1. **INTRODUÇÃO**
   1. Definição do Problema

Manter um pequeno negócio funcionando e gerando lucro é difícil e muitas pessoas que querem abrir um pequeno empreendimento encontram muita dificuldade financeira e quem já tem um pequeno negócio encontra dificuldade em gerenciar, talvez por falta de ferramenta ou mesmo por falta de conhecimento.

Pequenos empreendedores não tem o capital necessário ou apenas não tem a necessidade de ter um sistema muito complexo que seria usado em uma empresa de grande porte.

Pensando nisso, entra minha iniciativa de desenvolver um sistema de baixo custo que conta com a possibilidade de obter um controle de estoque, vendas, clientes e fornecedores.

* 1. Justificativa e Objetivos

Hoje em dia é vital para o bom desenvolvimento de uma empresa de pequeno, médio ou grande porte um sistema para gerenciar seu funcionamento, pois com a má gestão começam a aparecer os problemas que podem se agrava ao longo do tempo. Muitas dessas pequenas empresas têm seus dados diversos gravados em uma planilha de Excel, um caderno ou até mesmo não existe nenhum controle, e isso dificulta seu bom gerenciamento.

O sistema desenvolvido é uma versão reduzida de um ERP (Enterprise Resource Planning), pois integra todos os dados de vendas, clientes, produtos(estoque), fornecedor, e disponibiliza relatórios como, todas as vendas, todas as vendas de um cliente, produtos por fornecedor, dados do cliente, visto que um ERP integra todos os dados de uma empresa.

Planejamento de recursos empresariais (ERP) refere-se a um conjunto de softwares que as organizações usam para gerenciar atividades de negócios diárias, como contabilidade, compras, gerenciamento de projeto, gerenciamento de risco e conformidade, e operações da cadeia de suprimentos. Um pacote completo de ERP também inclui o enterprise performance management, software que ajuda a planejar, orçar, prever e relatar os resultados financeiros de uma organização. (O Que é um ERP ? Oracle Brasil, 2020)

Como já foi dito, o sistema é uma alternativa de baixo custo que visa auxiliar o pequeno empreendedor a gerenciar seu negócio de uma forma mais dinâmica, ajudando-o na tomada de decisões.

* 1. Procedimentos Metodológicos

No desenvolvimento do projeto, foram definidas tecnologias que garantem uma performance e resultados altos e implementação relativamente simples. Para o desenvolvimento da Aplicação Desktop foi escolhido o SDK (*Software Development Kit*) da linguagem de programação Java. O XAMPP como servidor e o Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD) MySQL que está integrado ao XAMPP. Para a leitura dos códigos de barra, o APP AndroCode Scanner foi escolhido.

* 1. Estrutura do artigo

O artigo constitui-se nas seções a seguir: Introdução; na seção dois o referencial teórico, apresentando os conceitos vitais para o desenvolvimento do projeto; o tema Empreendedorismo será abordado na seção três, apontando como o empreendedor pode tirar vantagem dos dados de vendas a clientes. Na seção quatro é apresentado a análise do projeto onde será mostrado a modelagem do banco de dados e conceitos de engenharia de software aplicados na solução. A análise geral do que foi apresentado até agora, será feito na seção cinco, assim como a apresentação do resultado.

1. **REFERENCIAL TEÓRICO**
   1. Tecnologias envolvidas no projeto
      1. Java

Para o desenvolvimento da Aplicação Desktop foi escolhido o SDK (*Software Development Kit*) do Java (na sua versão 8, Update 241), que é a linguagem de programação mais solicitada, por isso o número de ferramentas que facilita no desenvolvimento é grande, além disso o grupo de usuários é muitíssimo grande sendo muito fácil obter material para estudo.

Um objetivo-chave do Java é ser capaz de escrever programas e serem executados em uma grande variedade de sistemas computacionais e dispositivos controlados por computador. Isso às vezes é chamado de "escreva uma vez, execute em qualquer lugar". (DEITEL & DEITEL, Java Como Programar, 2016, p. 13)

Java implementa características como herança, encapsulamento e várias outras habilidades particulares que a orientação a objetos proporciona, como também as características já conhecidas no mundo da programação, como por exemplo instruções de controle e operadores lógicos (DEITEL, 2010).

[...] a Sun Mycrosystems, em 1991, financiou um projeto de pesquisa corporativa interna que resultou em uma linguagem baseada em C++ que seu criador, James Gosling, chamou de Oak em homenagem a uma árvore de carvalho vista de sua janela na Sun. Descobriu-se mais tarde que já havia uma linguagem de computador com esse nome. Quando sua equipe visitou uma cafeteria local, o nome Java(cidade de origem de um tipo de café importado)foi sugerido; e o nome pegou. (DEITEL & DEITEL, Java Como Programar, 2010, p. 6)

* + 1. XAMPP e MySQL

Para fazer a ligação da aplicação com o banco de dados, o uso do XAMPP veio a calhar pois é um software de uso livre perante os termos da GNU. O XAMPP também já inclui o MySQL como banco de dados facilitando o seu uso e pode ser acessado pelas aplicações que fazem seu uso na mesma rede, sendo um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados e Apache com suporte às linguagens PHP e Perl.

O MySQL é um SGBD de licença dupla (sendo uma delas de software livre) extremamente popular, de acordo com o ranking mensalmente atualizado da DB-Engines a plataforma só perde em escala mundial para o Oracle em utilização.

Um Sistema de gerenciamento de Banco de Dados ou SGBD é o responsável pelo acesso a uma coleção de dados inter-relacionados, coleção essa conhecida como Banco de Dados, o qual é constituído de dados que são relevantes para uma pessoa, empresa ou entidade. A principal funcionalidade do SGBD é possibilitar o armazenamento e recuperação de tais dados, de forma eficiente, eficaz e conveniente. (SILBERSCHATZ, SUNDARSHAN, & KORTH, 2016)

Os desenvolvedores David Axmark, Allan Larsson e Michael Widenius criaram a solução na década de 90, a fim de satisfazer a necessidade de uma interface compatível com as rotinas utilizadas em suas tabelas e aplicações. Inicialmente foi empregada a API mSQL, porém a velocidade de resposta não bastava, entretanto, a mesma não foi descartada e foi utilizada de base, usando as linguagens C e C++ foi escrita uma nova API que originou o MySQL e posteriormente a empresa responsável por sua manutenção, a MySQLAB. Após essa fase o SGBD transformou-se em um dos mais conhecidos, por possuir particularidades que o tornavam extremamente rápido. Novas versões são lançadas, sempre buscando contemplar novas insuficiências que surgiram ao longo do caminho. (MILANI, 2007)

* + 1. AndroCode Scanner

Outra tecnologia utilizara foi o APP AndroCode Scanner também gratuito na GooglePlay, que faz a leitura de códigos de barras. É necessário a instalação do App no celular e de um executável no computador que faz a ligação entre os dispositivos. Basta realizar a leitura de um QR Code fornecido pelo executável com o aplicativo do AndroCode Scanner instalado no smartphone, assim o próprio sistema faz a ligação do computador e do celular para poder realizar a leitura do código de barras.

1. **CONTEXTO EMPREENDEDOR DA FERRAMENTA**

"Você pode pensar que é capaz e fazer alguma coisa e pode pensar que não é. Nos dois casos, você está absolutamente correto"(Henry Ford)

Como foi dito por Maximiano (2012), muitas das pessoas mais prósperas do mundo começaram a vida como pequenos empreendedores, praticamente do zero, como Henry Ford (fundador da Ford e criador da linha de montagem) e Bill Gates, fundador da Microsoft. Pessoas como Ford e Gates transformaram a tecnologia, o modo de fazer negócio e a própria sociedade.

O ato de empreender está diretamente ligado a inovação, a busca de novas oportunidades de negócio, inovar e surpreender em um ambiente que aparentemente todas as boas idéias já foram pensadas e implementadas.

* 1. StartUp

O nascimento de uma empresa de pequeno porte pode ser chamado de Startup, mesmo que a empresa ainda nao tenha uniciado suas atividades comerciais.

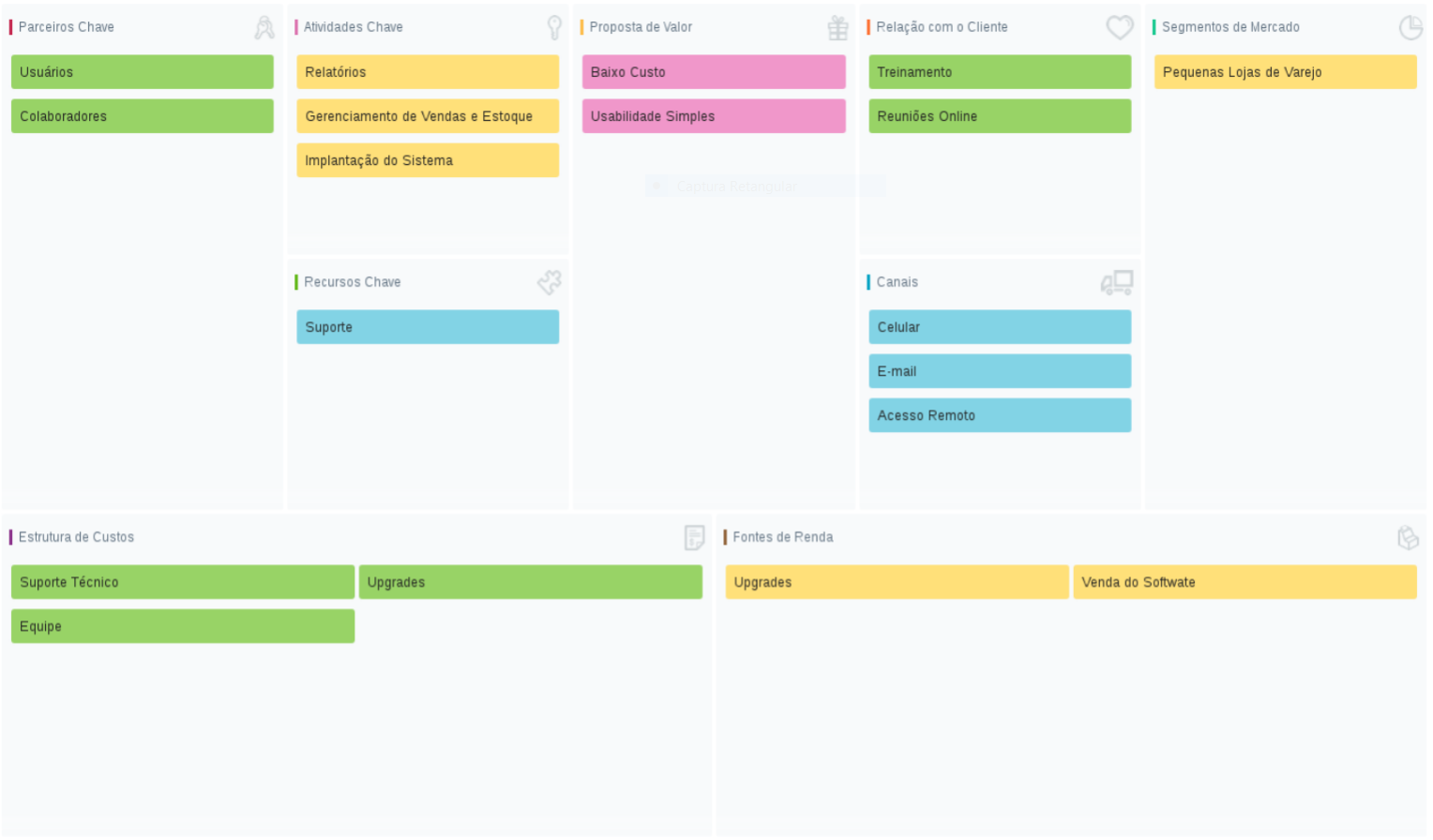
Startup é uma ideia de empresa ou uma empresa nascente voltado à tecnologia e inovação que tenha como objetivo desenvolver e aprimorar um modelo de negócio. (O que é uma StartUp? | Sebrae, 2020)

* 1. Canvas

O Business Model Generation, conhecido como Canvas, foi desenvolvida pelo Suíço Alex Osterwalder em sua tese de doutorado.O esquema do Canvas permite pessoas co-criarem modelos de negócios levando em consideração nove elementod chave(proposta de valor, parcerias chaves, atividades chaves, recursos chaves, relacionamento com clientes, segmentos de clientes, canais de distribuição, estrutura de custos e fluxo de receitas). (MOTA, 2020)

MOTA (2020) ainda diz que, o formato da ferramenta Canvas permite analizar visualmente o modelo de negócio em criação, podendo remodelar e adaptar. Esse diferencial possibilita ver o modelo como um desenho e não como uma folha de texto.

Figura 1 – Modelo Canvas do projeto



Fonte: O autor.

Descrição dos componentes do modelo Canvas, no contexto do projeto.

1. Segmento de Mercado: O alvo da solução será inicialmente micro e pequenos empreendedores que iniciam seus trabalhos.
2. Proposta de Valor: Propor um sistema de baixo custo acessivel ao publico alvo e de facil usabilidade.
3. Canais: O download e instalação da aplicação será feita enviando um link por email ou acesso remoto, onde o cliente entra em contato por email ou telefone.
4. Relação com o Cliente: Será realizado um treinamento online atravez de video conferencia(que poderá ser utilizado para suporte pós venda) e ainda videos explicativos sobre a plataforma.
5. Fontes de Renda: A venda da aplicação e futuros Upgrades.
6. Recursos Chave: Prestação de Suporte pós venda ao clliente.
7. Atividade Chave: Oferecer ao cliente uma inplantação simples e de baixo custo, contendo a emissão de relatórios e controle de vendas/estoque.
8. Parcerias Chave: Os parceiros chave serão futuros colaboradores do projeto, e principalmente os usuarios, que irão fornecer seu feedback.
9. Estrutura de Custos: Suporte fornecido ao cliente, manutenção da equipe e Upgrades da aplicação.
10. **ANÁLISE DO PROJETO**

A Qualidade é um dos principais fatores observados no desenvolvimento de software, seja ela interna, relacionados na visão do programador, quanto os fatores de qualidade externa, relacionados a perspectiva dos clientes. Para que haja a garantia da qualidade, faz-se necessário uma gama de processos bem estruturados de desenvolvimento de software. Desta forma, a qualidade de software está intimamente relacionada com a melhoria da qualidade dos processos de desenvolvimento. (ALECRIM, 2020)

* 1. ENGENHARIA DE SOFTWARE

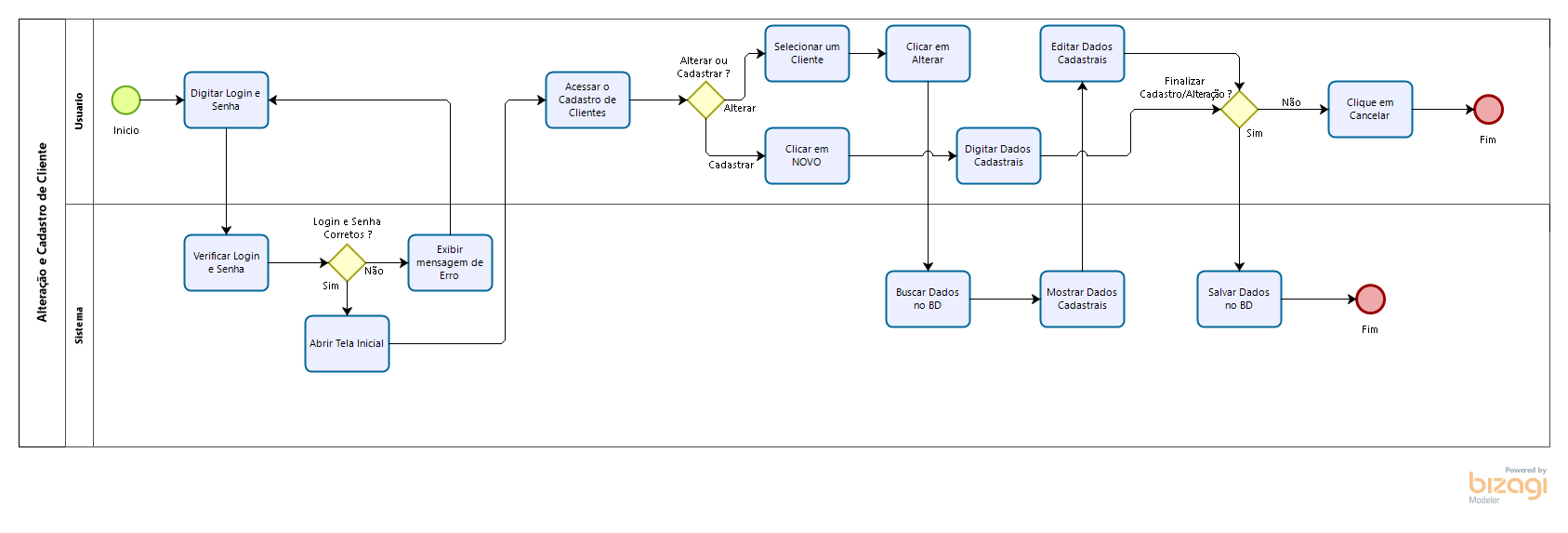
A seguir serão apresentados os processos realizados para desenvolver este projeto juntamente com sua respectiva documentação como diagrama BPMN, diagrama de Caso de Uso, Diagrama de Classe, Requisitos funcionais e não funcionais, 5W1H, TAP e EAP que facilita e auxilia no entendimento de todas as atividades propostas pela solução bem como para realização de alterações/correções que podem surgir.

Os diagramas que não estiverem dispostos neste artigo poderão ser encontrados em (TOMAS, 2020).

* + 1. BPMN

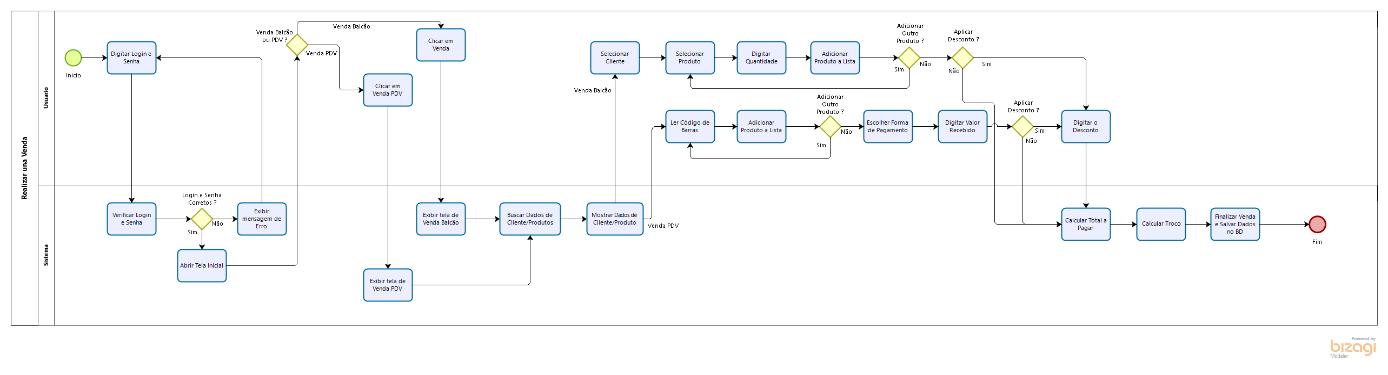
A Notação de modelagem de processos de negócio (BPMN, em inglês) é um método de fluxograma que modela as etapas, de ponta a ponta, de um processo de negócios planejado. Peça-chave na gestão de processos de negócios, representa de forma visual uma sequência detalhada de atividades de negócios e fluxos de informação necessários para concluir um processo. (LUCIDCHART, 2020)

As figuras 2 e 3 ilustram o BPMN da aplicação, mostrando todo o processo para realizar cadastro e alteração de clientes e realização de uma venda, visto que cadastro e alteração de fornecedores, produtos e usuários serão idênticos ao de cadastro e alteração de clientes.

Figura 2 - Modelo BPMN Alteração e Cadastro de Clientes

Fonte: O autor.

Figura 3 - Modelo BPMN Realizar uma Venda

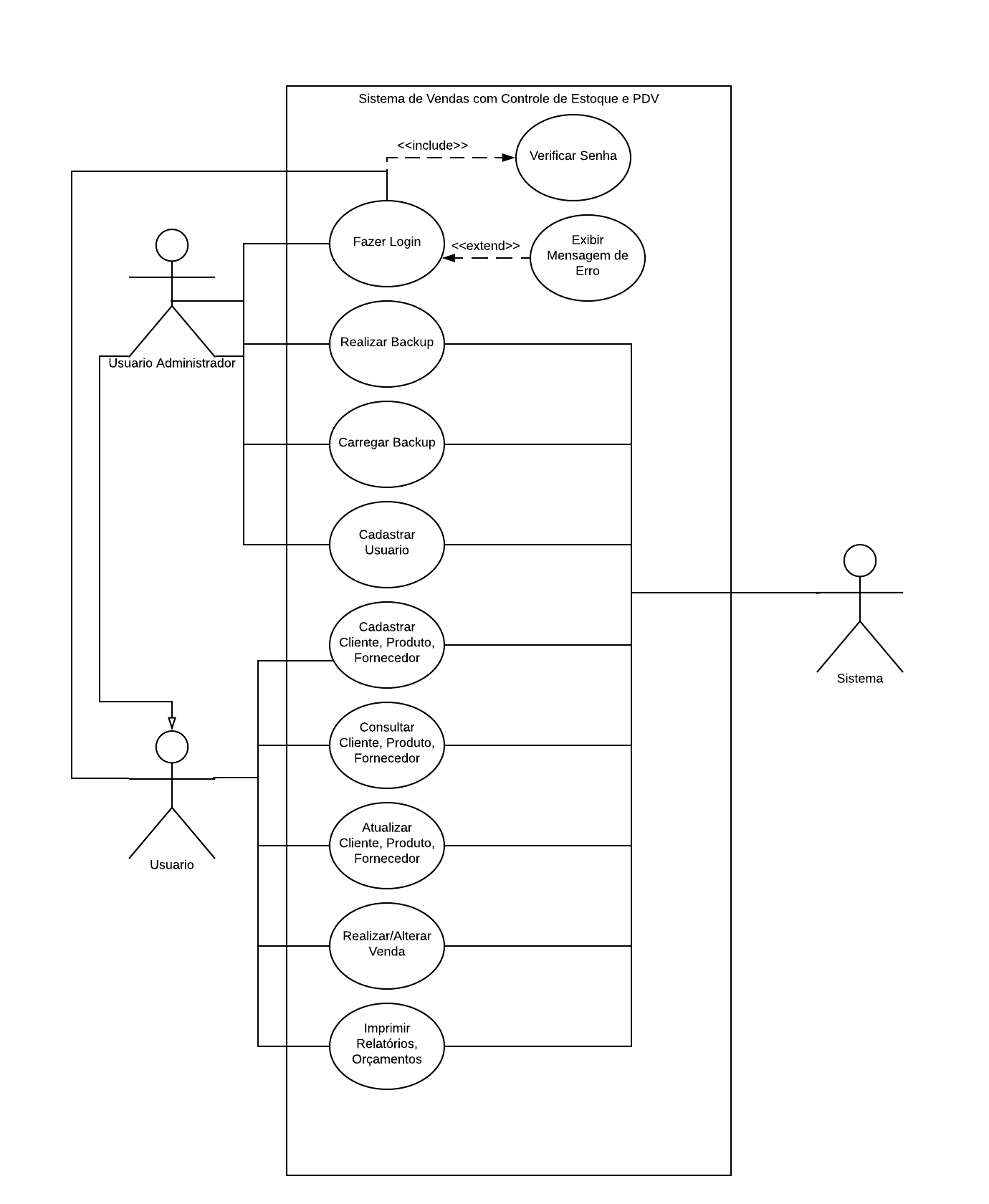


Fonte: O autor.

* + 1. Diagrama de Caso de Uso

Esse diagrama documenta o que o sistema faz do ponto de vista do usuário. Em outras palavras, ele descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. Nesse diagrama não nos aprofundamos em detalhes técnicos que dizem como o sistema faz. (DEVMEDIA, 2020).

Figura 4 - Diagrama de casos de uso

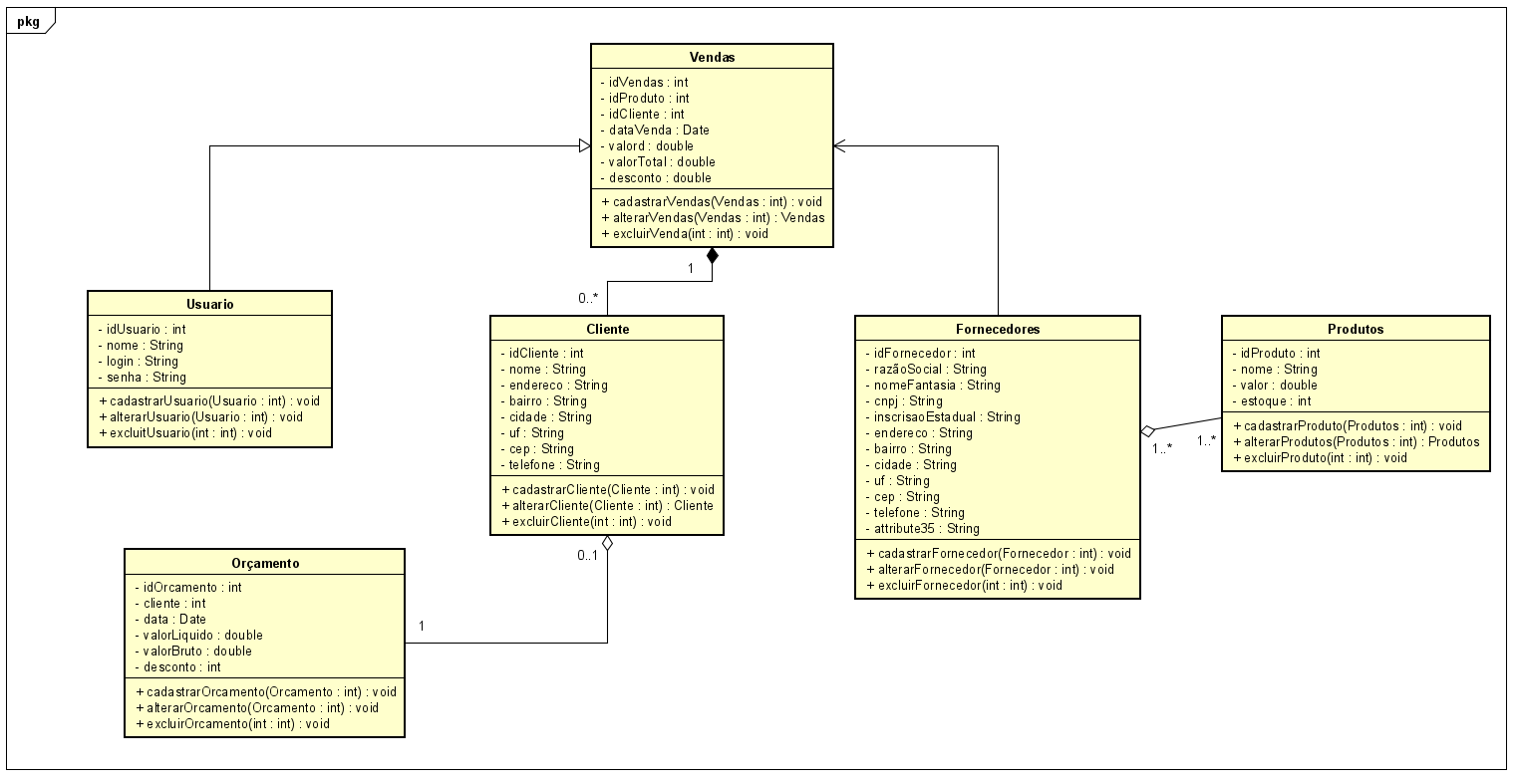


Fonte: O autor.

* + 1. Diagrama de Classe

Em programação, um diagrama de classes é uma representação da estrutura e relações das classes que servem de modelo para objetos. Podemos afirmar de maneira mais simples que seria um conjunto de objetos com as mesmas características, assim saberemos identificar objetos e agrupá-los, de forma a encontrar suas respectivas classes. Na Unified Modeling Language (UML) em diagrama de classe, uma classe é representada por um retângulo com três divisões, são elas: O nome da classe, seus atributos e por fim os métodos. Abaixo na figura 5 está representado o diagrama de classe do projeto, com todas as suas classes, atributos e métodos. (DEVMEDIA, 2020)

Figura 5 - Diagrama de Classe



Fonte: O autor.

1. **DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO**
   1. TELAS DA APLICAÇÃO E SUAS FUNCIONALIDADES

Abaixo serão apresentadas todas as telas presentes na aplicação desktop Sistema de Venda com Controle de Estoque e PDV juntamente com uma descrição detalhada de cada item presente.

* + 1. Tela de Login e Autenticação

O primeiro contato que o usuário tem com o sistema é a tela de login e autenticação. Não existe a opção de cadastro de usuário aqui pois o sistema vem com um usuário administrador como padrão e o primeiro login tem que ser feito com o mesmo. Caso o Usuário e Senha estiverem incorretos será exibida uma mensagem de erro, se não, será redirecionado para a próxima tela.

Figura 6 - Tela de Login e Autenticação

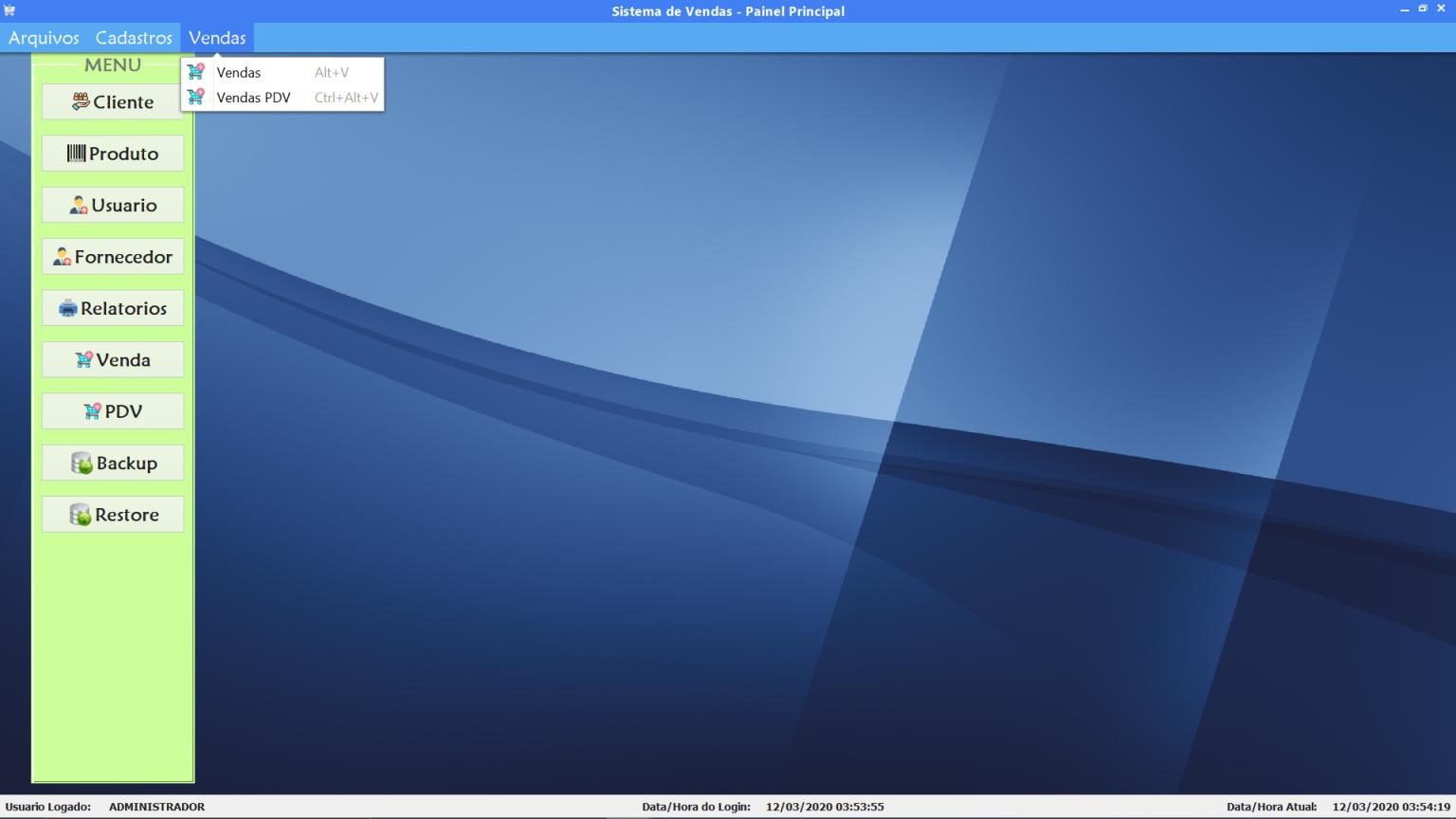


Fonte: O autor.

* + 1. Tela Principal

Após o login bem-sucedido, o usuário é redirecionado para a tela principal do sistema, onde irá encontrar informações como usuário logado, hora do login e hora atual do sistema e todas as principais funcionalidades como Cliente, Produto, Usuário, Fornecedor, Relatórios, Vendas, PDV, Backup e Restore. Vale ressaltar que as Opções de backup e restore só serão visíveis caso o login seja realizado com o usuário administrador.

Figura 7 - Tela Principal

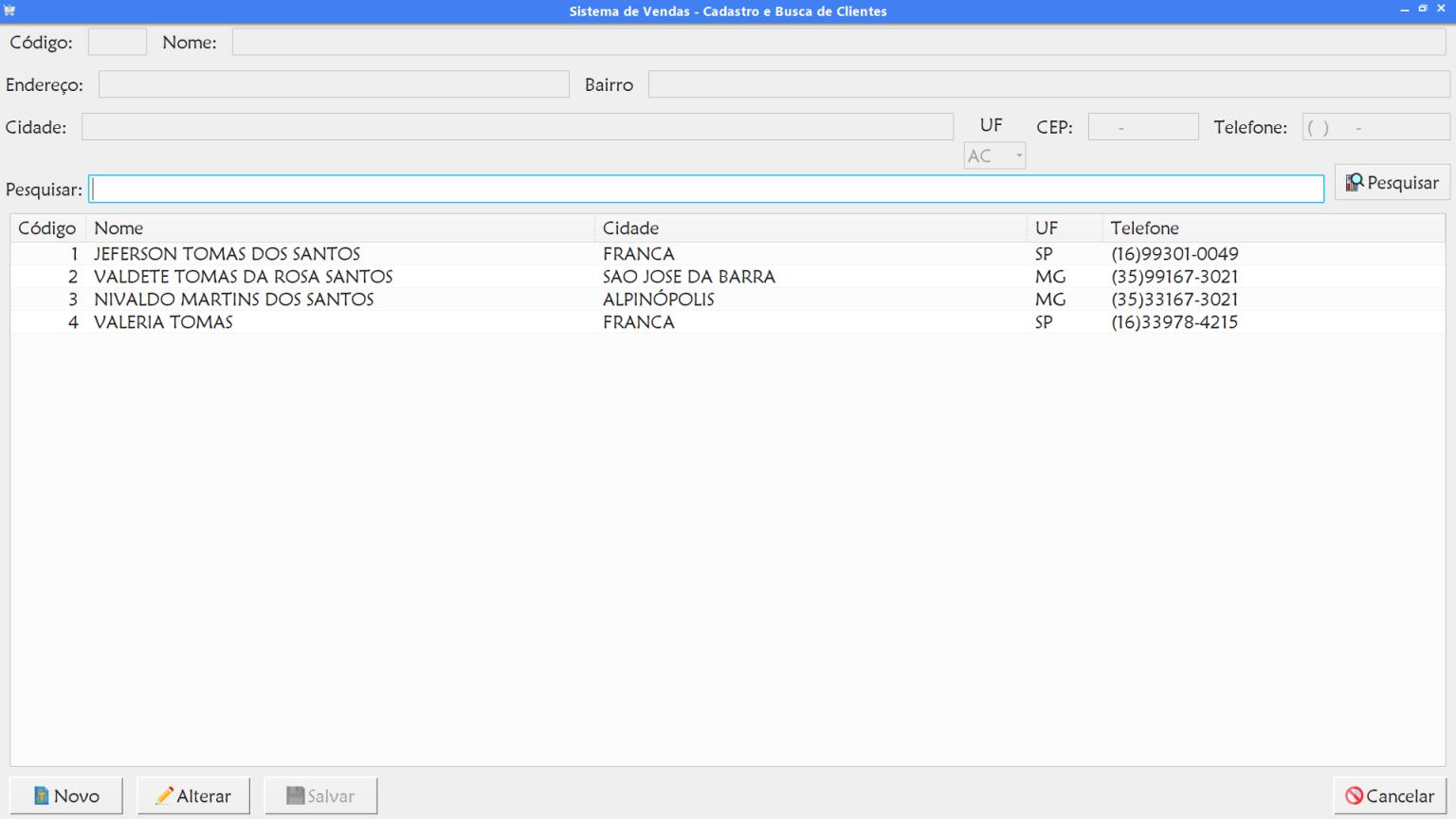


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Clientes

Na tela de cadastro e busca de clientes, temos uma tabela com todos os clientes cadastrados contendo algumas informações básicas. Também temos a opção de cadastrar um novo cliente clicando no botão “NOVO”, assim habilitando todos os campos a serem preenchidos. Para alterar algum registro, deve-se selecionar um cliente na tabela e clicar em alterar.

Figura 8 - Tela de Cadastro e Busca de Clientes

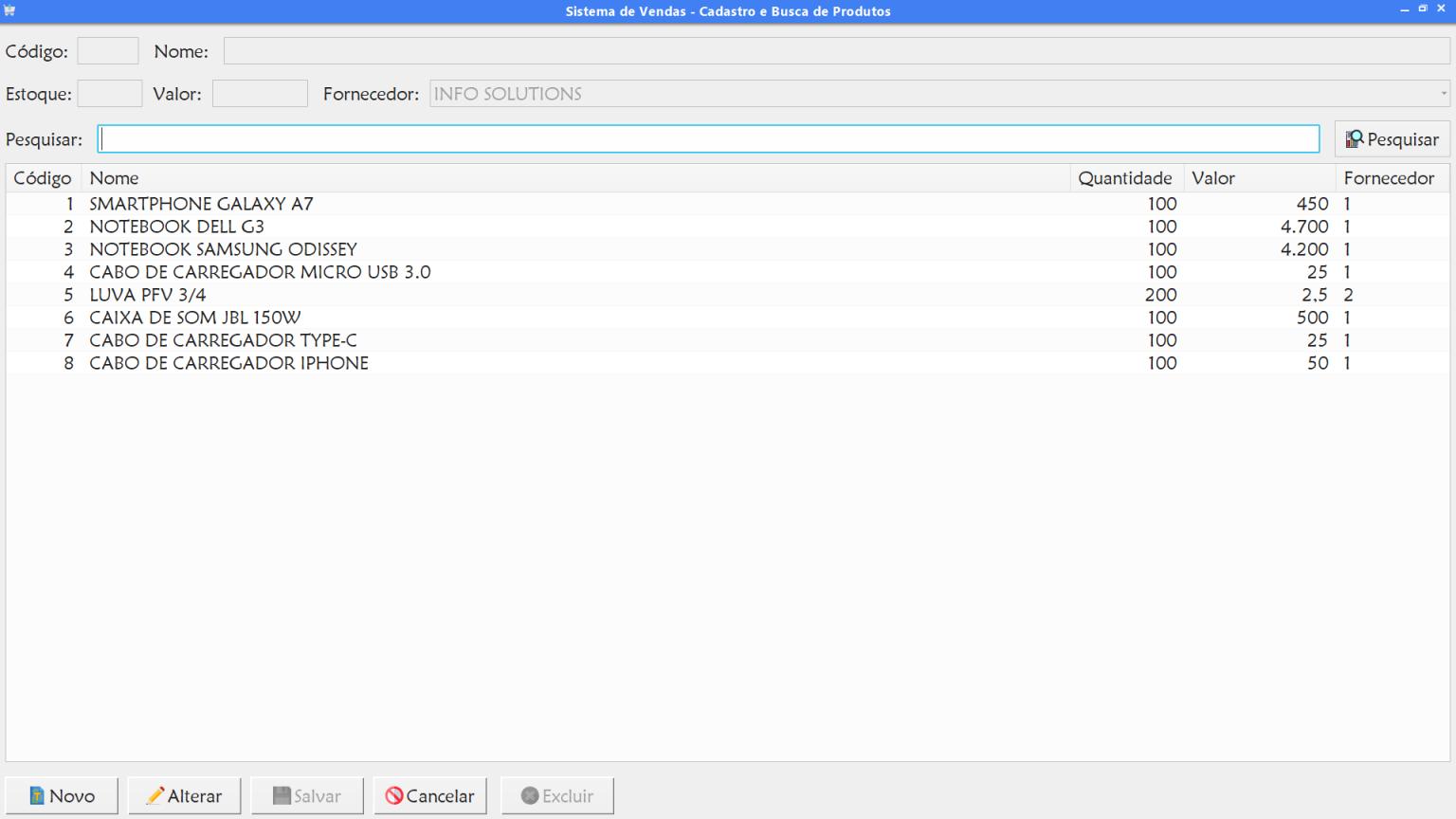


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Produtos

Na tela de cadastro e busca de Produtos, temos uma tabela com os dados mais relevantes sobre o produto, como código, nome, quantidade em estoque, valor unitário e fornecedor. Mais uma vez temos a opção de cadastrar e alterar produtos.

Figura 9 - Cadastro e Busca de Produtos

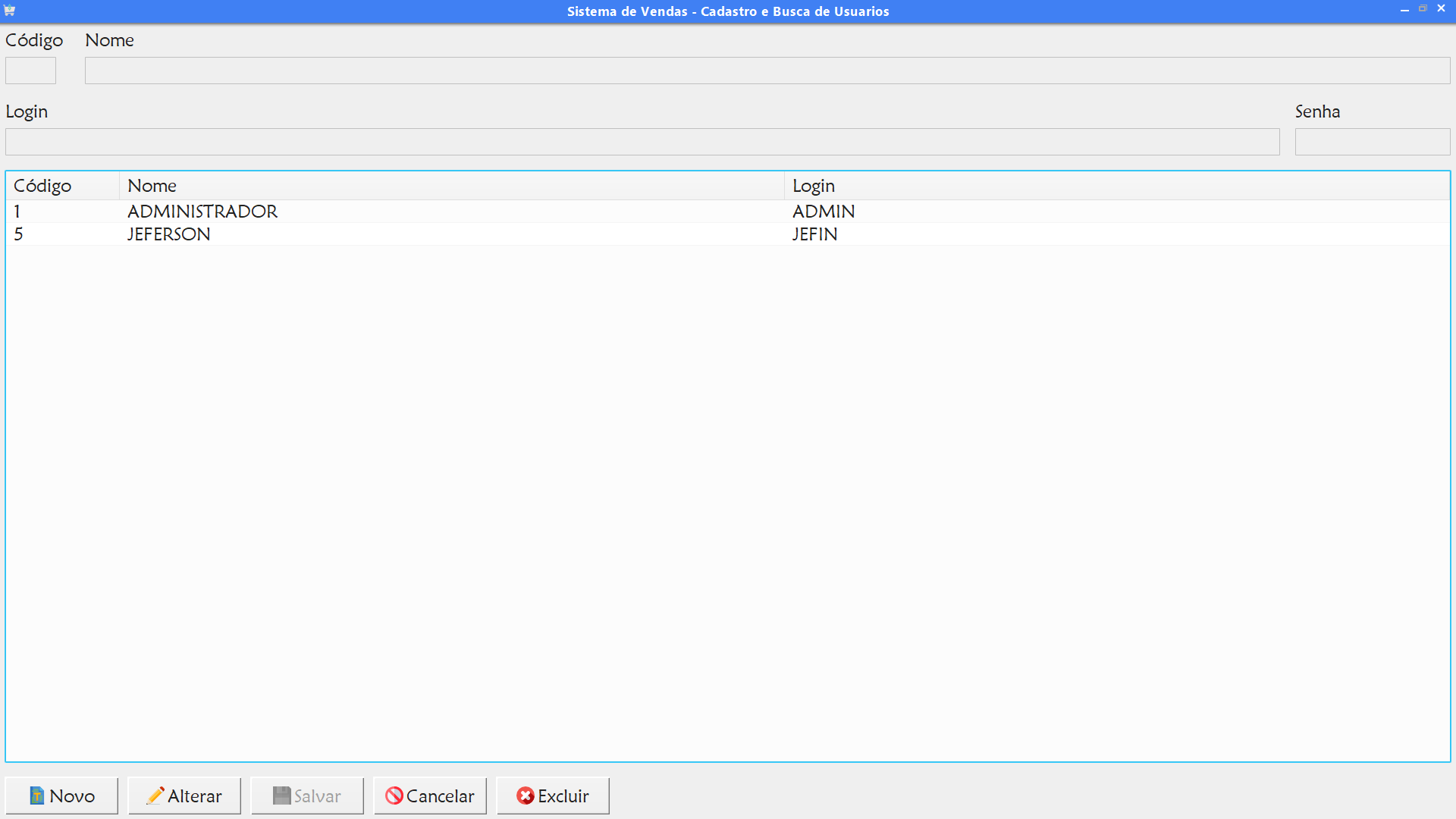


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Usuário

Nesta tela temos todos os usuários cadastrados e a opção de cadastrar ou alterar um usuário. Como padrão, o usuário Administrador já vem cadastrado e é por ele o primeiro acesso, assim podendo cadastrar novos usuários.

Figura 10 - Cadastro e Busca de Usuários

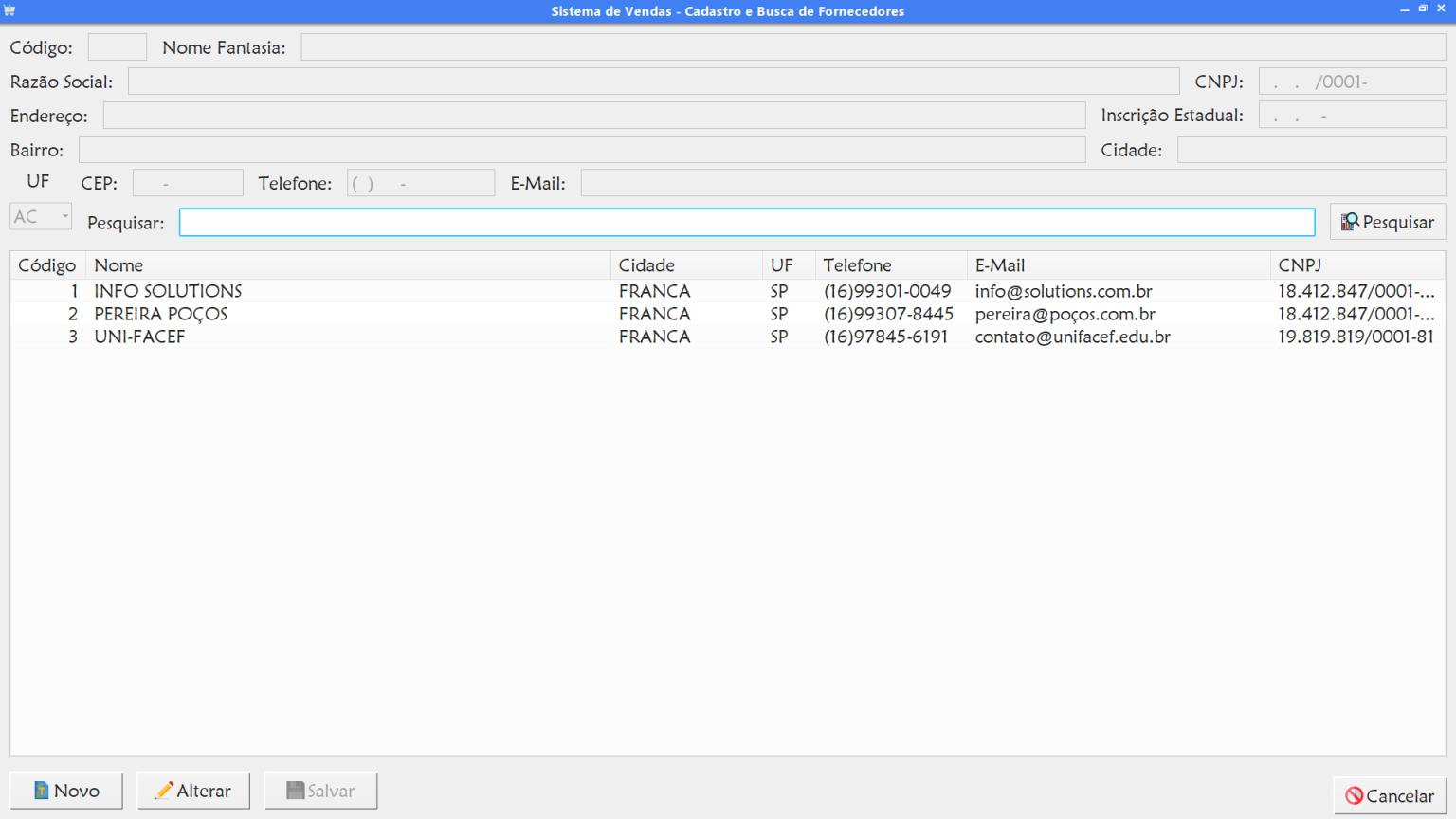


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Fornecedores

Na tela de cadastro e busca de fornecedores temos a opção de cadastrar um novo fornecedor, inserindo todos os principais dados como CNPJ, Inscrição Estadual, Razão Social etc. É importante realizar o cadastro de fornecedores, pois, para cadastrar um produto é necessário atribuir um fornecedor.

Figura 11 - Cadastro e Busca de Fornecedores

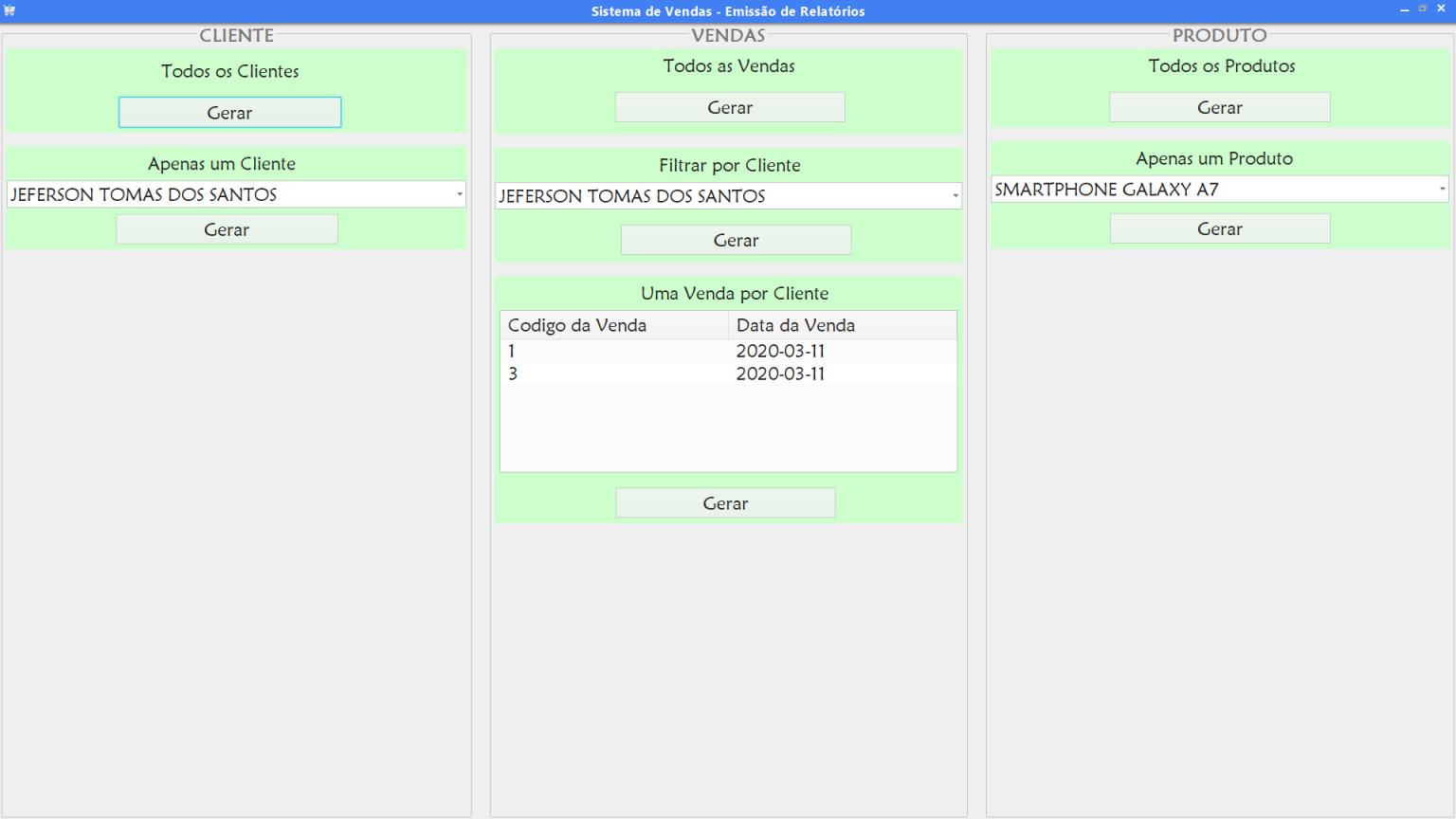


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Relatórios

Nesta tela podemos fazer a visualização e se necessário a impressão de vários relatórios como, clientes, vendas e produtos.

Figura 12 - Tela de Emissão de Relatórios

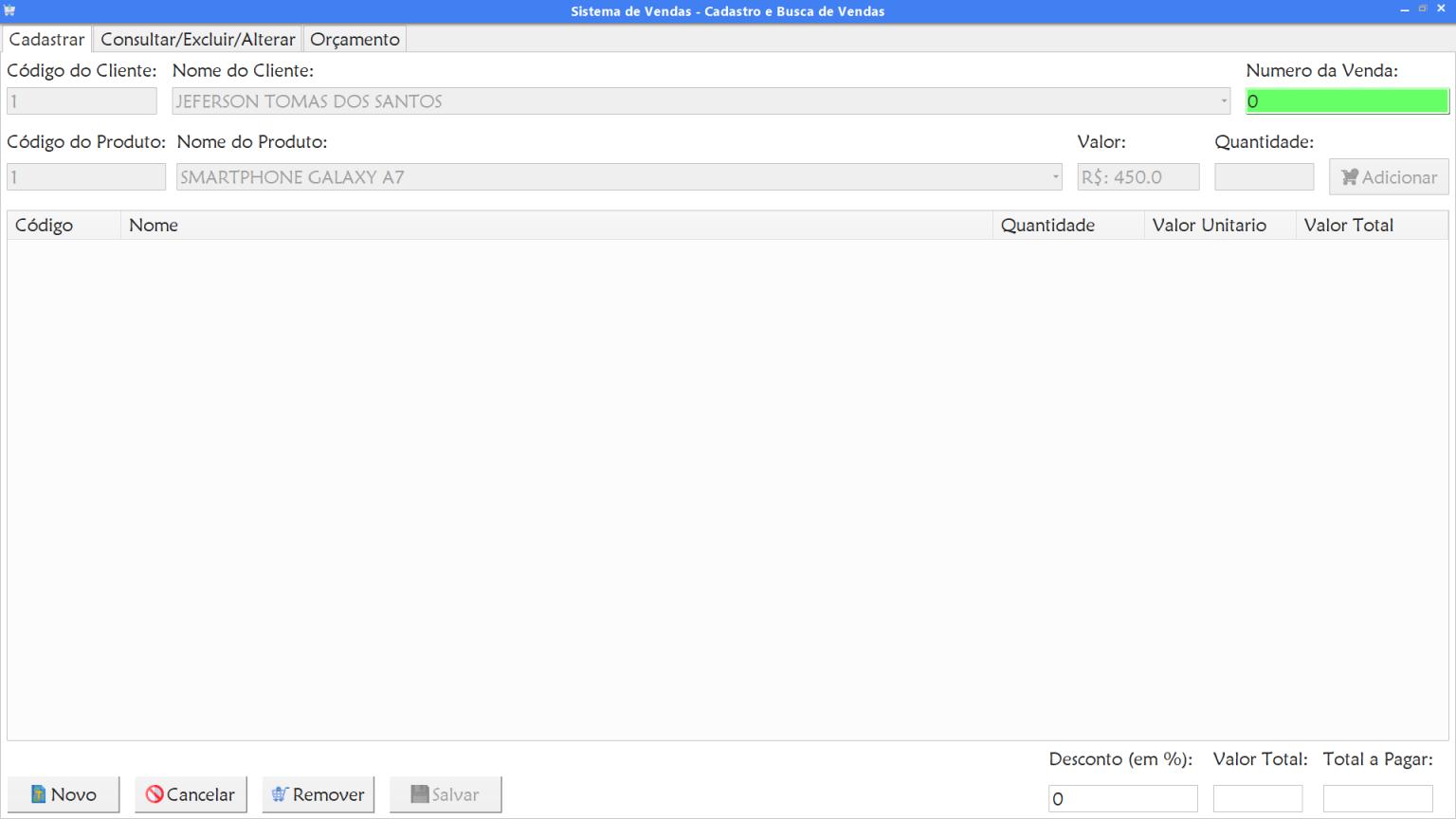


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Cadastro e Busca de Vendas (Realizar uma Venda)

Nesta tela temos três abas, a primeira dela é a de cadastro de vendas, que seria para realizar uma “venda balcão” onde o cliente faz o pedido do produto e o atendente faz a checagem se tem o produto em estoque e realiza a venda. Também é possível realizar a emissão de orçamentos, porém esta opção não subtrai o produto do estoque no banco de dados.

Figura - Tela de Cadastro e Busca de Vendas (Realizar uma Venda)

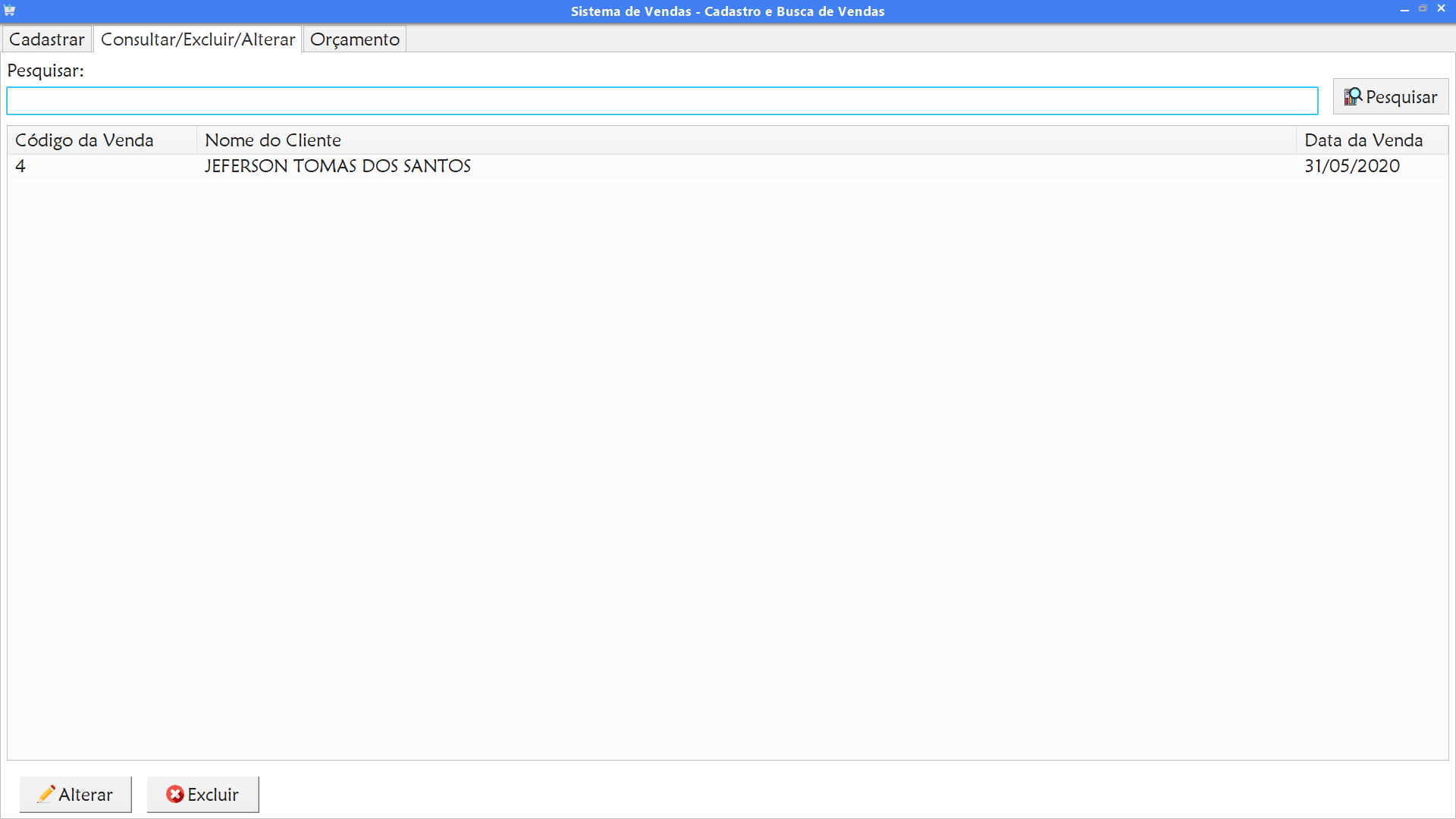


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Cadastro e Busca de Vendas (Consultar uma Venda)

Na segunda aba da tela de cadastro e busca de vendas podemos consultar, alterar e excluir alguma venda feita anteriormente.

Figura - Tela de Cadastro e Busca de Vendas (Consultar uma Venda)

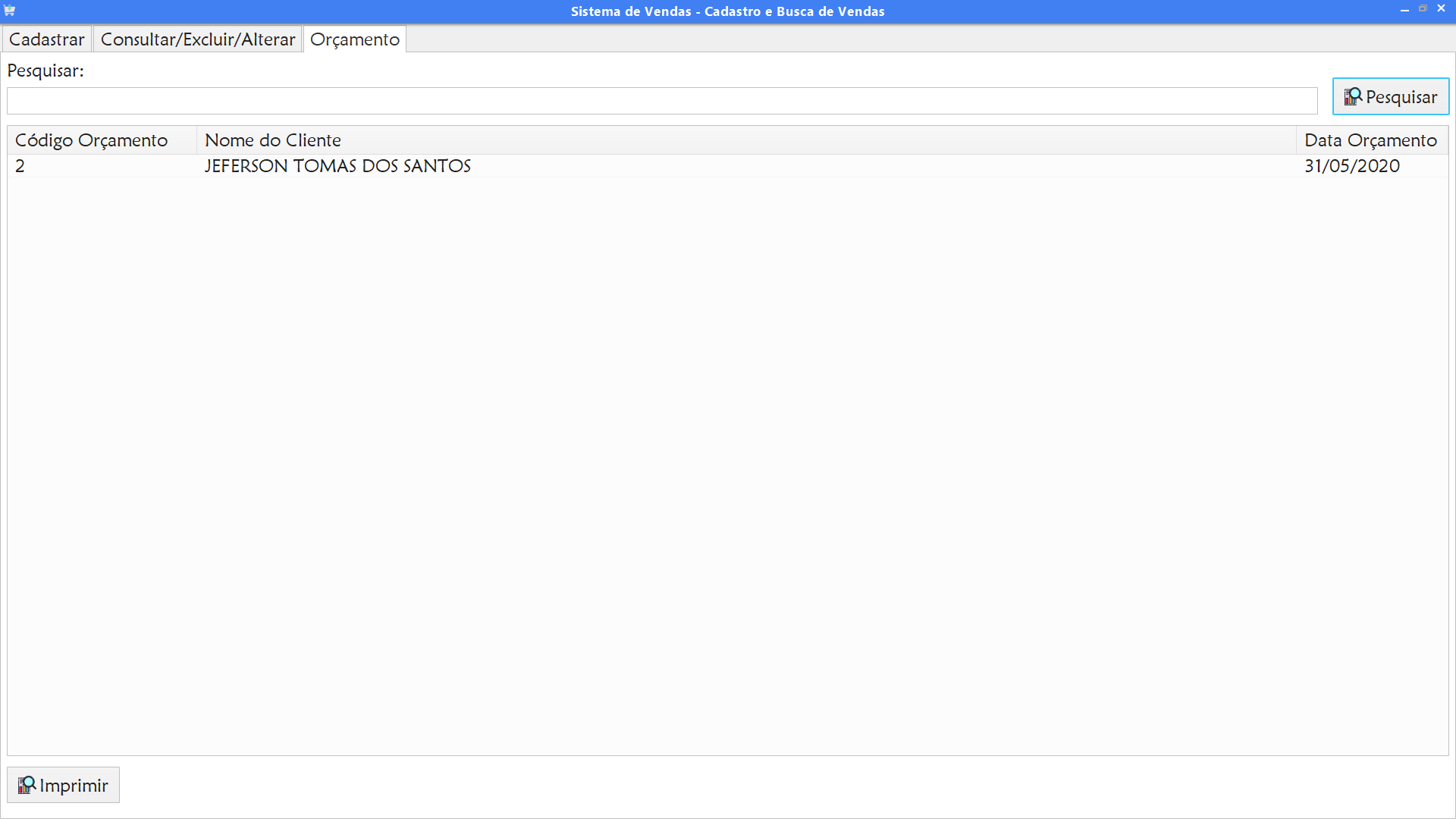


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Cadastro e Busca de Vendas (Consultar um Orçamento)

A terceira e última aba da tela de cadastro e busca de vendas podemos conferir todos os orçamentos salvos anteriormente, porém sem a opção de excluir ou alterar, apenas podendo visualizar e imprimir.

Figura - Tela de Cadastro e Busca de Vendas (Consultar um Orçamento)

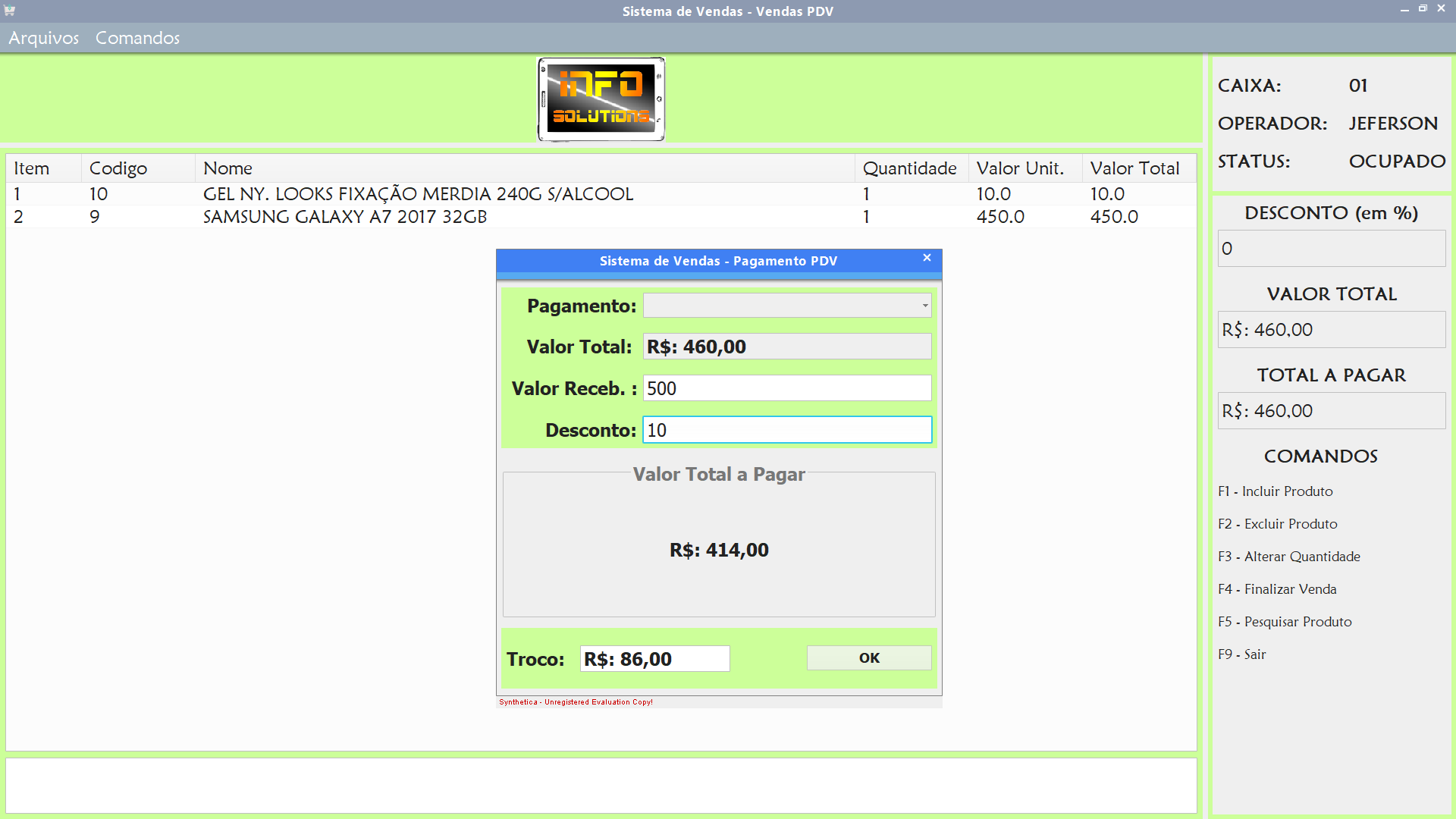


Fonte: O autor.

* + 1. Tela de Vendas PDV e Pagamento

Aqui temos a tela de vendas PDV, que funciona de uma forma similar ao caixa de um supermercado, onde o cliente leva o produto até o caixa e o(a) atendente faz a leitura do código de barras que irá buscar automaticamente o produto no estoque. Logo após inserir os produtos, o usuário irá para a tela de pagamento onde terá todos os dados mais relevantes como forma de pagamento, valor total, valor recebido, desconto e troco.

Figura - Tela de Vendas e Pagamento PDV



Fonte: O autor.

# Referências

ALECRIM, E. (09 de 06 de 2020). *Processos de engenharia de software*. Fonte: administradores.com: https://administradores.com.br/artigos/processos-de-engenharia-de-software

DEITEL, P., & DEITEL, H. (2010). *Java Como Programar* (8ª ed.). Editora Pearson. Acesso em 15 de Março de 2020, disponível em https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1142/pdf/37

DEITEL, P., & DEITEL, H. (2016). *Java Como Programar* (10ª ed.). Editora Pearson. Acesso em 15 de Março de 2020, disponível em https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/39590/pdf/47

DEVMEDIA. (09 de 06 de 2020). *O que é UML e Diagramas de Caso de Uso: Introdução Prática à UML*. Fonte: DevMedia: https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408

DEVMEDIA. (10 de 06 de 2020). *Orientações básicas na elaboração de um diagrama de classes*. Fonte: DevMedia: https://www.devmedia.com.br/orientacoes-basicas-na-elaboracao-de-um-diagrama-de-classes/37224

LUCIDCHART. (09 de 06 de 2020). *O que é BPMN*. Fonte: Lucidchart: https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-bpmn

Maximiano, A. C. (2012). *Empreendedorismo* (1ª ed.). São Paulo: Editora Pearson. Acesso em 16 de Março de 2020, disponível em https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/3019

MILANI, A. (2007). *MySQL Guia do Programador.* Editora Novatec.

MOTA, G. (16 de Março de 2020). *Canvas: O que é e para que serve ?* Fonte: Administradores: https://administradores.com.br/artigos/canvas-o-que-e-e-para-que-serve

*O Que é um ERP ? Oracle Brasil*. (15 de Março de 2020). Fonte: Oracle Brasil: https://www.oracle.com/br/applications/erp/what-is-erp.html#link7

*O que é uma StartUp? | Sebrae*. (16 de Março de 2020). Fonte: Sebrae: https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ac/artigos/o-que-e-uma-startup,17213517aa47a610VgnVCM1000004c00210aRCRD

SILBERSCHATZ, A., SUNDARSHAN, S., & KORTH, H. F. (2016). *Sistema de banco de dados.*

TOMAS, J. (09 de 06 de 2020). *JefersonTS/TCC-Projeto-PDV*. Fonte: github.com: https://github.com/JefersonTS/TCC-Projeto-PDV