**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](#_Toc183436604)

[**2 Objetivos** 3](#_Toc183436605)

[**2.1 Objetivo Geral** 3](#_Toc183436606)

[**2.2 Objetivo Específico** 3](#_Toc183436607)

[**3 Metodologia** 4](#_Toc183436608)

[**3.1 Métodos** 4](#_Toc183436609)

[**3.1.1 HTML** 4](#_Toc183436610)

[**3.1.2 CSS** 4](#_Toc183436611)

[**3.1.3 VS Code** 4](#_Toc183436612)

[**3.1.4 MYSQL (MARIADB)** 5](#_Toc183436613)

[**3.1.5 JAVASCRIPT** 5](#_Toc183436614)

[**3.1.6 NODE JS** 5](#_Toc183436615)

[**3.1.7 FRAMEWORK (BOOTSTRAP)** 5](#_Toc183436616)

[**3.3 Cronograma** 6](#_Toc183436617)

[**3.4 Requisitos** 7](#_Toc183436618)

[**3.4.1 Funcionais** 7](#_Toc183436619)

[**3.4.2 Não Funcionais** 7](#_Toc183436620)

[**4 Resultado** 9](#_Toc183436621)

[**5 Referências** 10](#_Toc183436622)

**1 Introdução**

O projeto tem como principal foco a criação de um website institucional da mais famosa rede de hamburguerias *Hã?Burguer!* 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**

**Fonte:** Os Autores

**3.4 Requisitos**

**3.4.1 Funcionais**

**Fonte:** Os Autores

**3.4.2 Não Funcionais**

**Fonte:** Os Autores.

**3.5 Riscos Internos e Externos**



**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.