

# Relatório de Desenvolvimento do Site de E-Commerce PHONESHOP

Caue Gomes de Oliveira<sup>1</sup>, Juliana Flores da Silva<sup>1</sup>, Lethierry Batista Machado<sup>1</sup>  
Rafael Cardozo Lemos<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Curso de Sistemas de Informação  
Centro de Ciências Computacionais - C3 - Universidade Federal do Rio Grande (FURG)  
Disciplina de Sistemas para a Internet I

## 1. Introdução

O presente trabalho visa relatar o processo de desenvolvimento do site de e-commerce Phoneshop. Mostrando, assim, todas as etapas do processo até sua etapa de finalização.

## 2. Objetivos do Site

Os principais objetivos do site é a divulgação e a venda de fones para os mais variados tipos de clientes, além de mostrar quem somos e a nossa missão.

## 3. Equipe

A equipe do projeto é composta por:- Caue Gomes de Oliveira (Front-end e Back-end);- Juliana Flores da Silva (Front-end, Design/Protótipo); - Lethierry Batista Machado (Front-end, Design/Protótipo);Rafael Cardozo Lemos (Líder de Projeto, Front-end).

## 4. Material e Método

O Editor de código utilizado para desenvolver o projeto foi o Visual Studio Code<sup>1</sup>. Para o design e prototipagem foi usado o Figma<sup>2</sup>. O site foi desenvolvido em *Hypertext Markup Language (HTML)*, *Cascading Style Sheets (CSS)* e *JavaScript*. No backend para o desenvolvimento do carrinho de produtos e login foram usados o **Node.js** e a biblioteca **Marko**, esta biblioteca serviu para deixar as páginas dinâmicas, pois como um arquivo HTML é estático não conseguimos passar as informações para o mesmo, então precisamos de bibliotecas como o Marko para poder renderizar nosso Frontend com as informações que temos no banco de dados, ou que vieram da requisição do usuário para ter algo mais dinâmico. As informações dos produtos e dados advindos do cadastro, login e contato foram armazenados no banco de dados **MongoDB On-line**. Os produtos que compõem o design do site foram obtidos do site [JBL 2021]<sup>6</sup>.

## 5. Resultados

Com o uso das tecnologias anteriormente apresentadas foi possível o desenvolvimento do site de e-commerce com com as funcionalidades finais exigidas, tais como: - Tela

---

<sup>1</sup>Editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS.[Wikipédia 2021c].

<sup>2</sup>Editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web.[Wikipédia 2021a].

<sup>6</sup>Companhia norte-americana de eletrônicos de áudio pertencente a Harman International, subsidiária da Samsung.[Wikipédia 2021b].

principal apresentando o tipo de e-commerce e apresentação dos produtos com eventos JavaScript; - Tela de cadastro, login e contato funcional integradas ao banco de dados MongoDB On-line; - Tela do carrinho que apresenta as escolhas de produto do usuário, com as opções de alterar quantidades, excluir produtos, mostrando a soma dos produtos comprados, e finalizar a compra; - Tela de Checkout, onde é finalizada a compra inserido os dados de cartão.

**Para acessar o site localmente é preciso ter instalado o Node.js e no terminal do editor de códigos colocar os comandos: `npm install`, após a instalação os comandos `npm start` ou `npm watch`. Ou acesse diretamente pelo link: PHONESHOP.**

### 5.1. Funcionalidades do Site

Na tela principal temos a apresentação do tipo de e-commerce (Figura 1) e na (Figura 2) os produtos que ao passar o mouse por cima aparece a descrição dos produtos, também a opção de colocar no carrinho e favoritar.



Figura 1. Página principal com a apresentação do tipo de e-commerce

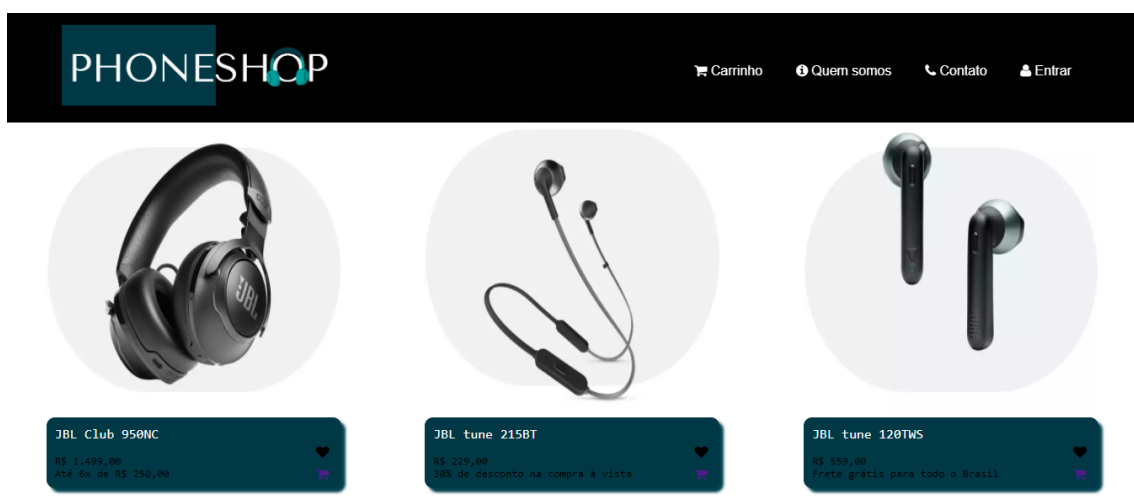


Figura 2. Apresentação dos produtos

As (Figuras 3 e 4), respectivamente, apresentam as telas de quem somos, com a descrição da nossa missão e valores, e a tela com formulário para contato que está funcional com banco de dados.

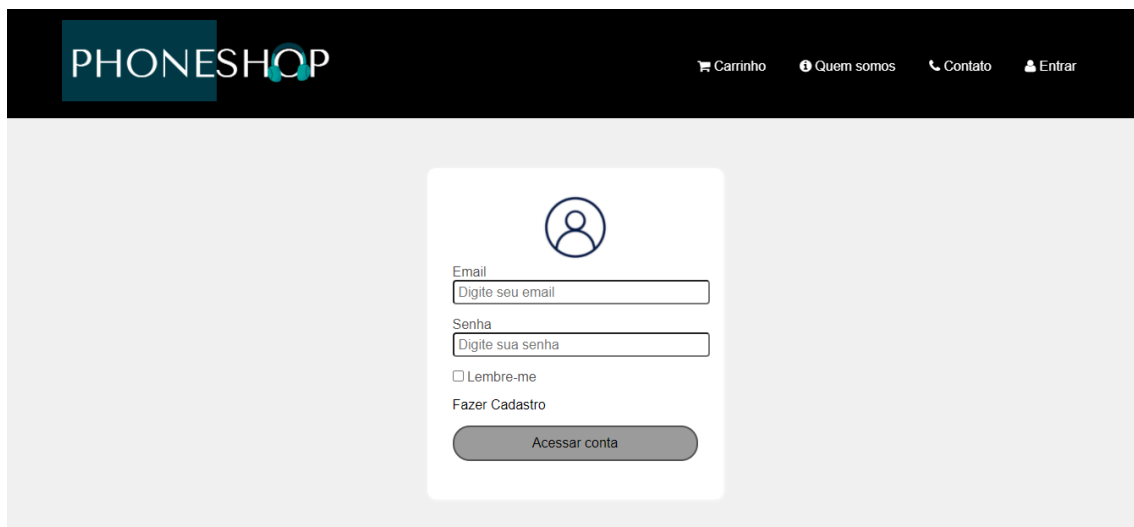


Figura 3. Tela de quem somos

A imagem mostra a interface de uma página web chamada 'PHONESHOP'. No topo, há uma barra de navegação com o nome da loja e links para 'Carrinho', 'Quem somos', 'Contato' e 'Entrar'. O conteúdo principal da página é um formulário de contato com campos para 'Nome', 'Email', 'Telefone' e 'Mensagem'. Abaixo dos campos, há um botão 'Enviar'. O fundo da página é cinza claro.

Figura 4. Tela de contato

A (Figura 5) mostra o formulário de login e a (Figura 4) o formulário para cadastro no site, ambos funcionais com banco de dados.



The login form is centered on a light gray background. It features a white card with a user icon at the top. Below the icon are two input fields for 'Email' and 'Senha', each with a placeholder text 'Digite seu email' and 'Digite sua senha' respectively. A checkbox labeled 'Lembre-me' is positioned below the password field. At the bottom of the card, there is a button labeled 'Fazer Cadastro' and a button labeled 'Acessar conta'.

PHONESHOP

[Carrinho](#) [Quem somos](#) [Contato](#) [Entrar](#)

Email  
Digite seu email

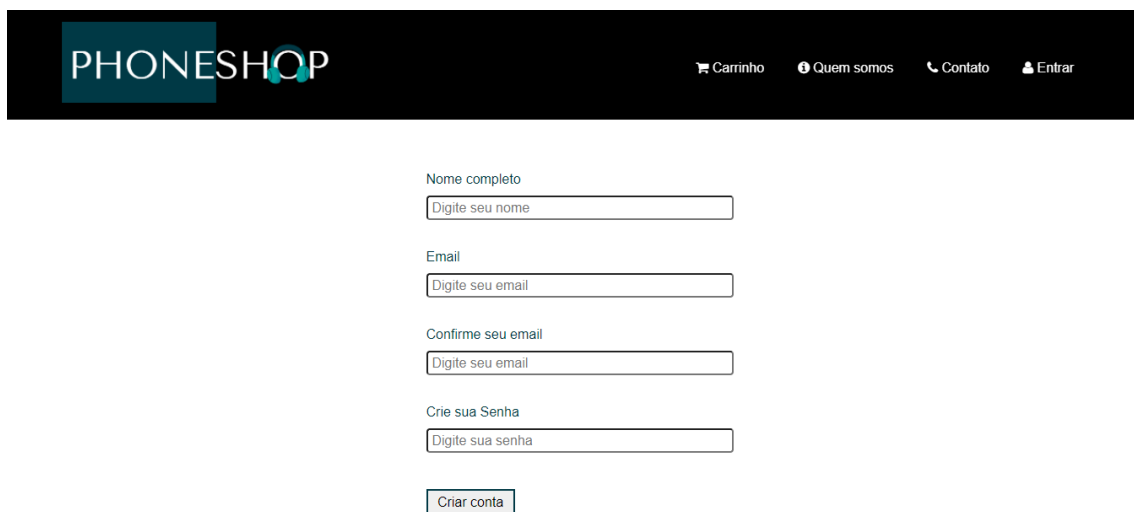
Senha  
Digite sua senha

☐ Lembre-me

Fazer Cadastro

Acessar conta

**Figura 5. Tela de login**



The registration form is centered on a light gray background. It features a white card with four input fields for 'Nome completo', 'Email', 'Confirme seu email', and 'Crie sua Senha'. Each field has a placeholder text 'Digite seu nome', 'Digite seu email', 'Digite seu email', and 'Digite sua senha' respectively. A button labeled 'Criar conta' is positioned at the bottom of the card.

PHONESHOP

[Carrinho](#) [Quem somos](#) [Contato](#) [Entrar](#)

Nome completo  
Digite seu nome

Email  
Digite seu email

Confirme seu email  
Digite seu email

Crie sua Senha  
Digite sua senha

Criar conta

**Figura 6. Tela de cadastro**

Após cadastro e login o usuário é redirecionado para a página inicial do site, para dar logout é só clicar no botão de sair localizado na barra de menu (Figura 5).



Figura 7. Página de logado

Para a compra de um produto basta clicar no ícone de carrinho na imagem de cada produto na página principal, após clicando em carrinho na barra de menu o usuário vai para a tela do do carrinho (Figura 6) que mostra o nome do produto com as opções de adicionar e remover, e também o total da compra.

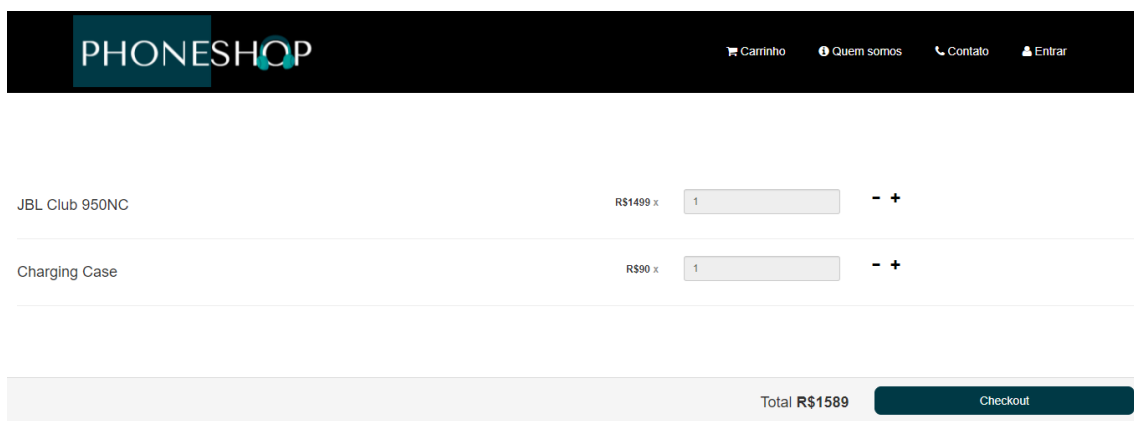


Figura 8. Tela do carrinho

Na tela de checkout é possível inserir os dados pessoais e do cartão de compras (Figura 7). Para validar as informações de cartão foi utilizado o **Stripe**. Na (Figura 8) é mostrado alguns exemplos para a validação de cartão no checkout ou acesse Testing Stripe.

PHONESHOP

Carrinho

Quem somos

Contato

Entrar

Checkout

Total: R\$ 1589

Nome completo

Endereço

Número do cartão

Mês de expiração

Ano de expiração

CVC

Compre Agora

Figura 9. Tela do checkout







NUMBER	BRAND	CVC	DATE
4242 4242 4242 4242 	Visa	Any 3 digits	Any future date
4000 0566 5566 5556 	Visa (debit)	Any 3 digits	Any future date
5555 5555 5555 4444 	Mastercard	Any 3 digits	Any future date
2223 0031 2200 3222 	Mastercard (2-series)	Any 3 digits	Any future date
5200 8282 8282 8210 	Mastercard (debit)	Any 3 digits	Any future date
5105 1051 0510 5100 	Mastercard (prepaid)	Any 3 digits	Any future date

Figura 10. Cartões testes

Com a compra finalizada é mostrada uma mensagem de "Finalizada com sucesso"(Figura 9).



**Figura 11. Tela de compra finalizada**

## **5.2. Inovações**

Site responsivo que se adapta aos diferentes tamanhos de tela. Contamos também, com um site coerente e profissional, contendo um menu bem especificado para cada uma das nossas telas. Optamos também, por fazer uma logo da marca, para assim, o site ficar mais realista. Temos um site funcional e profissional, com uma paleta de cores bonita e todas as funções propostas funcionando perfeitamente. Usamos várias tecnologias tanto no Frontend como no Backend, para ficar acessível hospedamos nosso projeto na plataforma **Heroku**, a qual faz deploy de aplicações Backend.

## **6. Considerações**

Consideramos que nossos objetivos no geral foram alcançados, pois foi possível desenvolver um site funcional para o usuário, o qual é interativo e o cliente com poucos cliques consegue finalizar a sua compra.

## **Referências**

JBL (2021). Jbl-by harman. [Online; accessed 20-mar-2021].

Wikipédia (2021a). Figma — wikipédia, a enciclopédia livre. [Online; accessed 01-abr-2021].

Wikipédia (2021b). Jbl — wikipédia, a enciclopédia livre. [Online; accessed 01-abr-2021].

Wikipédia (2021c). Visual studio code — wikipédia, a enciclopédia livre. [Online; accessed 01-abr-2021].