COLÉGIO SESI Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Gustavo kenzo, Mateus Tessaro, Noah Agnolo Vitor Luis

TCC EQUIPE 4 CANTINA DIGITAL

MARINGÁ 2024

SUMÁRIO

1	I Introdução 3	
	1.1 Proposta de projeto	3
	1.2 Proposta de pesquisa	3
2	Requisitos	4
	2.1 Requisitos funcionais	. 4
	2.2 Requisitos não funcionais	. 4
3	Prototipagem de tela	5
4	Diagrama de caso de uso	10
5	Diagrama de classe	11

1. Introdução

1.1 Proposto de projeto

O ambiente escolar é um espaço de aprendizado e convivência para os estudantes, onde cada minuto é valioso para seu desenvolvimento acadêmico e social. No entanto, um desafio comum enfrentado por muitas escolas é a questão das filas extensas nas cantinas durante o intervalo. Essas filas longas podem resultar em um desperdício de tempo precioso dos alunos, além de causar estresse e fome, afetando seu desempenho escolar. Investigaremos a problemática das filas nas cantinas escolares e proporemos um aplicativo como solução otimizar esse processo, visando melhorar a eficiência do intervalo escolar e promover um ambiente mais produtivo e agradável para todos os envolvidos.

1.2 Proposta de pesquisa

OBJETIVO como dito, otimizar as filas da cantina por meio de um aplicativo que permite com que os alunos comprem/reservem o seu alimento para o intervalo, garantindo uma maior flexibilidade e praticidade - Um aplicativo desktop para fazer os pedidos onde os alunos/colaboradores poderão comprar seu alimento de maneira prática e receber um comprovante do pix que será mostrado na cantina para retirada. CRONOGRAMA 1 mês o processo e desenvolvimento do produto e 1 semana de teste e feedbacks, com produto sendo entregue na última semana de novembro.

DOCUMENTAÇÃO	14/10/2024
PRIMEIRA VERSÃO	4/11/2024
BETA	28/11/2024
APRESENTAÇÃO	5/12/2024

1.3 Trabalhos relacionados

De certo modo podemos citar o IFOOD, AIQFOME, UBEREATS; São aplicativos de compras de alimentos, podendo ser de restaurantes, mercados e farmácias. Usaremos um sistema semelhante aos dos exemplos fornecidos, onde serão feitos as compras e reservas, recebendo um código de comprovante que será mostrado

diretamente no caixa da cantina para a retirada do alimento.

2. Requisitos

2.1 Requisitos Funcionais

RF01: Cadastro de usuário RF02: Cadastrar produto RF03: Listar produtos

RF04: Fazer pedidos

RF05: Realizar pagamento RF06: Efetuar Login/Logof

RF07: Editar usuário RF08: Editar produto RF09: Excluir usuário

RF10: Excluir produto

RF11: Adicionar carrinho RF12: Favoritar um produto

RF13: Gerir estoque RF14: Cancelar compra

2.2 Requisitos não funcionais

RNF01: Apenas alunos e funcionários do Sesi

Maringá poderão usar

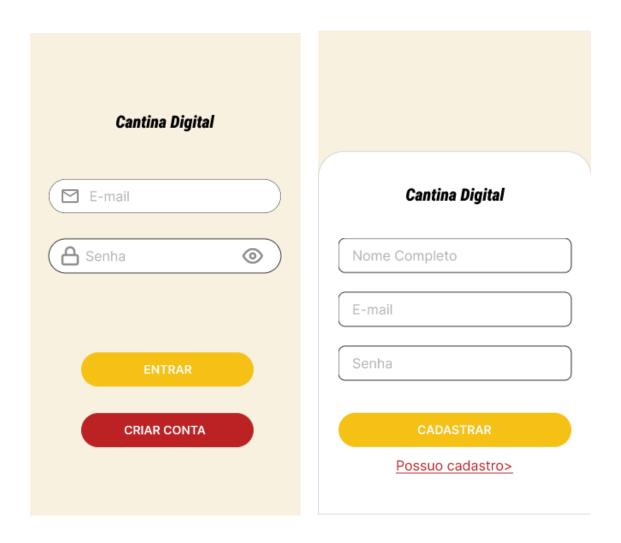
RNF02: Aplicativo web com possibilidade de virar

mobile

RNF03: Javal/HTML/CSS/Javascript, com o uso dos frameworks Spring Boot (dependências: spring web, spring boot dev tools, Thymeleaf, Spring Data JPA,

H2 Database e spring security) e Bootstrap RNF04: Precisa de internet para funcionar

3. Prototipagem de tela



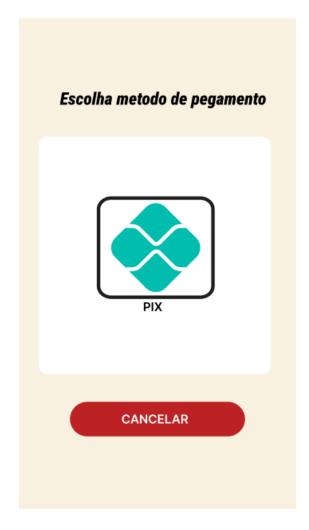






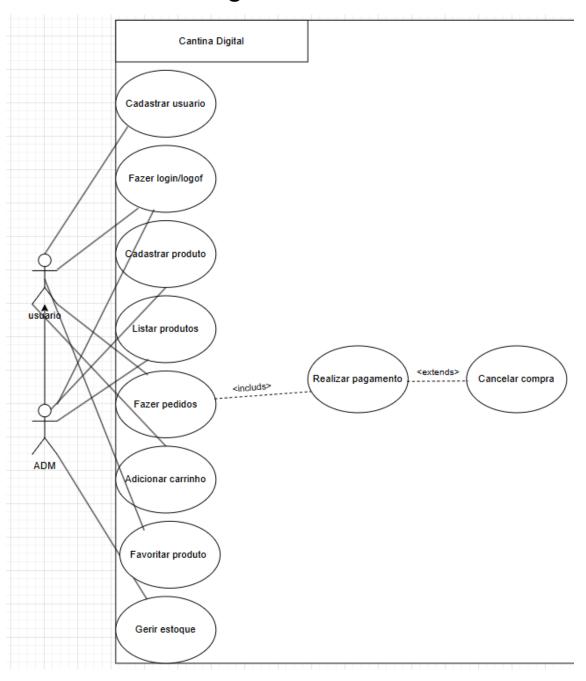








4. Diagrama de caso de uso



5. Diagrama de classe

