



Pixel Mart

Este projeto apresenta um estudo de caso sobre a implementação de um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD) em uma loja de jogos, com o objetivo de modernizar e otimizar os processos administrativos do estabelecimento.

START

MENU

Engenharia de Software

Diagrama de Caso de Uso

Documenta o que o sistema faz do ponto de vista do usuário. Ou seja, ele basicamente descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema

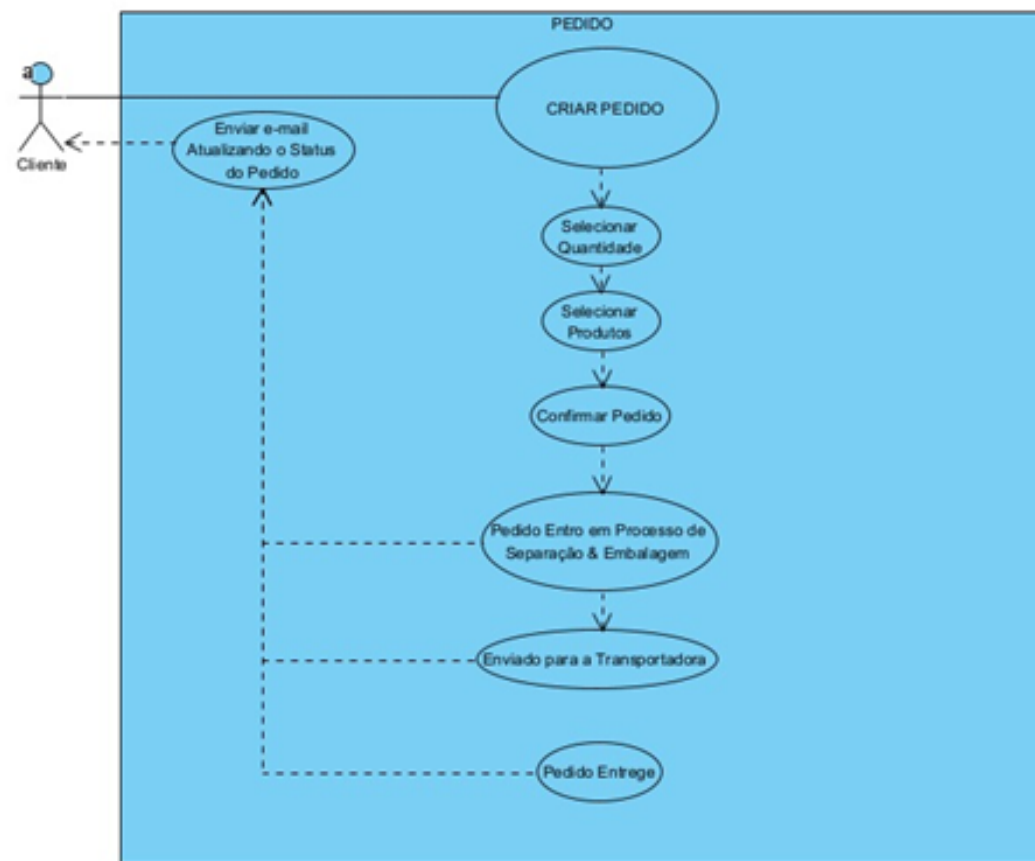
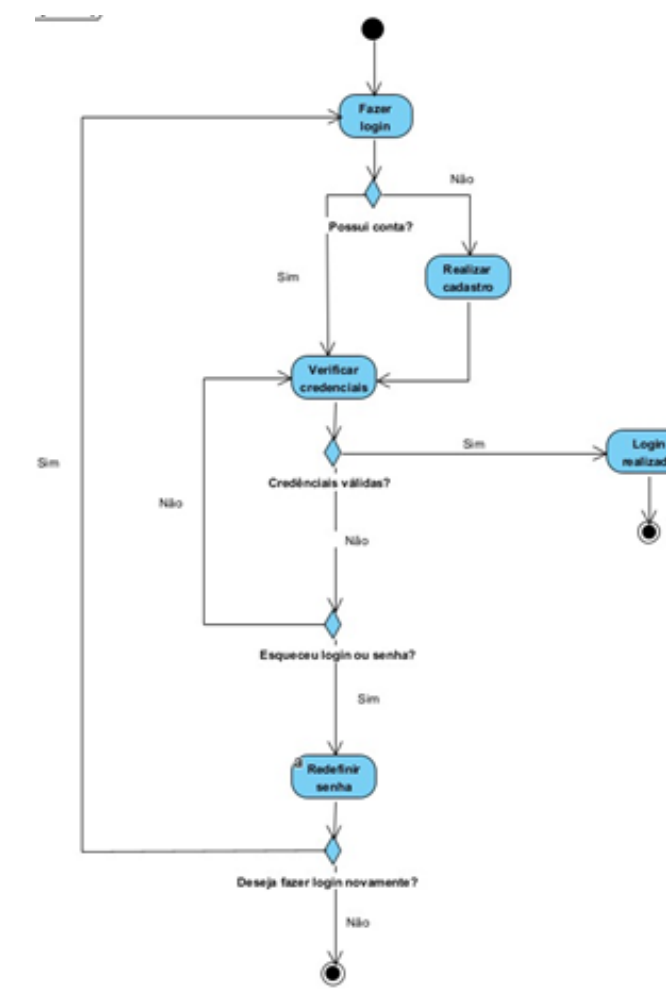


Diagrama de atividades

Basicamente preocupa-se em descrever os passos a serem percorridos para a conclusão de um método ou algoritmo específico



Pixel Mart: A Solução

Cadastro de Clientes

Gerenciar informações de clientes com facilidade.

Gerenciamento de pagamentos

Processar pagamentos de forma segura e eficiente

Controle de produtos

Organizar e controlar estoque de jogos.

Ferramentas e Metodologias

Ferramentas

- PostgreSQL
- Eclipse
- Spring Boot
- Visual Paradigm
- Trello
- GitHub
- VsCode

Metodologias

- Normalização do banco de dados
- Definição de chaves
- Cláusulas SQL avançadas
- Scripts de backup
- Testes contínuos

Desenvolvimento do Back-end

```
package br.com.PixelMart.projeto;

import org.springframework.boot.SpringApplication;

@EntityScan(basePackages = "br.com.PixelMart.projeto.model")
@SpringBootApplication
public class ProjetoApplication {

    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(ProjetoApplication.class, args);
    }

}
```

Desenvolvimento do Back-end

```
package br.com.PixelMart.projeto.controller;

import java.util.Optional;

@RestController
@CrossOrigin("*")
@RequestMapping("/auth")
public class LoginController {

    @Autowired
    private ILogins loginRepository;

    @PostMapping("/login")
    public ResponseEntity<Logins> login(@RequestBody Logins loginData) {
        Optional<Logins> login = loginRepository.findByUsuarioAndSenha(loginData.getUsuario(), loginData.getSenha());

        if (login.isPresent()) {
            return ResponseEntity.ok(login.get());
        } else {
            return ResponseEntity.status(HttpStatus.UNAUTHORIZED).build();
        }
    }
}
```

Desenvolvimento do Back-end

```
1 package br.com.PixelMart.projeto.DAO;
2
3 import java.util.Optional;
4
5
6
7 public interface ILogins extends JpaRepository<Logins, Integer> {
8     Optional<Logins> findByUsuarioAndSenha(String usuario, String senha);
9 }
10
```

Desenvolvimento do Back-end

```
package br.com.PixelMart.projeto.model;
import jakarta.persistence.*;

@Entity
@Table(name = "logins")
public class Logins {

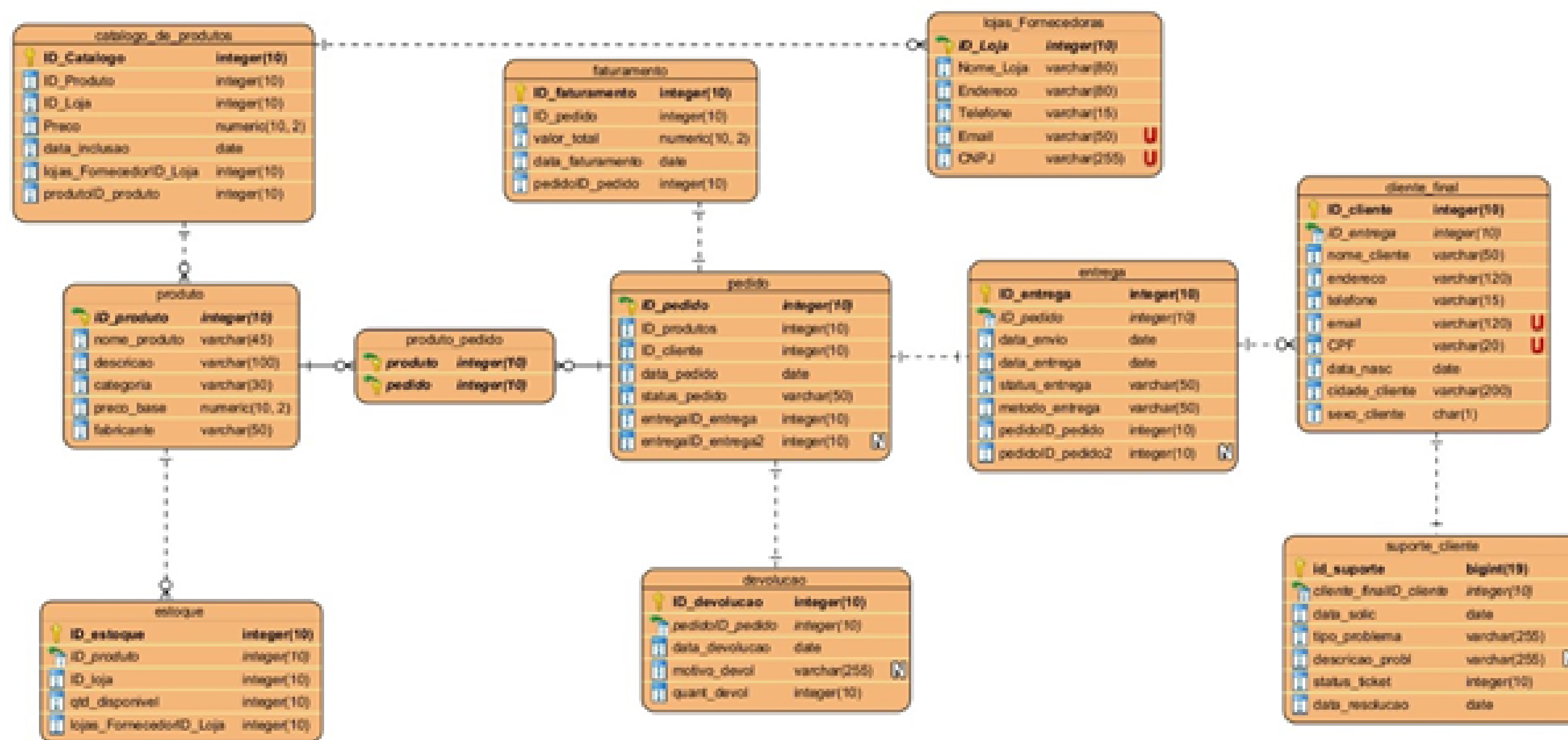
    @Id
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
    @Column(name = "id")
    private Integer id;

    @Column(name = "usuario", length = 100, nullable = false, unique = true)
    private String usuario;

    @Column(name = "senha", length = 100, nullable = false)
    private String senha;

    @Column(name = "ultimo_login")
    private LocalDateTime ultimoLogin;
```


Desenvolvimento do Banco de Dados



Gerenciamento de Tarefas



TRELLO

É basicamente uma ferramenta para organizar tarefas.

KANBAN

Quadro visual para gerenciar tarefas.

GitHub

Controle de versão do código

Funcionalidades do Pixel Mart

1

Autenticação segura
para acesso ao
sistema.

2

Cadastro de Pessoas
e gerência das mesmas

3

Administrar e
Monitorar o fluxo de
vendas

4

Controle e
Gerência dos
pagamentos

Conclusão

Em conclusão, o projeto destacou a importância do uso de ferramentas modernas e metodologias ágeis, permitindo o desenvolvimento de uma solução robusta e alinhada às necessidades do mercado. O sistema implementado trouxe ganhos significativos, como o aprimoramento dos processos internos, maior controle de informações e eficiência operacional. Além disso, o projeto evidenciou o valor do trabalho em equipe e do domínio técnico na criação de soluções tecnológicas que geram impacto positivo e contribuem para a inovação.

Referências Bibliográficas

ALVEZ, Roberson J. F. **Apostila de Banco de Dados.** São Miguel do Oeste: Unoesc, 2023. Material didático em PDF.

BARBOSA, Otilia D. **Anotações, JavaDoc e JUnit.** São Miguel do Oeste: Unoesc, 2023. Material didático em PDF.

BARBOSA, Otilia D. **Spring Boot API.** São Miguel do Oeste: Unoesc, 2023. Material didático em PDF.

CASOS DE USO. 2023. 34 slides. **Apresentação de slides.**

SELEM, Cristiane. Engenharia de Software em Destaque: Diagramas Comportamentais da UML