UNIVERSIDADE PAULISTA

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CARLOS EDUARDO DE OLIVEIRA

MARCUS VINICIUS NUNES

PAULO SERGIO BRESSAN JUNIOR

RAFAEL ANTONIO LOPES ALVES

SIDNEY DE SOUZA JUNIOR

**PROJETO INTEGRADO MULTIDISCIPLINAR**

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA PARA GERENCIAMENTO DE UMA LOJA DE ARTIGOS ESPORTIVOS

RIBEIRÃO PRETO

2018

CARLOS EDUARDO DE OLIVEIRA

MARCUS VINICIUS NUNES

PAULO SERGIO BRESSAN JUNIOR

RAFAEL ANTONIO LOPES ALVES

SIDNEY DE SOUZA JUNIOR

**PROJETO INTEGRADO MULTIDISCIPLINAR**

Projeto e desenvolvimento de um sistema para gerenciamento de uma loja de artigos esportivos.

Trabalho de Integração Multidisciplinar para a conclusão do terceiro semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas apresentado à Universidade Paulista.

RIBEIRÃO PRETO

2018

CARLOS EDUARDO DE OLIVEIRA

MARCUS VINICIUS NUNES

PAULO SERGIO BRESSAN JUNIOR

RAFAEL ANTONIO LOPES ALVES

SIDNEY DE SOUZA JUNIOR

**PROJETO INTEGRADO MULTIDISCIPLINAR**

Projeto e desenvolvimento de um sistema para gerenciamento de uma loja de artigos esportivos.

Trabalho de Integração Multidisciplinar para a conclusão do terceiro semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas apresentado à Universidade Paulista.

Orientador:

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

BANCADA EXAMINADORA

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Agradecimento

Dedicatória

**RESUMO**

Uma loja de artigos esportivos quer informatizar seu negócio. Atualmente o controle de estoque e vendas é realizado através de anotações em cadernos e este não tem se mostrado eficiente. Para resolver esse problema a empresa procura uma fábrica de software para o desenvolvimento de um novo sistema para controlar suas atividades. O sistema deve contemplar um controle de cadastro de usuários e clientes, assim como registrar as vendas efetuadas e gerir o estoque dos produtos cadastrados. O sistema deve ser acessível para eventuais usuários com necessidades especiais e ser acessível através de dispositivos móveis, sem que haja perdas de desempenho e usabilidade.

**Palavras chave:** Esportivo, Software, ERP.

**ABSTRACT**

A sporting goods store wants to computerize your business. Currently, inventory and sales control is carried out through notebooks and it has not been efficient. To solve this problem the company looks for a software factory to develop a new system to control its activities. The system should include a control of the registration of users and customers, as well as record the sales made and manage the inventory of the products registered. The system must be accessible to potential users with special needs and accessible through mobile devices without loss of performance and usability.

**Keywords**: Sports, Software, ERP.

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

**LISTA DE GRÁFICOS**

**LISTA DE QUADROS**

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO 12](#_Toc512868174)

[2. BASE CONCEITUAL 14](#_Toc512868175)

[2.1 Programação orientada a objetos. 14](#_Toc512868176)

1. INTRODUÇÃO

Segundo Laudon (2007), a implantação de um sistema de informação em uma empresa pode significar uma vantagem competitiva através do controle de custos, traçando perfil dos clientes e fornecedores. Um sistema bem projetado se torna confiável e permite facilidade de acesso as informações, trazendo agilidade no levantamento de relatórios de vendas e estoque dos produtos.

Com base nas informações levantadas, uma loja de artigos esportivos procurou uma fábrica de software, para que fosse desenvolvido um software visando controlar suas atividades de venda e controle de estoque. O sistema conta também com um módulo de cadastro de clientes e filtros para geração de relatórios. O software possui uma interface intuitiva e de fácil acesso para eventuais usuários com necessidades especiais, além de ser possível seu acesso através de dispositivos móveis.

O sistema teve seu início com a realização do levantamento de requisitos funcionais e não funcionais de acordo com o modelo de negócio da empresa solicitante. Foram criados os diagramas de caso de uso com o intuito de facilitar o entendimento do que seria implementado no sistema, dando uma visão geral para a aprovação do projeto por parte da solicitante. Após a aceitação foram gerados os diagramas de classe, sequência e o Modelo Entidade Relacionamento do banco de dados para nortear o desenvolvimento do sistema.

O sistema teve como base em seu desenvolvimento uma linguagem de programação orientada a objetos (POO) chamada C# (lê-se C-Sharp), onde os objetos do mundo real são modelados para o mundo computacional. O C# é uma linguagem poderosa e simples que herdou muitos recursos do C++ e Microsoft Visual Basic, tornando-a uma linguagem mais limpa e lógica (John Sharp, 2014). O banco de dados escolhido foi o xxxx.

Para auxiliar o desenvolvimento do sistema pelos desenvolvedores, foi utilizado o sistema de controle de versão chamado Git. Este sistema de versão permite controlar de forma segura as mudanças no código e desfazê-las caso seja necessário sem a necessidade de cópias manuais (Portal Devmedia, 2018).

Com a implantação do sistema, espera-se maior agilidade no atendimento dos clientes e controle do fluxo de caixa, assim como estoque de produtos. Estas melhorias podem ser decisivas na fidelização de clientes que buscam realizar suas compras de maneira rápida.

2. BASE CONCEITUAL

2.1 Programação orientada a objetos.

A programação orientada a objetos ao contrário do que a maioria dos profissionais pensa, ela surgiu em 1967 junto com a linguagem Simula. Algum tempo depois nos anos 70 a XEROX criou o SmallTalk, considerada a primeira linguagem puramente orientada a objetos (Portal Wikilivros, 2018).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LAUDON, Kenneth C., 1994**- Sistemas de Informações Gerenciais -** Kenneth C. Laudon e Jane P. Laudon; tradução Thelma Guimarães; revisãotécnica Belmiro N. João. – 7. Ed. – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

SHARP, JOHN., Microsoft Visual C# 2013 : **passo a passo [recurso eletrônico]**; tradução : João Eduardo Nóbrega Tortello ; revisão técnica: Daniel Antonio Callegari. – Porto Alegre : Bookman, 2014.

PORTAL DEVMEDIA. **Git e Github.** Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/guia/git-e-github/37585 >Acesso em 28 abril de 2018.

PORTAL WIKILIVROS. **Programação orientada a objetos.** Disponível em: <https://pt.wikibooks.org/wiki/Programação\_Orientada\_a\_Objetos/Introdução> Acesso em 29 de abril de 2018.

Tucker, Allen B. **Linguagens de programação princípios e paradigmas** - Allen B. Tucker, Robert E. Noonan ; tradução: Mario Moro Fecchio ; revisão técnica: Eduardo Marques, Márcio Merino Fernandes. – Dados eletrônicos. –Porto Alegre : AMGH, 2010.