



Relatório Técnico

(PizzariaProject)

Aula: Lógica de Programação – Pizzaria
Professor(a): Bruno Augusto de Moraes
Alunos: Joel João de Araujo Neto
Curso: 1ºDEVT - SENAI
Data: 13/06/2025

IOIO LPr.
IOIO

Sumário

1. Introdução
2. Levantamento de Requisitos
3. Metodologias Ágeis
4. Design Thinking
5. Fluxograma
6. Diagramas UML
7. Conclusão

1. Introdução

O presente relatório tem como objetivo documentar o processo de levantamento de requisitos e o uso de metodologias ágeis para o desenvolvimento de um sistema para uma pizzaria. A atividade consiste na criação de um site com funcionalidades voltadas tanto para o cliente quanto para a administração, permitindo o cadastro e visualização de pizzas, realização de pedidos e gerenciamento básico de dados. Durante o projeto, foram aplicadas abordagens de Design Thinking, fluxogramas, diagramas UML (classe, sequência, estado e entidade-relacionamento) e prototipação visual para estruturar e validar a solução desenvolvida.

2. Levantamento de Requisitos

É nesta etapa onde são realizadas uma série de entrevistas e pesquisas para fazer um levantamento detalhado das funcionalidades necessárias para o sistema da pizzaria. Mas como esta é apenas uma atividade, pensando na dinâmica de uma pizzaria, pesquisando e claro, conversando com o ChatGPT pude elencar os seguintes requisitos:

2.1 Requisitos Funcionais

ID	REQUISITO	DESCRIÇÃO
RF01	Visualização de Pizzas	Permitir que o cliente visualize as pizzas disponíveis com nome, ingredientes, imagem e preço.
RF02	Fazer Pedido	Permitir que o cliente selecione uma pizza e efetue um pedido.
RF03	Carrinho de Compras	Permitir que o cliente adicione pizzas a um carrinho antes de finalizar o pedido. (Planejado)
RF04	Cadastro de Pizzas	Permitir que o administrador cadastre novas pizzas com nome, descrição, imagem e preço.
RF05	Exclusão de Pizzas	Permitir que o administrador exclua pizzas existentes.

RF06	Login de Administrador	Permitir o acesso restrito à área administrativa por meio de autenticação.
RF07	Armazenamento Local	Salvar os dados no armazenamento local do navegador (localStorage).
RF08	Confirmação de Pedido	Exibir ao cliente uma confirmação após realizar o pedido.

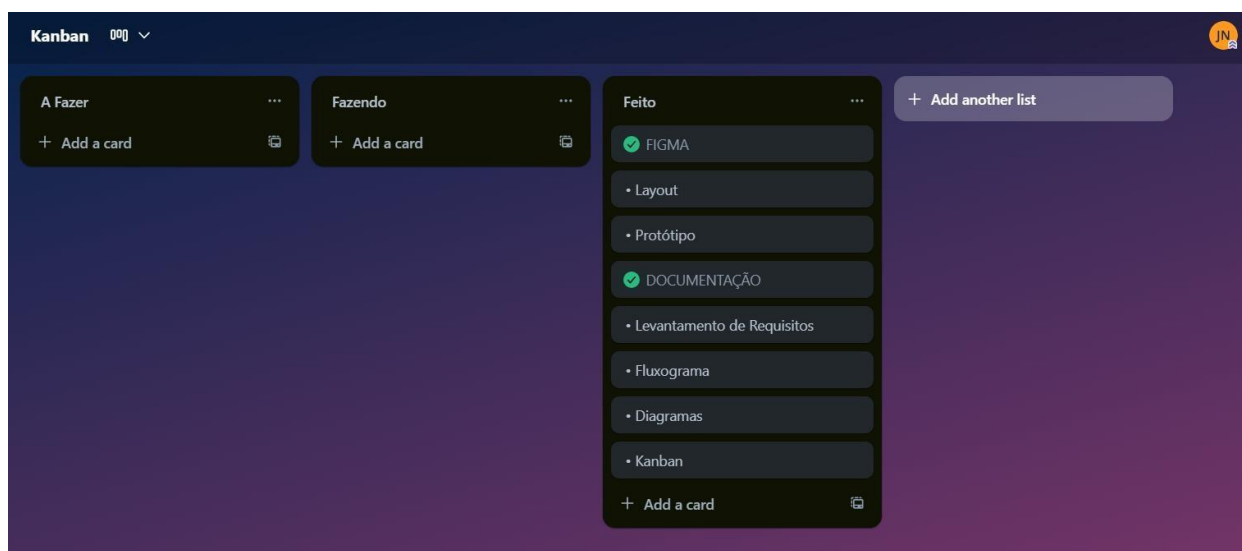
2.2 Requisitos Não Funcionais

ID	REQUISITO	DESCRIÇÃO
RNF01	Disponibilidade Local	O sistema deve estar disponível no navegador sem necessidade de conexão com servidor.
RNF02	Responsividade	Deve ser acessível por navegadores em dispositivos móveis e desktops.
RNF03	Usabilidade e Experiência	A interface deve seguir princípios básicos de usabilidade e boa apresentação visual.
RNF04	Armazenamento Offline	O sistema deve funcionar com localStorage, sem necessidade de banco de dados externo.
RNF05	Tempo de Resposta	As ações do sistema devem ocorrer de forma instantânea ou com atraso mínimo (≤ 2 segundos).
RNF06	Código em Tecnologias Web Simples	O sistema deve ser desenvolvido com HTML, CSS e JavaScript puro (sem frameworks).
RNF07	Expansibilidade Futura	O sistema poderá, futuramente, ser expandido para incluir um backend e autenticação completa.

3. Metodologias Ágeis

Para a organização das tarefas do projeto da pizzaria, foi utilizado o método **Kanban**, uma ferramenta visual de gestão que permite acompanhar o progresso das atividades por meio de colunas como *A Fazer*, *Fazendo* e *Feito*. Essa metodologia foi escolhida por facilitar o controle do fluxo de trabalho, promovendo maior clareza sobre o andamento do projeto e auxiliando na priorização das tarefas a serem desenvolvidas.

A plataforma **Trello** foi adotada para aplicar o Kanban, por ser intuitiva, gratuita e permitir colaboração em equipe de forma prática e eficiente. Como ferramenta complementar de organização pessoal e diária, também utilizei o **Google Keep**, que está integrado à minha rotina e se mostrou essencial para registrar ideias rápidas, lembretes e microatividades relacionadas ao desenvolvimento do sistema da pizzaria.



Kanban feito no Trello | [Acessar Kanban](#)

4. Design Thinking

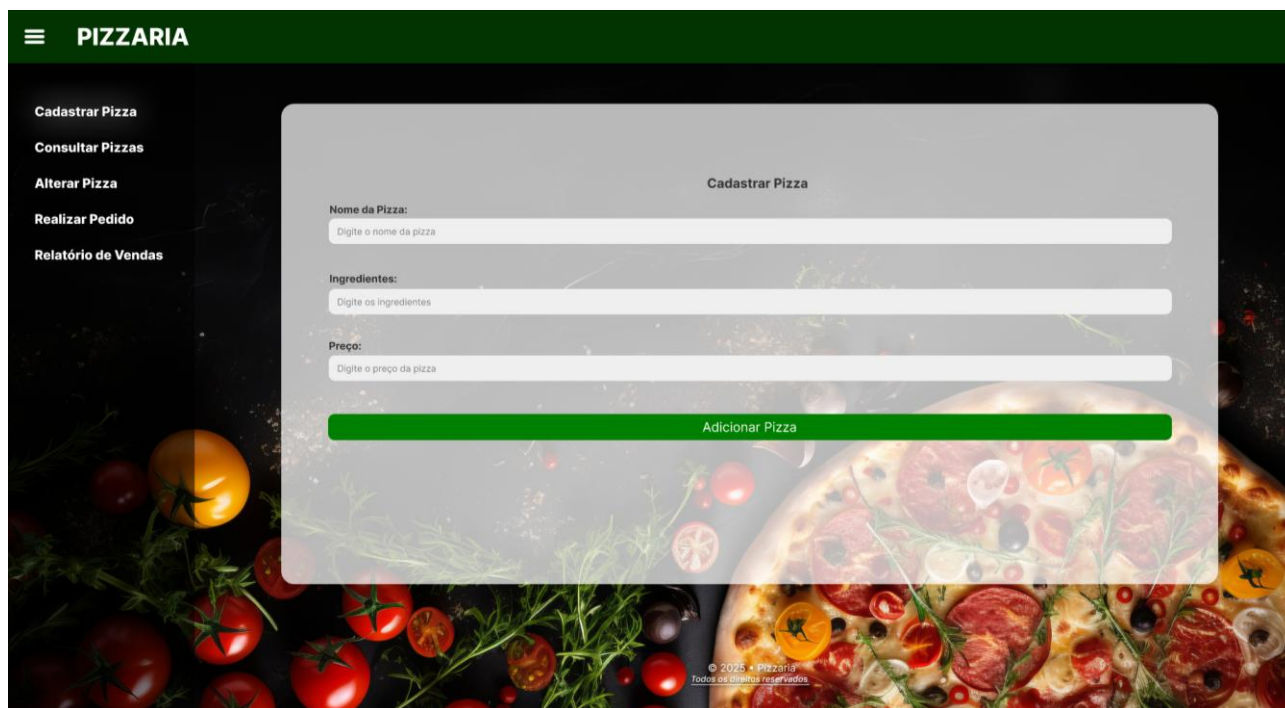
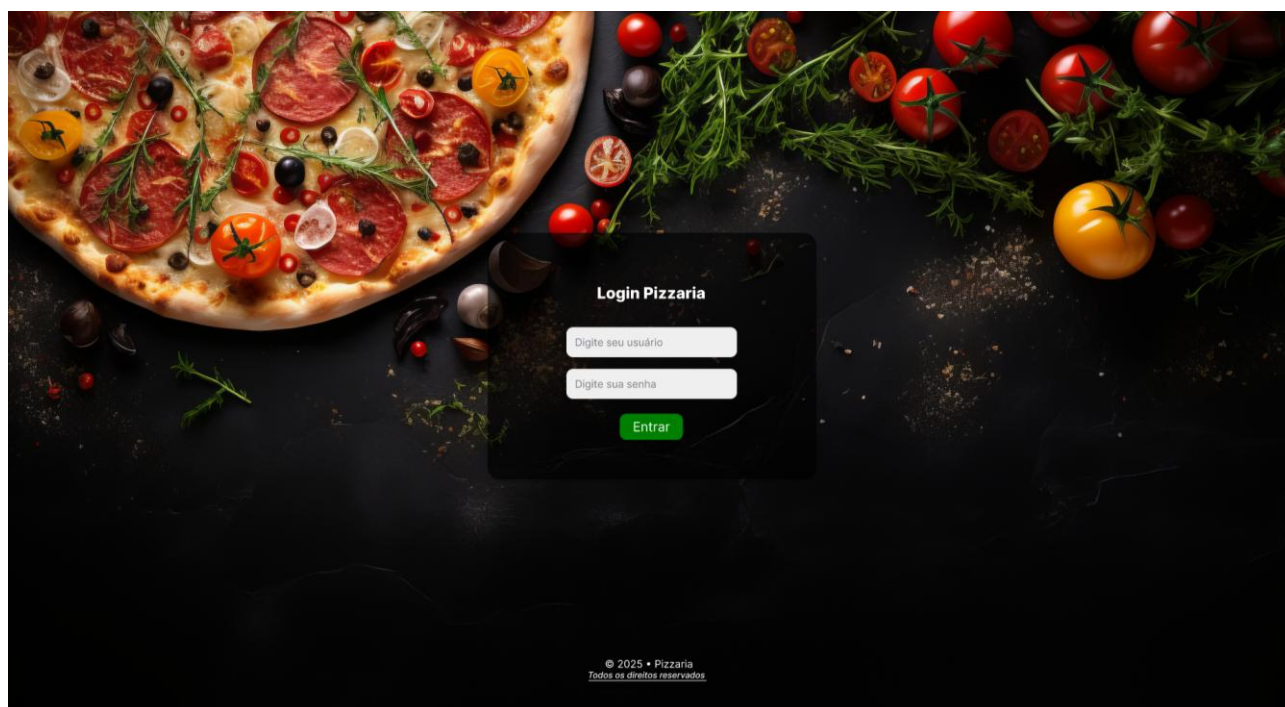
Todo o desenvolvimento do sistema da pizzaria foi guiado pelos princípios do **Design Thinking**, uma abordagem centrada no usuário, que busca entender suas necessidades reais antes de propor soluções práticas e eficientes.

A primeira etapa foi a de **empatia**, na qual procurei compreender a rotina de clientes e administradores de uma pizzaria. Mesmo sem entrevistas formais, baseei-me em observações, pesquisas e reflexões sobre o funcionamento de pizzarias em geral. Isso me permitiu identificar os principais pontos que o sistema deveria abordar, como a visualização clara do cardápio, a facilidade na realização de pedidos e o gerenciamento simples de produtos pelo administrador.

Com essas informações em mãos, defini os **requisitos funcionais e não funcionais** do sistema. Para isso, consultei sites de pizzarias, analisei modelos na comunidade Figma e utilizei o apoio do ChatGPT, que me ajudou a estruturar as ideias, validar funcionalidades e organizar o projeto.

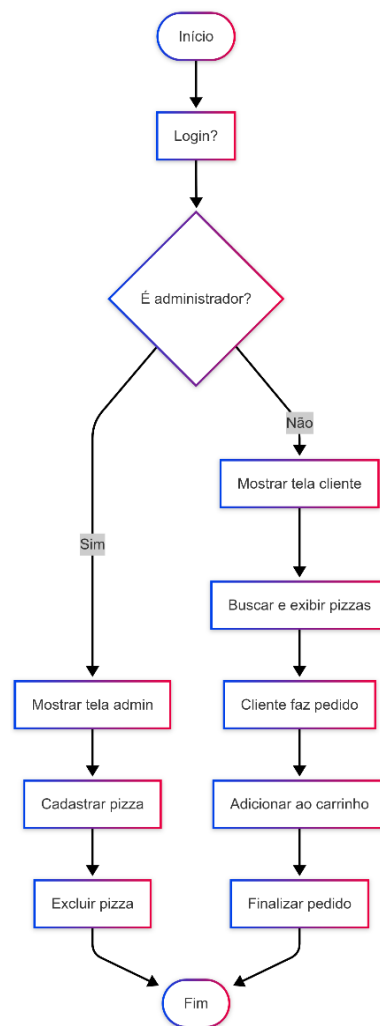
Na etapa de **prototipação**, utilizei o **Figma** para criar as principais telas do site, com foco em usabilidade, clareza na apresentação das pizzas e facilidade na navegação. Também trabalhei a **identidade visual** da plataforma com o auxílio do **Canva**, onde desenvolvi o logotipo, paleta de cores e tipografia que representariam a pizzeria de forma amigável e atrativa.

Para complementar a parte visual, utilizei **sites de imagens gratuitas** para compor os fundos e elementos gráficos, e ferramentas online para ajustar e melhorar essas imagens, garantindo uma apresentação mais profissional, mesmo em um projeto acadêmico.



Layout inicial feito no Figma | [Acessar Figma](#)

5. Fluxograma



6. Diagramas UML

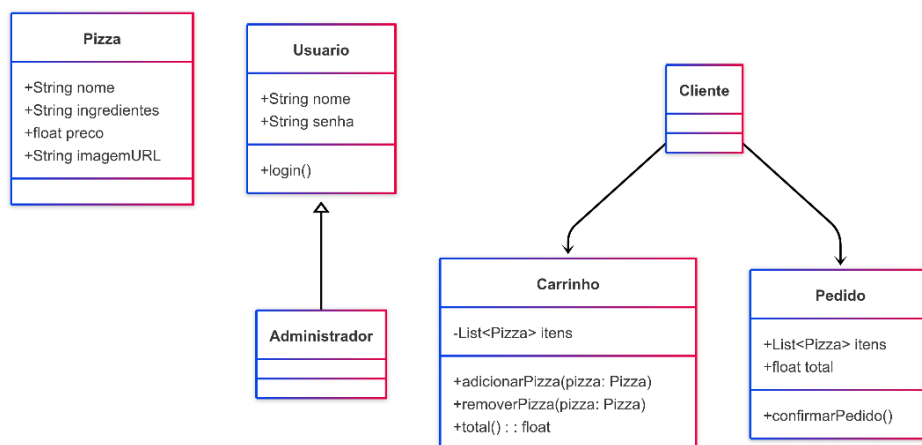


Diagrama de classe

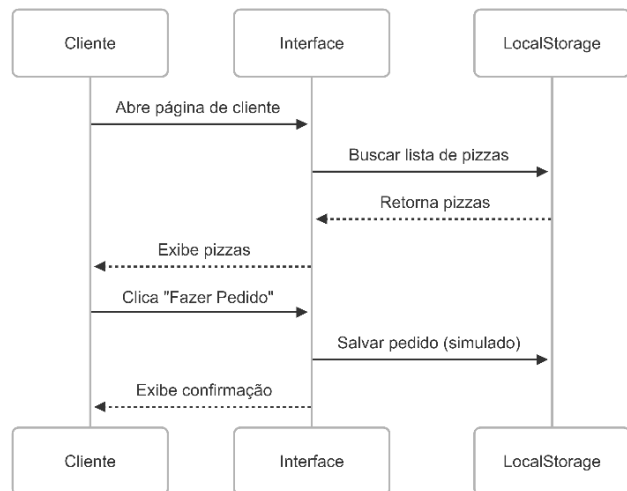
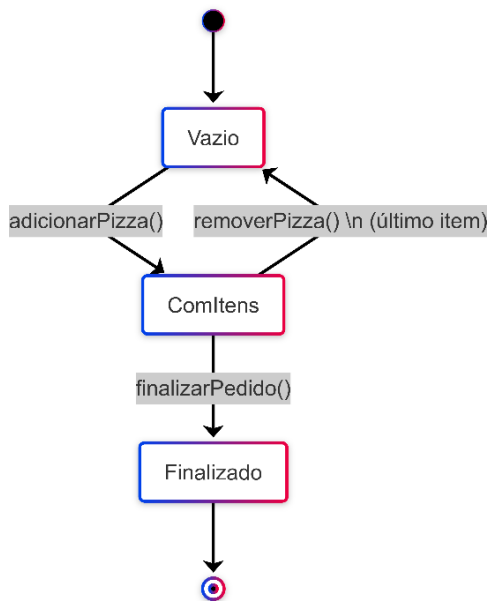


Diagrama de estado

Diagrama de sequência

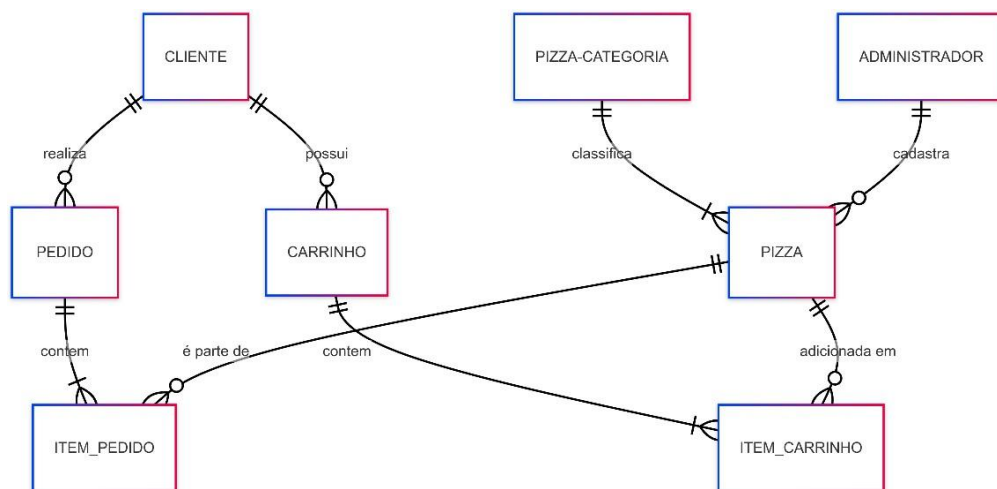


Diagrama de entidade-relacionamento

7. Conclusão

O projeto evidenciou a importância do levantamento detalhado de requisitos e da adoção de métodos ágeis como bases essenciais para o sucesso no desenvolvimento de sistemas. A aplicação do Design Thinking permitiu uma compreensão profunda das reais necessidades dos usuários, orientando a criação de soluções práticas, testáveis e escaláveis. Além disso, o uso de protótipos e diagramas facilitou a visualização e validação antecipada do sistema, promovendo um maior alinhamento entre os objetivos do projeto e sua execução. Atualmente, o site já foi desenvolvido, porém ainda não foi publicado. O próximo passo é realizar a publicação e dar continuidade ao aprimoramento do sistema.