



RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA BANCÁRIO DIGITAL

Alysson Fernandes dos Santos¹
Gabriell Serlon Lima da Cruz²
Hilton Luan Barros da Silva³
Ryan Honório Urtiga⁴
Prof. Messias Batista⁵

RESUMO (Unidade 2)

O resumo deve conter no máximo 250 palavras e no mínimo 100 palavras (ABNT NBR 6028:2021), em fonte Times New Roman, tamanho 12, justificado, espaçamento entre linhas simples. O resumo deve conter uma breve apresentação do tema, o objetivo, uma síntese da metodologia e uma síntese dos resultados. Deve ser precedido por Palavras-chaves (de 3 a 5 palavras) separadas por ponto e vírgula e finalizada com ponto, grafadas iniciais minúsculas com exceção dos substantivos próprios e nomes científicos.

Palavras-chaves: Artigo; TCC; ABNT.

ABSTRACT (Unidade 2)

As mesmas informações do resumo em inglês.

1 INTRODUÇÃO (Unidade 1)

Transferências digitais, pagamento de boletos pelo celular e extinção de agências físicas. Tais atributos justificam a popularidade e crescimento dos bancos digitais. Atualmente, todas as transações financeiras, como transferências, pagamentos, compras, empréstimos, investimentos podem ser feitas de qualquer lugar do mundo a partir de um celular. Graças a isso, os bancos digitais ganham cada vez mais espaço na vida da população mundial e, com isto, facilitando o cotidiano dos usuários que antes precisavam se deslocar para uma unidade física do banco ou um caixa eletrônico.

Com isso em mente, o projeto tem como objetivo elaborar um programa que simule um sistema de um banco digital, apresentando as principais funcionalidades que um usuário poderia utilizar do banco, como saques, depósitos, empréstimos, compras, autenticação de usuário, dentre outras e, com isto, transformar um programa simples em um pequeno esboço de uma das ferramentas que transformaram a vida das pessoas inaugurando uma nova era para as entidades financeiras mundiais.

¹ Graduando do Curso de Sistemas para Internet E-mail: 2022211510039@iesp.edu.br

² Graduando do Curso de Sistemas de Informação E-mail: 2022210220036@iesp.edu.br

³ Graduando do Curso de Sistemas para Internet E-mail: 2022211510029@iesp.edu.br

⁴ Graduando do Curso de Sistemas de Informação E-mail: 2022210220017@iesp.edu.br

⁵ Professor Orientador, Graduate em...., pela Universidade...., Doutorado em, Mestrado em, Especialização em... pela Universidade.... Docente do Curso Superior em Tecnologia de Gestão de Terminais e Operações Portuárias da disciplina de... E-mail:....

Após um breve cadastro, o usuário terá disponibilidade para usufruir das diversas funções bancárias. Ao criar uma conta no banco, o usuário irá possuir uma conta híbrida, ou seja, uma conta com as funcionalidades do tipo corrente e poupança, nas quais poderá realizar operações de depósito, transferências, pagamentos, consultas de saldo, histórico de transações e realizar saques com uma taxa fixa de 6,00 para cada saque. Além disso, o usuário também será capaz de acessar uma quantidade variada de cartões de débito e crédito, assim como solicitar empréstimos com uma taxa mensal de 1,5% de juros.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA (Unidade 2)

Explique sobre as ferramentas, tecnologias, tudo que você utilizou. Como cada uma dessas funciona, e **referencie seu sites ou livros, os locais** no qual você pode saber mais sobre essas tecnologias.

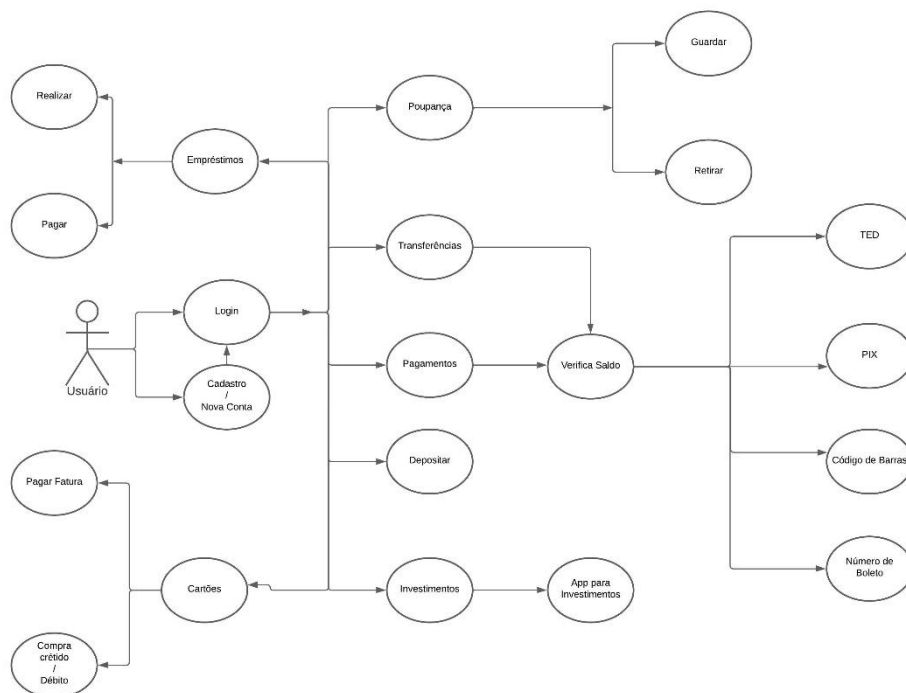
3 METODOLOGIA (Unidade 2)

Explique como você utilizou cada ferramentas, tecnologias. Neste tópico precisamos saber como você utilizou, para o que cada ferramenta foi utilizada. **Utilize linguagem técnica apropriada.**

4 RESULTADO E DISCUSSÃO (Unidade 2)

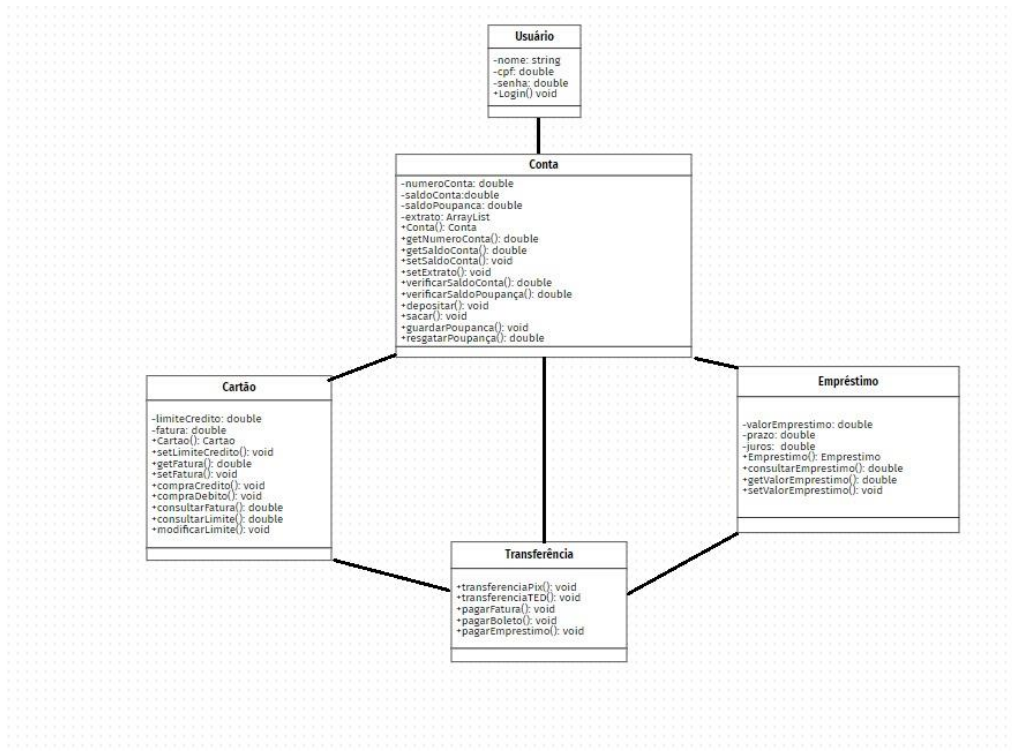
Nesta seção deve ser destacado qual o produto foi resultante do projeto. Deverão ser colocados os diagramas, os trechos de código mais importantes, imagens do software (telas).

4.1 Diagrama de Caso de Uso (Unidade 1)



Modelagem inicial do projeto. O diagrama exemplifica o fluxo que o usuário percorrerá ao acessar o aplicativo, desde o login ou cadastro de um novo usuário como a primeira etapa do aplicativo até todas as funcionalidades descritas no código.

4.2 Diagrama de Classe (Unidade 1)



Resumo do projeto. O diagrama de classes resume o aplicativo como um todo e facilita a visualização das suas funcionalidades. Com ele é possível analisar com facilidade o que cada classe desenvolvida realiza e como as classes se relacionam para o funcionamento do aplicativo. Por exemplo, as classes Conta, Cartão e Empréstimo herdam os métodos da classe Transferência que não possui um construtor por ser uma classe abstrata. Por esta razão, é possível acessar os métodos de pagamentos da classe Transferência a partir dos objetos Conta, Cartão e Empréstimo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS (Unidade 2)

Deve-se resumir os resultados obtidos durante o desenvolvimento do projeto mediante resposta/solução ao problema apresentado inicialmente.

5.1 AMEAÇAS AO PROJETO

Quais as dificuldades encontradas que podem invalidar o projeto.

5.2 TRABALHOS FUTUROS

Informe o que pode ser melhorado no projeto para que ele melhore sua performance ou quais novas funcionalidades você entende que poderiam ter.

REFERÊNCIAS

Neste item será incluída a bibliografia citada (ABNT 6023).

A ordenação dos itens deve ser alfabética. Na mesma referência utiliza-se espaço simples; entre duas referências, um espaço livre.

a) Nas referências:

Todo o documento citado no texto do trabalho deve ser listado abaixo do título REFERÊNCIAS. Como não se trata de elemento textual, não é numerada.

As referências não são justificadas; são alinhadas pela esquerda.

A maneira de referenciar os documentos também deve obedecer às normas da ABNT 6023. As referências devem ser ordenadas alfabeticamente. Para elaboração do artigo deve se utilizar no mínimo 30 referências.

APÊNDICE/ ANEXOS

Os apêndices/anexos devem vir ao final do trabalho não contando páginas do artigo e devem ser referenciados no corpo do texto (ao final ANEXO A).