critério – Dicas sobre a Home:

DADO QUE o usuário se encontre na página Home.

QUANDO clicar na imagem da logo em destaque.

ENTÃO irá aparecer algumas instruções de como funciona a página.

31

7.4.2 Sair:

História:

COMO usuário GOSTARIA de um botão escrito sair PARA que eu possa deslogar

da minha conta sem preocupações.

1º critério – deslogar:

DADO QUE o usuário se encontre na página Home.

QUANDO clicar no botão sair.

ENTÃO aparecerá com alerta com a opção de sim para sair.

E a opção de não para continuar na página.

ENTÃO ao clicar no botão sim o usuário será deslogado da conta.

E ao clicar no botão não ele permanecerá logado.

7.4.3 Comprar Obra:

História:

COMO usuário QUERO um botão escrito comprar PARA poder me redirecionar para

a página de comprar E poder comprar OU saber mais informações sobre a obra.

1º critério – Selecionando a Obra:

DADO QUE o usuário selecionou alguma obra dentro da página Home.

QUANDO clicar no botão escrito comprar.

ENTÃO será redirecionado para página de compra.

E poderá ver suas respectivas informações.

OU comprar a obra.

32

7.4.4 Visitar perfil do criador:

História:

COMO usuário QUERO um botão escrito visitar PARA que eu possar entrar no perfil

de algum criador E poder visualizar seus trabalhos e informações.

1º critério – Visitar:

DADO QUE o usuário selecionou alguma obra dentro da página Home.

QUANDO clicar no botão visitar.

ENTÃO será redirecionado para página de perfil do criador.

E poderá ver suas respectivas informações e obras sem direito de alterar nada.

7.4.5 Entrar no Perfil do usuário:

História:

COMO usuário QUERO um botão escrito perfil PARA que eu possar entrar no meu

perfil E poder visualizar todas as minhas todas as partes que compõem o tipo de

perfil que escolhi.

1º critério – Perfil:

DADO QUE o usuário se encontre na página Home.

QUANDO clicar no botão perfil.

ENTÃO ele será redirecionado para sua página de perfil.

33

7.4.6 Pesquisa:

História 1:

COMO usuário QUERO poder pesquisar por algum artista PARA que seja mais fácil

de achar aquilo que estou procurando dentro do site.

1º critério – Pesquisando Artista existente através de um nome:

DADO QUE o usuário tenha selecionado o campo de pesquisa.

QUANDO digitar um nome.

ENTÃO será pesquisado no banco de dados todos os usuários com o nome escrito

na pesquisa.

E devolvido ao usuário em uma página com todos os registros encontrados.

2º critério – Pesquisando Artista existente através de uma letra:

DADO QUE o usuário tenha selecionado o campo de pesquisa.

QUANDO digitar alguma letra.

ENTÃO será pesquisado no banco de dados todos os usuários relacionados com o a

letra digitada na pesquisa.

E devolvido ao usuário em uma página com todos os registros encontrados.

34

Definição de Pronto:

Todos os componentes da navegação estejam funcionando corretamente como foi

solicitado com seus respectivos botões, além de todas as principais obras estarem

visíveis para todos que entrarem na home.

Protótipo:

-Mapa de Navegação do Sistema / Mapa do Site;

-Diagrama de Classe;

-Diagrama de Objeto

-MER (modelo lógico);