



CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

BEATRIZ MARTINS DE BARROS

GEOVANA CANTISANI

JOÃO VICTOR ALVES PACHECO NASCIMENTO

LUIZ ADRIANO GARCIA JUNIOR

PROJETO WEB HAMBURGUERIA

SENAI

2024



Sumário

1 Introdução.....	2
2 Objetivos	3
2.1 Objetivo Geral	3
2.2 Objetivo Específico.....	3
3 Metodologia	4
3.1 Métodos	4
3.1.1 HTML.....	4
3.1.2 CSS	4
3.1.3 VS Code.....	4
3.1.4 MYSQL (MARIADB).....	5
3.1.5 JAVASCRIPT.....	5
3.1.6 NODE JS	5
3.1.7 FRAMEWORK (BOOTSTRAP).....	5
3.3 Cronograma.....	6
3.4 Requisitos	7
3.4.1 Funcionais	7
3.4.2 Não Funcionais	7
4 Resultado.....	9
5 Referências.....	10

1 Introdução

O projeto tem como principal foco a criação de um website institucional da mais famosa rede de hamburguerias *Hã?Burger!* onde a mesma adotará esse site como método de melhoria de seus serviços. Nessa página o usuário vai deparar-se com uma página inicial de abertura (home), os produtos e cardápio disponibilizados pela empresa, galeria com fotos, imagens dos produtos e serviços em uma página quem somos, além de uma página de contato, que contém dados como número de telefone da empresa e um formulário (disponível para dúvidas/reclamações ou sugestões). Com isso, esse projeto irá simular a interação via web entre cliente e restaurante, ofertando assim para o mesmo uma agilidade no preparo de sua refeição e consequentemente um maior conforto ao cliente.

2 Objetivos

2.1 Objetivo Geral

O presente projeto refere-se à criação de um novo website voltado especificamente para a rede de hamburguerias *Hã?Burger!*, que proporcione a ela sua introdução no mundo web.

2.2 Objetivo Específico

Otimização;
Alcance amplo de clientes;
Agilidade;
Metodologia moderna;
Identidade digital.

3 Metodologia

No desenvolvimento do projeto foram utilizadas as tecnologias HTML, CSS para realizar a estrutura das páginas e estilização.

3.1 Métodos

3.1.1 HTML

A Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML) foi utilizada em nosso projeto para montar a estrutura da página, definir seu idioma e os significados do conteúdo que implementamos. Utilizamos também para estruturar em parágrafos, e acrescentar imagens, marcadores e tabelas.

Segundo Camila, Rodrigo e Anna (2023, p 04 – 05) o HTML é uma linguagem importante para a estruturação de páginas Web que permite o desenvolvimento das funções básicas de uma página, entretanto não é uma linguagem para a estilização.

3.1.2 CSS

A tecnologia de estilização CSS foi implantada em nosso projeto através de elementos presentes na codificação da linguagem de marcação HTML, a qual foi aplicada para apresentar de forma organizada os elementos de estilização visíveis na página web.

Com base em Camila, Rodrigo e Anna (2023, p 05 – 07) a tecnologia CSS possibilita estilizar páginas através de diversos elementos (cores, fontes, espaçamentos, entre outros) que tem como objetivo torná-los visualmente mais agradáveis e acessíveis, permitindo maior controle de elementos.

3.1.3 VS Code

No projeto utilizamos o editor de código-fonte VS Code e o versionamento do código foi realizado através da plataforma web GitHub, executando comandos e aplicando a programação a nossa página web.

De acordo com Daniel (2022, p 17) O VSCode é um editor de código criado pela Microsoft, que segundo a mesma, teve o intuito inicial de apresentar de forma mais simples e prático o ambiente de desenvolvimento semelhante a (IDE) Visual Studio, que tem o intuito de ser um ambiente de desenvolvimento para aplicações C#, e .NET, além do seu foco ser no desenvolvimento de aplicações web usando javascript, typescript e Node.js.

3.1.4 MYSQL (MARIADB)

O MYSQL foi utilizado em nosso projeto para implementar o banco de dados e as informações do cliente que se cadastrará no nosso site.

Conforme Elaine e Marcus (2019, p 40) O MySQL nada mais é do que SGBD e é um gerenciador de banco de dados muito conhecido, pelo fato de ser utilizado por grandes empresas atuantes no mercado. Sua compatibilidade é com a maior parte dos sistemas operacionais, como, Windows, Linux, Unix, FreeBSD, entre outras Mac OS X Server por exemplo (apesar de que alguns dos sistemas operacionais citados tem algumas limitações quanto a versão utilizada).

3.1.5 JAVASCRIPT

A linguagem de programação JavaScript foi implantada no Front-End para realizar a comunicação com o BackEnd.

Tendo como base as palavras de Filipe e Renata (2008, p 04) a linguagem de programação JavaScript não possui apenas um propósito geral e dinâmico mas também possui características de um modelo padrão de OO (Orientação a Objetos) onde de forma virtual a mesma tem capacidade de executar todo e qualquer tipo de uma aplicação a qual será responsável por rodar no navegador do usuário.

3.1.6 NODE JS

É uma framework para construção de API em javascript server-side, no projeto foi utilizado para criar o back-end da nossa aplicação que foi responsável por receber requisições do front-end, analisar e tratar os dados e se comunicar com o banco de dados.

De acordo com Rodrigo (2021, p 19) a tecnologia de interpretação node pode ser definida como um ambiente de execução.

3.1.7 FRAMEWORK (BOOTSTRAP)

O uso do bootstrap no nosso projeto foi essencial para implementar estruturas CSS já existentes facilitando a programação e estilização da página.

Conforme a fala Fernando (2017, p 07) o Bootstrap, é um framework de código aberto muito utilizado no desenvolvimento de projetos para WEB, no qual foi criado por Mark Otto e Jacob Thornton quando ainda trabalhavam para a rede social Twitter (X), com o intuito de

padronizar o conjunto de ferramentas de desenvolvimento de interface de toda a empresa. Sua adesão é cada vez maior, pois torna o desenvolvimento do front-end muito mais rápido e fácil por conta da grande quantidade de estilos prontos em CSS e plug-ins em Java Script e é compatível com a linguagem HTML5 e CSS3.

3.2 Linguagem de Marcação

A linguagem de Marcação que utilizamos para elaborar o presente projeto foi a HTML juntamente com a CSS, com foco especificamente em uma apresentação mais clean e facilitada para o programador e para o usuário.

3.3 Cronograma

CRONOGRAMA				
	TAREFAS	DATA INICIO	DIAS	DATA FIM
SPRINT 1	Levantamento de requisitos	29/07/2024	14	12/08/2024
	Cronograma	29/07/2024	2	31/07/2024
	Desenvolvimento da introdução da documentação	29/07/2024	14	12/08/2024
SPRINT 2	Wireframe de alta fidelidade	14/08/2024	21	04/09/2024
	Front-End	14/08/2024	28	11/09/2024
	Desenvolvimento da metodologia da documentação	14/08/2024	28	11/09/2024
SPRINT 3	Estruturação e normalização do Banco de Dados	16/09/2024	30	16/10/2024
	Desenvolvimento da metodologia da documentação	16/09/2024	14	30/09/2024
SPRINT 4	Programação Back-End	21/10/2024	37	27/11/2024
	Documentação final	21/10/2024	37	27/11/2024

Fonte: Os Autores

3.4 Requisitos

3.4.1 Funcionais

Requisitos funcionais				
Códigos	História	Prioridade (Valor de Negócio)	Tempo (Dias)	Sprint
RF1	O site terá uma página Home	1	32	2
RF2	O site terá uma página de Cardápio	2	32	2
RF3	O site terá uma página de Contato	3	32	2
RF4	O site terá uma página "Quem Somos"	4	32	2
RF5	O site deverá permitir ao usuário navegar entre as páginas	5	32	2
RF6	Todas as páginas do site devem possuir rodapé	6	32	2
RF7	A página Home deve exibir banners, links para categorias de produtos e links de acesso para todas as outras páginas	7	32	2
RF8	A página de Cardápio deve possuir os produtos com uma descrição, links para todas as outras páginas e um botão de retorno para a Home.	8	32	2
RF9	A página "Quem Somos" terá fotos da empresa e dos produtos, descrição da empresa, além de links para todas as outras páginas e um botão de retorno para a Home.	9	32	2
RF10	A página de Contato, terá informações do local e de contato, um formulário e links para todas as outras páginas e um botão de retorno para a Home.	10	32	2
RF11	As informações adquiridas no formulário da página de Contato deverão ser mantidas no Banco de Dados	10.1	34	3

Fonte: Os Autores

3.4.2 Não Funcionais

Requisitos não funcionais		
Códigos	História	Prioridade (Valor de Negócio)
RNF1	A programação do Front-end será feita com linguagem de HTML	1
RNF2	A estilização da página será feita com CSS	2
RNF3	A programação do Banco de Dados será feita com a linguagem SQL	3
RNF4	A programação do Back-end será feita com linguagem JavaScript	4

Fonte: Os Autores.

3.5 Riscos Internos e Externos

RISCOS INTERNOS			
Nº	IDENTIFICAÇÃO	PROBABILIDADE	IMPACTO
1	Equipamentos com defeitos	Baixa	Médio
2	Ausência de integrantes	Baixa	Médio/Alto
3	Versionamento inadequado no repositório do Git Hub	Média	Alto
4	Escassez de atenção aos detalhes	Alta	Médio/Alto
5	Conflitos entre participantes	Baixa	Alto
6	Carência na atenção as explicações	Baixa/Médio	Médio
RISCOS EXTERNOS			
Nº	IDENTIFICAÇÃO	PROBABILIDADE	IMPACTO
1	Falta de internet	Baixa	Alto
2	Interrupções operacionais	Média	Alto
3	Problemas políticos	Baixa	Médio

Fonte: Os Autores.

4 Resultado

O presente projeto obteve um resultado positivo. Tudo que foi levantado nos requisitos foi desenvolvido utilizando as diversas tecnologias já mencionadas.

Contudo, em decorrência da ajuda dos professores e de pesquisas foi possível solucionar bugs no sistema e na codificação, problemas que foram surgindo (ex.: na estilização) ao longo do desenvolvimento e também pequenos ajustes que ajudaram a melhorar aspectos específicos.

5 Referências

CATARINA, Daniel Dantas. **Stack development education - uma extensão para o Editor de códigos vs code que armazena dados da Base de conhecimento stack overflow**. Instituto federal de educação, ciência e tecnologia da paraíba Campus cajazeiras curso superior de tecnologia em análise e desenvolvimento de sistemas. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/bitstream/177683/2092/1/tcc2.pdf>. Acesso em: 16 de Out. 2024.

GRILLO, Filipe Del Nero; FORTES, Renata Pontin de Mattos. **APRENDENDO JAVASCRIPT**. Biblioteca Digital de Produção Intelectual da Universidade de São Paulo – São Carlos. Disponível em: https://repositorio.usp.br/directbitstream/4cd7f9b7-7144-40f4-bfd0-7a1d9a6bd748/nd_72.pdf. Acesso em: 25 de Nov. 2024.

LIMA, Fernando Vaz de. **FRAMEWORK TWITTER BOOTSTRAP 3 INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Disponível em: <https://profandreagarcia.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/11/apostila-framework-twitter-bootstrap-3.pdf> . Acesso em: 16 Out. 2024.

SANTOS, Rodrigo Soares dos. **MEDMOB – APLICATIVO DE CONSULTAS MÉDICAS UTILIZANDO REACT NATIVE E NODE.JS**. UFAM - Engenharia da Computação. Disponível em: https://riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/5982/8/TCC_RodrigoSantos.pdf. Acesso em: 25 de Nov. 2024.

SILVA, Camila Cristina Rodrigues da; PLOTZE, Rodrigo de Oliveira; CHINA, Anna Patricia Zakem. **Tecnologias de desenvolvimento web na construção de landing pages para marketing pessoal**. Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto (FATEC) Ribeirão Preto, SP – Brasil. Disponível em: < <http://www.fatecrp.edu.br/WorkTec/edicoes/2023-2/trabalhos/ADS/artigo8.pdf>>. Acesso em: 25 de Set. 2024.

SOUZA, Elaine Calasans de; OLIVEIRA Marcus Rogério de. **COMPARATIVO ENTRE OS BANCOS DE DADOS MYSQL E MONGODB: quando o mongodb é indicado para o desenvolvimento de uma aplicação**. Faculdade de Tecnologia de Taquaritinga (FATEC) –SP –Brasil. Disponível em: <file:///C:/Users/2DTG/Downloads/administrador,+03-664-Arquivo+do+artigo-2819-1-18-20191110.pdf>. Acesso em: 16 de Out. 2024.