# CENTRO PAULA SOUZA ETEC UIRAPURU Desenvolvimento de Sistemas

João Santos Andrade Luana de Souza Lima Otoniel Santos de Oliveria

**E-COMMERCE: PetShop OnLine** 

São Paulo 2025

## João Santos Andrade Luana de Souza Lima Otoniel Santos de Oliveria

E-COMMERCE: PetShop OnLine

Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial à conclusão do curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, da Etec Uirapuru. Orientado pelo Professor Paulo Rogério Neves de Oliveira.

## João Santos Andrade Luana de Souza Lima Otoniel Santos de Oliveria

E-COMMERCE: PetShop OnLine

Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial à conclusão do curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, da Etec Uirapuru. Orientado pelo Professor Paulo Rogério Neves de Oliveira.

#### **BANCA EXAMINADORA**

Professor Orientador			
Paulo Rogério Neves de Oliveira			
Professora Avaliadora			
Sueli Muniz Piauy			
Profess	Professora Avaliadora		
Sabrina Lucia Maldaner dos Santos			
Professora Avaliadora			
José Rubens Ferreira			
São Paulo,	de	de 2025.	

## **AGRADECIMENTOS (Opcional)**

## **DEDICATÓRIA (Opcional)**

## EPÍGRAFE (Opcional)

RESUMO (Obrigatório)

Deixe para escrever quando estiver finalizando o projeto

ABSTRACT (Obrigatório)
Deixe para escrever quando estiver finalizando o projeto

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES (Opcional)

## LISTA DE TABELAS (Opcional)

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS (Opcional)

## LISTA DE SÍMBOLOS (Opcional)

# SUMÁRIO (Obrigatório)

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 Objetivos Gerais	1
1.2 Objetivos Específicos	1
1.3 Justificativa	1
2. DESENVOLVIMENTO	2
2.1 Técnicas de Levantamento de Requisitos	2
2.1.1 Especificação dos Requisitos Funcionais	2
2.1.2 Especificação dos Requisitos Não Funciona	nis 2
2.2 Diagramas UML	2
2.2.1 Casos de Uso	2
2.2.2 Classes	2
2.3 Prototipagem	3
2.3.1 Prototipagem - De baixa definição (manual e	em papel sem pauta)
2.3.2 Prototipagem - De média definição (wirefran	ne – Usar o Balsamiq) 🧸 🤄
2.3.2 Prototipagem - De alta definição (interativo	- Usar o Figma)
2.4 Estudo de Viabilidade	3
2.4.1 Técnica	3
2.4.2 Prazo	3
2.4.3 Custo	3
2.5 Cronograma de Atividades	3
2.6 Projeto de Banco de Dados	3
2.6.1 Projeto de Banco de Dados – Conceitual	4
2.6.2 Projeto de Banco de Dados – Lógico	4
2.7.3 Projeto de Banco de Dados – Físico	4
2.8 Metodologia Ágil	4
2.8.1 Scrum	4
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
3.1 Sua Ideia	
3.2 Mercado e Tendências	
3.3 Solução/Aplicação	5
3.4 Seu público-alvo	Erro! Indicador não definido
3.5 Suas tecnologias envolvidas	Erro! Indicador não definido
4. CONCLUSÃO	$\epsilon$
Referências	7
APÊNDICE A	3
Questionário - Clientes	5

Questionário - Administradores	8
Prototipagem de baixa definição (manual em papel sem pauta)	9
Prototipagem - De média definição (wireframe – Usar o Balsamiq)	11
Prototipagem - De alta definição (Interativo – Usar o Figma)	13
APÊNDICE C	14
ANEXO A	15
ANEXO B	16

## 1. INTRODUÇÃO

#### **ORIENTAÇÕES** para este tópico 1:

- O que vai fazer?
- Como chegou a esta Solução/Aplicação?
- Qual problema será resolvido com esta Solução/Aplicação?
- Indique quem será o público-alvo (Quem vai usar a Solução/Aplicação).

#### 1.1 Objetivos Gerais

#### **ORIENTAÇÕES** para este subtópico 1.1:

- O que vai fazer?
- Qual meta desejada será alcançada?

#### 1.2 Objetivos Específicos

#### **ORIENTAÇÕES** para este subtópico 1.2:

- O que vai fazer com mais detalhes?
- Como vai alcançar a meta desejada?
- Cite os pontos relevantes da sua Solução/Aplicação.
- Indique detalhes do público-alvo. (Quem vai usar a Solução/Aplicação).

...

#### 1.3 Justificativa

#### **ORIENTAÇÕES** para este subtópico 1.3:

- O Porquê vai desenvolver a Solução/Aplicação?
- O quê justifica sua ideia, apresentando argumentos com suas palavras, baseando em dados externos.
- Pode incluir dados estatísticos e gráficos, se necessário.

#### 2. DESENVOLVIMENTO

#### **ORIENTAÇÕES** para esse tópico 2:

- Qual será a Metodologia ou métodos para desenvolver a Solução/Aplicação?
- Como serão usados?
- Para todos os subtópicos abaixo, você deve conceituar e dizer como usar as ferramentas ou métodos no seu projeto?
- Quais serão as vantagens em usar tais ferramentas ou métodos?
- Quando conceituar, faça citações indiretas ou diretas.

## Crie os subtópicos abaixo

(Você pode incluir outros subtópicos na lista abaixo, se achar necessário):

#### 2.1 Técnicas de Levantamento de Requisitos

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Técnicas de Levantamento de Requisitos**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.1.1 Especificação dos Requisitos Funcionais

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Especificação dos Requisitos Funcionais**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.1.2 Especificação dos Requisitos Não Funcionais

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Especificação dos Requisitos Não Funcionais**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.2 Diagramas UML

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Diagramas UML**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.2.1 Casos de Uso

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Diagramas UML – Casos de Uso**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.2.2 Classes

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Diagramas UML - Classes**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.3 Prototipagem

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Prototipagem**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.3.1 Prototipagem - De baixa definição (manual em papel sem pauta)

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando **"Protótipo de Baixa Definição"**. O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.3.2 Prototipagem - De média definição (wireframe - Usar o Balsamiq)

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando **"Protótipo de Média Definição"**. O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.3.2 Prototipagem - De alta definição (interativo – Usar o Figma)

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Protótipo de Alta Definição**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.4 Estudo de Viabilidade

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando **"Estudo de Viabilidade"**. O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.4.1 Técnica

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Estudo de Viabilidade - Técnica**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.4.2 Prazo

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Estudo de Viabilidade - Prazo**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.4.3 Custo

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Estudo de Viabilidade - Custos**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.5 Cronograma de Atividades

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Cronograma**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.6 Projeto de Banco de Dados

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Banco de Dados**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.6.1 Projeto de Banco de Dados - Conceitual

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Banco de Dados Conceitual**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.6.2 Projeto de Banco de Dados - Lógico

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Banco de Dados Lógico**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.7.3 Projeto de Banco de Dados - Físico

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Banco de Dados Físico**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.8 Metodologia Ágil

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Metodologia Ágil**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

#### 2.8.1 Scrum

Favor acrescentar um ou mais parágrafos conceituando "**Metodologia Ágil Scrum**". O que é e porque utilizar. Use livros como referência. Faça citações indiretas.

## 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

- ORIENTAÇÕES para este tópico 3:
- Aqui você deve argumentar brevemente sobre os 05 subtópicos abaixo;
- O que justifica sua ideia? Apresentando argumentos com suas palavras, baseando em dados em externos e confiáveis;
- Pode incluir dados estatísticos e gráficos, se necessário;
- Usar dados de fontes confiáveis em Artigos Científicos, Periódicos e/ou Livros.

Crie os subtópicos abaixo (Você pode criar outros subtópicos ou alterar os da lista abaixo, se achar necessário):

- 3.1 Tema/Ideia/Solução/Aplicação
- 3.2 Público-alvo
- 3.3 Mercado

## 4. CONCLUSÃO

- ORIENTAÇÕES para este tópico 4:
- Escreva a partir dessa página as Considerações Finais;
- Somente após terminar todo o projeto;
- O conteúdo deve conter informações conclusivas. Ou seja:
- Como foram experiências vividas durante o projeto?
- Conseguiu êxito no projeto final? Se sim, por quê?
- Não precisa criar subtópicos, apenas argumente as ideias em forma de parágrafos.

#### Referências

- ORIENTAÇÕES para as fontes de pesquisa, mesmo as que elas já tenham sido citadas nos tópicos e subtópicos:
- Favor seguir rigorosamente o padrão abaixo.

#### Livros:

ALVES, William Pereira. **Construindo uma Aplicação Web Completa com PHP e MySQL.** 1ª Edição. São Paulo: Novatec, 2018. 516 p.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software.** 9ª Edição. São Paulo: Pearson, 2011. 595 p.

#### Sites:

VILAVERDE, Ludmila. **Infográfico: O que é design UX e porque é importante.** Tutano. Disponível em: <a href="http://tutano.trampos.co/16435-info-o-que-e-design-ux-pq-e-importante/">http://tutano.trampos.co/16435-info-o-que-e-design-ux-pq-e-importante/</a>>. Acesso em: 22/07/2020.

#### IMB. Diagramas de Classes. Disponível em:

<a href="https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/pt-br/SS4JE2\_7.5.5/com.ibm.xtools.modeler.doc/topics/cclassd.html">https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/pt-br/SS4JE2\_7.5.5/com.ibm.xtools.modeler.doc/topics/cclassd.html</a>. Acesso em: 09/09/2020.

GUDWIN, Ricardo R. **Engenharia de Software: Uma visão prática.** 2ª Edição. DCA-FEEC-UNICAMP. 2015. Disponível em:

<a href="https://faculty.dca.fee.unicamp.br/gudwin/sites/faculty.dca.fee.unicamp.br.gudwin/files/ea975/ESUVP2.pdf">https://faculty.dca.fee.unicamp.br/gudwin/sites/faculty.dca.fee.unicamp.br.gudwin/files/ea975/ESUVP2.pdf</a>. Acesso em: 09/09/2020.

PETLOVE. Loja Online. Disponível em: < <a href="https://www.petlove.com.br">https://www.petlove.com.br</a>>. Acesso em: 04/11/2020.

http://abinpet.org.br/historia/

## **APÊNDICE A**

- ORIENTAÇÕES para os Apêndices:
- Todo material produzido pela Equipe que não faz parte diretamente dos argumentos nos tópicos e subtópicos, deve ser citado lá, mas inserido nos Apêndices.
- Exemplos: Os Questionários com as respostas utilizados para levantamento de requisitos, as Imagens ou Figuras das telas dos Protótipos, que foram citados na argumentação de algum tópico ou subtópico.

#### **Questionário - Clientes**

- ORIENTAÇÕES:
- Favor organizar as perguntas, respostas e gráficos dos questionários, para uma melhor organização dos dados. NÃO apenas copiar e colar.

#### Questionário - Administradores

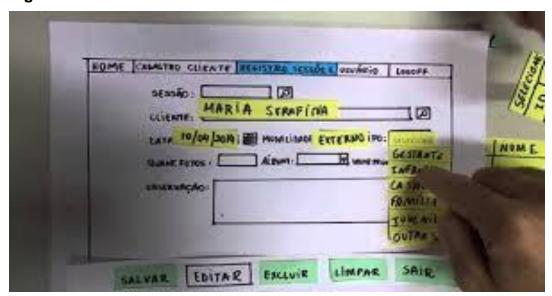
- ORIENTAÇÕES:
- Favor organizar as perguntas, respostas e gráficos dos questionários, para uma melhor organização dos dados. NÃO apenas copiar e colar.

#### **APÊNDICE B**

- ORIENTAÇÕES para os Apêndices:
- Todo material produzido pela Equipe que não faz parte diretamente dos argumentos nos tópicos e subtópicos, deve ser citado lá, mas inserido nos Apêndices.
- Exemplos: Os Questionários com as respostas utilizados para levantamento de requisitos, as Imagens ou Figuras das telas dos Protótipos, que foram citados na argumentação de algum tópico ou subtópico.

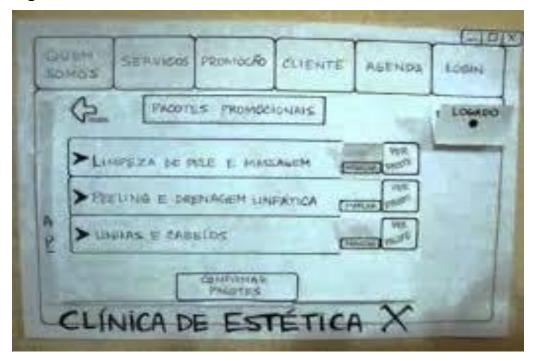
#### Prototipagem de baixa definição (manual em papel sem pauta)

Figura 01 - Tela de cadastro de cliente



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=tdKjiqNTmwE

Figura 02 - Tela de menus



Fonte: https://profandreagarcia.com/2018/04/25/prototipacao/

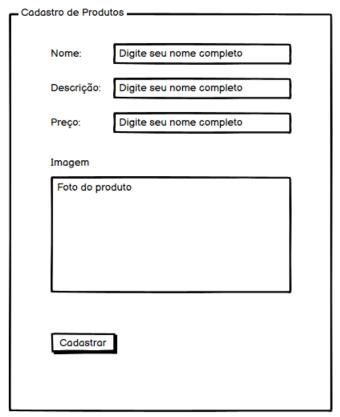
## Prototipagem - De média definição (wireframe - Usar o Balsamiq)

Figura 03 - Tela de cadastro de clientes

Cadastro de Clientes			
Non	ne:	Digite seu nome completo	
E-m	ail:	Digite seu nome completo	
Who	itsApp:	Digite seu nome completo	
Comentários:			
Faça seus comentários aqui			
L			
Enviar			

Fonte: Criação dessa equipe de trabalho utilizando a ferramenta Balsamiq

Figura 04 - Tela de cadastro de clientes



Fonte: Criação dessa equipe de trabalho utilizando a ferramenta Balsamiq

Prototipagem - De alta definição (Interativo – Usar o Figma)

## **APÊNDICE C**

#### **ANEXO A**

- ORIENTAÇÕES para os Anexos:
- Todo material NÃO produzido pela Equipe e que não faz parte diretamente dos argumentos nos tópicos e subtópicos, mas que contribui com o projeto, deve ser citado lá e inserido nos Anexos.
- Exemplos: Um relatório ou infográfico com informações sobre a ideia do projeto e que foi citado na argumentação de algum tópico ou subtópico.

## **ANEXO B**