JOÃO VITOR FRANCISCO

SISTEMA DE AGENDAMENTO BARBEARIA E SALÃO  
DOCUMENTAÇÃO

LIMEIRA – SP  
2025

Sumário

[**1.** **Introdução** 1](#_Toc199939418)

[**1.1.** **Objetivo Geral** 1](#_Toc199939419)

[**1.2.** **Tecnologias Utilizadas** 1](#_Toc199939420)

[**2.** **Definição de Escopo** 1](#_Toc199939421)

[**3.** **Levantamento de Requisitos** 2](#_Toc199939422)

[**3.1.** **Requisitos Funcionais (RF):** 2](#_Toc199939423)

[**3.2.** **Requisitos Não Funcionais (RNF):** 2](#_Toc199939424)

[**4.** **Funcionalidade Implementadas** 3](#_Toc199939425)

[**4.1.** **Administrador** 3](#_Toc199939426)

[**4.2.** **Cliente** 3](#_Toc199939427)

[**5.** **Público-alvo** 3](#_Toc199939428)

[**6.** **Metodologia Ágil – Kanban** 3](#_Toc199939429)

[**7.** **Diagramas** 4](#_Toc199939430)

[**7.1.** **Casos de Uso** 4](#_Toc199939431)

[**7.2.** **Classe** 4](#_Toc199939432)

[**7.3.** **Sequência** 4](#_Toc199939433)

[**7.4.** **Funcionalidades** 4](#_Toc199939434)

[**7.5.** **Estado** 4](#_Toc199939435)

[**8.** **Considerações Finais** 5](#_Toc199939436)

[**9.** **Ferramentas Utilizadas** 6](#_Toc199939437)

# **Introdução**

O presente documento apresenta o desenvolvimento completo do projeto “Pizzaria Mônaco”, um site voltado ao atendimento de clientes em ambiente físico e a distância (Site), com funcionalidades para gerenciamento administrativo e interação online. O sistema foi planejado, desenvolvido e finalizado com o objetivo de oferecer uma solução moderna e funcional para pizzarias de pequeno e médio porte.

# **Objetivo Geral**

Desenvolver um site funcional para uma pizzaria, com foco em pedidos físicos e online, cadastro de produtos, controle de vendas e apresentação institucional da marca.

# **Tecnologias Utilizadas**

* + 1.  HTML5
    2.  CSS3
    3.  Java Script

# **Definição de Escopo**

O escopo do projeto “Pizzaria Mônaco” abrange o desenvolvimento completo de um site institucional com funcionalidades administrativas voltadas para o gerenciamento de produtos, vendas e relatórios. O sistema foi planejado para atender tanto os administradores da pizzaria quanto os clientes, oferecendo uma interface clara e objetiva para cada perfil de usuário.

O escopo contempla as seguintes entregas:

* Interface pública com informações institucionais (história da pizzaria, cardápio e contato);
* Módulo de pedidos online para clientes;
* Área administrativa com controle de cadastro de produtos, registro de vendas e relatórios;
* Cardápio dinâmico gerenciado pelo administrador;
* Layout responsivo, compatível com dispositivos desktops;
* Estrutura de navegação intuitiva e leve, com foco em usabilidade.

Funcionalidades fora do escopo, como integração com sistemas de pagamento online e serviços de entrega, não foram implementadas nesta versão do projeto, podendo ser consideradas em versões futuras.

# **Levantamento de Requisitos**

O levantamento de requisitos do projeto “Pizzaria Mônaco” foi realizado com base em análises de sistemas semelhantes, entrevistas simuladas com o “cliente fictício” (representando o proprietário da pizzaria), e observação das necessidades comuns de estabelecimentos do mesmo segmento. O objetivo foi identificar as funcionalidades essenciais para o bom funcionamento do sistema, tanto na parte administrativa quanto na experiência do cliente final.

# **Requisitos Funcionais (RF):**

* RF01: O sistema deve permitir o login do administrador.
* RF02: O administrador deve poder cadastrar, editar, pesquisar e excluir produtos do cardápio.
* RF03: O administrador deve poder registrar vendas.
* RF04: O administrador deve poder gerar e visualizar relatórios de vendas.
* RF05: O cliente deve ter acesso à página principal com apresentação da pizzaria.
* RF06: O cliente deve poder visualizar o cardápio atualizado.
* RF07: O cliente deve poder realizar pedidos online.
* RF08: O sistema deve exibir uma página com a história da pizzaria.
* RF09: O sistema deve exibir uma página de contato com informações da pizzaria.

# **Requisitos Não Funcionais (RNF):**

* RNF01: O sistema deve ser responsivo e acessível em dispositivos desktop.
* RNF02: O sistema deve possuir uma interface simples, clara e intuitiva.
* RNF03: O tempo de carregamento das páginas deve ser mínimo.
* RNF04: O sistema deve manter a integridade das informações inseridas pelo administrador.
* RNF05: A autenticação do administrador deve ser segura.

# **Funcionalidade Implementadas**

# **Administrador**

* Login seguro
* Cadastro e edição de produtos
* Pesquisa de produtos cadastrados
* Registro de vendas
* Geração e visualização de relatórios de vendas
* Gerenciamento do conteúdo exibido no cardápio do cliente

# **Cliente**

* Página inicial com apresentação institucional
* Visualização do cardápio atualizado
* Página de contato com informações da pizzaria
* Realização de pedidos de pizza online
* Acesso à história da pizzaria

# **Público-alvo**

O sistema foi desenvolvido para atender dois perfis principais de usuários: clientes presenciais e clientes online.

No ambiente físico da pizzaria, o sistema pode ser acessado por meio de dispositivos como tablets, permitindo que os clientes consultem o cardápio, realizem pedidos e conheçam mais sobre a pizzaria de forma prática e moderna.

Já para o público online, o site oferece uma plataforma acessível e responsiva, onde os usuários podem visualizar o cardápio, conhecer a história da pizzaria, entrar em contato e realizar pedidos remotamente, com conforto e agilidade.

Essa abordagem híbrida visa ampliar o alcance da marca, melhorar a experiência do cliente e otimizar o atendimento tanto no local quanto à distância.

# **Metodologia Ágil – Kanban**

Durante o desenvolvimento do projeto, foi adotada a metodologia **Kanban**, com o uso da ferramenta **Trello** para gerenciamento das tarefas. As atividades foram organizadas em colunas de "A Fazer", "Em Andamento" e "Concluído", permitindo uma visualização clara do progresso do projeto e facilitando a organização das etapas.

# **Diagramas**

# **Casos de Uso**

O diagrama de casos de uso tem como objetivo representar de forma visual as principais interações entre os atores do sistema e suas funcionalidades. No projeto Pizzaria Mônaco, os dois atores principais são o **Administrador** e o **Cliente**. Cada um interage com o sistema por meio de diferentes funcionalidades, como cadastro de produtos, geração de relatórios e realização de pedidos. Esse diagrama ajuda a entender o escopo funcional do sistema e os papéis de cada tipo de usuário.

# **Classe**

O diagrama de classe apresenta a estrutura lógica do sistema, representando as principais classes envolvidas, seus atributos e métodos, além dos relacionamentos entre elas. Para o sistema da Pizzaria Mônaco, são destacadas classes como **Produto**, **Pedido**, **Cliente**, **Administrador** e **Relatório**. Esse diagrama auxilia no planejamento da lógica de programação e na organização dos dados ao longo do desenvolvimento.

# **Sequência**

O diagrama de sequência demonstra a ordem das interações entre os objetos do sistema durante a execução de uma funcionalidade específica. No projeto Pizzaria Mônaco, ele pode representar, por exemplo, o fluxo de um pedido realizado pelo cliente, desde a seleção do produto até a confirmação da compra. Esse tipo de diagrama é útil para visualizar como os dados circulam entre as partes do sistema e garantir que os processos estejam bem estruturados.

# **Funcionalidades**

O fluxograma de funcionalidades tem como finalidade ilustrar o fluxo lógico das ações realizadas no sistema, tanto pelo cliente quanto pelo administrador. Por meio de símbolos padronizados, são apresentados os caminhos percorridos durante o uso das principais funções, como login, cadastro de produtos, realização de pedidos e geração de relatórios. Esse diagrama contribui para a análise da experiência do usuário e para a clareza dos processos internos.

# **Estado**

O diagrama de estados representa os diferentes estados possíveis de um objeto ou entidade dentro do sistema, assim como as transições entre esses estados. No contexto da Pizzaria Mônaco, ele pode ser aplicado, por exemplo, ao status de um **Pedido**, que pode passar por estados como: Pendente, Preparando, Pronto, Finalizado. Esse diagrama é importante para compreender o ciclo de vida de determinadas entidades dentro do sistema e garantir consistência nas transições.

# **Considerações Finais**

O desenvolvimento do projeto Pizzaria Mônaco proporcionou uma aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em HTML, CSS e Java Script, além da experiência com organização de tarefas através da metodologia Kanban. O sistema foi planejado para oferecer uma solução funcional e moderna tanto para o atendimento presencial quanto online, atendendo às necessidades de clientes e administradores.

Todas as funcionalidades previstas no escopo foram implementadas com sucesso, incluindo o cadastro e gerenciamento de produtos, registro e controle de vendas, geração de relatórios administrativos, além de uma interface intuitiva para os clientes consultarem o cardápio e realizarem pedidos. O site também apresenta seções institucionais, como a história da pizzaria e informações de contato, reforçando a identidade da marca.

A experiência de desenvolvimento contribuiu significativamente para o aprimoramento técnico e a compreensão das etapas que envolvem um projeto web completo, desde o planejamento até a entrega final. O projeto está preparado para futuras expansões, como integração com métodos de pagamento online e serviços de entrega.

# **Ferramentas Utilizadas**

Durante o desenvolvimento do projeto Pizzaria Mônaco, foram utilizadas diversas ferramentas para facilitar a organização, codificação e testes do sistema. A escolha de cada uma delas se baseou na simplicidade de uso, compatibilidade com as tecnologias escolhidas e na eficiência para o tipo de projeto proposto.

#### **Desenvolvimento**

* **Visual Studio Code** – Editor de código-fonte principal utilizado no desenvolvimento das páginas HTML, CSS e Java Script.
* **Live Server** – Extensão do VS Code utilizada para visualização em tempo real das alterações no navegador.
* **Google Chrome** – Navegador utilizado para testes de compatibilidade, desempenho e responsividade do site.

#### **Gerenciamento de Projeto**

* **Trello** – Ferramenta utilizada para aplicar a metodologia Kanban, organizando as tarefas do projeto em colunas de progresso ("A Fazer", "Em Andamento" e "Concluído").

#### **Design e Diagramação**

* **Draw.io (diagrams.net)** – Utilizado para a criação dos diagramas de casos de uso, classes, sequência, fluxo de funcionalidades e estados.
* **Figma** – Para esboços ou protótipos visuais, caso tenha sido usado.

#### **Versionamento (caso tenha usado)**

* **Git/GitHub** – (Se usou) Controle de versão e backup do projeto na nuvem, facilitando o acompanhamento das alterações.