**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**JOÃO VITOR ESEQUIEL VIEIRA**

**LUCAS VERTELO DOS SANTOS**

**VALHALLA SUPLEMENTOS**

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**JOÃO VITOR ESEQUIEL VIEIRA**

**LUCAS VERTELO DOS SANTOS**

**VALHALLA SUPLEMENTOS**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-0)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**JOÃO VITOR ESEQUIEL VIEIRA**

**LUCAS VERTELO DOS SANTOS**

**VALHALLA SUPLEMENTOS**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr. 07 de Maio de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

A crescente relevância da venda de suplementos pela internet no Brasil, com cerca de 54% dos lares consumindo produtos desse tipo. O segmento é visto como uma ótima oportunidade de negócio devido à variedade de produtos, alta taxa de conversão e ticket médio atrativo. No entanto, a concorrência é acirrada e as lojas precisam oferecer diferenciais, como qualidade dos produtos, preços competitivos e bom atendimento, para atraírem clientes.

Atualmente tem crescido o número de indivíduos engajados em programas de atividades físicas em academias devido ao interesse por melhores hábitos de vida, manutenção de um estilo de vida saudável ou a busca por um corpo considerado esteticamente bonito (Rocha e Pereira, 1998; Araújo e Soares, 1999).

Dentre os interesses mencionados a estética corporal parece ser o principal objetivo dos praticantes de exercícios físicos em academias, sendo demonstrada grande insatisfação por parte desses indivíduos com o próprio corpo, mesmo estando com a composição corporal dentro dos padrões considerados saudáveis.

Associado a isso, a impaciência em esperar os resultados com a prática do exercício físico faz com que os indivíduos busquem outros meios para obterem os resultados esperados como, por exemplo, o uso de suplementos nutricionais. Tais produtos são comercializados sem uma legislação rigorosa que controle sua venda, além de prometerem efeitos estéticos rápidos e/ou imediatos, o que ocasiona em um uso indiscriminado desses produtos em academias de ginástica (Rocha e Pereira, 1998; Araújo e Soares, 1999; Santos e Santos, 2002; Araújo, Andreolo e Silva, 2002; Pereira, Lajolo e Hirschbruch, 2003; Gomes e colaboradores, 2008; Sabino, Luz e Carvalho, 2010).

Dentre as promessas desses produtos, está o aumento de massa muscular, redução da gordura corporal, aumento da capacidade aeróbia, estimulação da recuperação, melhora do desempenho esportivo, perda de peso, retardo do envelhecimento e melhora da estética corporal (Goston, 2008). No entanto, vários autores afirmam que apenas uma alimentação adequada que supra as necessidades diárias de carboidratos, lipídeos e proteínas é necessária para indivíduos praticantes de atividades físicas em academias (Fox, 2007; Bacurau, 2009; Mcardle, Katch e Katch, 2011).

O site consiste em um e-commerce que permite ao cliente comprar os seus suplementos de forma online. Onde o mesmo vai acessar o site, olhar o painel de produtos (tipo um slide show feito em JS), opções de diferentes suplementos embutido na navbar. Ainda na home page, vai ter links que vai te direcionar a depender no objetivo escolhido (ganho de massa muscular, emagrecimento, energia e qualidade de vida). Ao selecionar algum produto, o usuário vai ter acesso ao carrinho, mas antes de finalizar a venda, o usuário vai precisar criar uma conta, caso contrário apenas fazer login ou se até mesmo estiver logado, apenas fornecer o CEP de entrega (Nº da casa ou apto e complemento), o usuário irá escolher o frete de sua preferência e finalizar a compra efetuando o pagamento (não decidimos a forma de pagamento ainda). Na parte de login, o usuário vai logar com o email e inserir a senha.

## Apresentação do Problema

Os fatos que motivaram são pelo quesito de confiabilidade ao comprar de forma rápida e eficaz, e a realização desse trabalho irá facilitar a compra desses produtos (para aquele usuário que não tem tempo e quer praticidade). Considerando a questão de valores, pois um percentual muito alto de pessoas usa suplementos alimentares, ou seja, o preço dos produtos em lojas físicas sobe e a solução viável é fornecer ao usuário uma plataforma de vendas desses produtos com uma condição melhor. Podendo conter promoções, cupom de desconto, etc...

# 2 OBJETIVOS

O objetivo geral é fornecer aos consumidores informações precisas e confiáveis sobre suplementos nutricionais, juntamente com uma ampla variedade de produtos de alta qualidade para ajudá-los a atingir seus objetivos de saúde e fitness. Com o intuito de praticidade ao cliente, pois, nem todos tem tempo para comprar em loja física.

Os resultados do objetivo específico é fornecer praticidade ao cliente, para aquela pessoa que não tem tempo de ir a uma loja de suplementos. Tradicionalmente, os suplementos nutricionais foram utilizados por atletas com o intuito de melhorar a performance. Acreditando nos benefícios que esses produtos poderiam trazer, cresceu o número de consumidores entre praticantes de atividades físicas em academias. Desta forma, torna-se importante compreender os fatores associados ao consumo de suplementos em academias devido ao fato deste poder acarretar em riscos à saúde dos consumidores quando consumidos sem prescrição adequada.

# 3 METODOLOGIA

Usaremos metodologia cientifico nesse projeto, que se baseia em um conjunto de regras básicas dos procedimentos que produzem o conhecimento científico, quer um novo conhecimento, quer uma correção (evolução) ou um aumento na área de incidência de conhecimentos anteriormente existentes. Na maioria das disciplinas científicas consiste em juntar evidências empíricas verificáveis baseadas na observação sistemática e controlada, geralmente resultantes de experiências ou pesquisa de campo e analisá-las com o uso da lógica.

As etapas do método estão embasadas de acordo com os estudos realizados a partir da revisão bibliográfica e também fundamentadas em hipóteses definidas com intuito de aproximar este trabalho de uma situação real e prática de oportunidade para investimento.

Usaremos também, metodologia comparativa que se baseia na ideia de que de forma geral, compreende em estabelecer paralelos entre dois ou mais objetos de estudo, para analisar semelhanças e diferenças. Em outras palavras, é um método para comprovar ou refutar teorias e hipóteses que se baseia em comparações.

Por último não menos importante, modelaremos um sistema baseado em clinica real, esse site apresentara todas as características de um atendimento presencial, porém, será mais eficiente aos olhos de nossos clientes.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

HTML: O HTML foi criado em 1991, por Tim Berners-Lee, no CERN (European Council for Nuclear Research) na suíça. Inicialmente o HTML foi projetado para interligar instituições de pesquisa próximas, e compartilhar documentos com facilidade. Em 1992, foi liberada a biblioteca de desenvolvimento WWW ( World Wide Web), uma rede de alcance mundial, que junto com o HTML proporcionou o uso em escala mundial da WEB. Conforme PACIEVITCH (2023), o HTML é uma linguagem de marcação, essa linguagem é importante para o desenvolvimento do nosso projeto de conclusão de curso, pois ele vai ser necessário para construir a estrutura básica do nosso sistema. Estas linguagens são constituídas de códigos que delimitam conteúdos específicos, segundo uma sintaxe própria. O HTML tem códigos para criar páginas na web. Estes códigos que definem o tipo de letra, qual o tamanho, cor, espaçamento, e vários outros aspectos do site.

PHP: O PHP como é conhecido hoje, é na verdade o sucessor para um produto chamado PHP/FI. Criado em 1994 por Rasmus Lerdof, a primeira encarnação do PHP foi um simples conjunto de binários Common Gateway Interface (CGI) escrito em linguagem de programação C. Originalmente usado para acompanhamento de visitas para seu currículo online, ele nomeou o conjunto de scripts de "Personal Home Page Tools" mais frequentemente referenciado como "PHP Tools." Ao longo do tempo, mais funcionalidades foram desejadas, e Rasmus reescreveu o PHP Tools, produzindo uma maior e rica implementação. Este novo modelo foi capaz de interações com Banco de Dados e mais, fornecendo uma estrutura no qual os usuários poderiam desenvolver simples e dinâmicas aplicações web, como um livro de visitas. Em junho de 1995, Rasmus liberou o código fonte do PHP Tools para o público, o que permitiu que desenvolvedores usassem da forma como desejassem. Isso permitiu - e encorajou - usuários a fornecerem correções para bugs no código, e em geral, aperfeiçoá-lo.

CSS: O Cascading Style Sheets (CSS) foi proposto pela primeira vez em Outubro de 1994, por Hakon Lie, que queria facilitar a programação de sites, que na época era muito mais complexa. As pessoas tinham que utilizar mais códigos para chegar a um resultado simples, como criar uma tabela. Em 1995 o CSS1 foi desenvolvido pela W3C, um grupo de empresas do ramo da informática. A linguagem de estilos ganhou muito destaque entre 1997 e 1999, neste período ficou conhecido por grande parte dos programadores. No início, o HTML era a única linguagem utilizada para criar sites. Quando começou a ganhar popularidade, algumas tags (comandos) foram criadas pelos navegadores para facilitar o uso da linguagem; Para facilitar ainda mais a criação destes layouts, a W3C (World Wide Web Consortium) criou o CSS, colocando à disposição dos Webdesigners.

XAMPP: O XAMPP é um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache com suporte às linguagens PHP e Perl.

JAVA SCRIPT: O javascript é considerado um dos 3 pilares que sustentam a rede mundial de computadores juntamente ao HTML e CSS, o JS (javascript) é a principal forma de tornar as páginas WEB interativas.

VS CODE: A Microsoft lançou em 2015 um editor de código destinado ao desenvolvimento de aplicações web chamado Visual Studio Code (daqui em diante, apenas vscode). Trata-se de uma ferramenta leve e multiplataforma que esta disponível para Windows, Mac OS e Linux, sendo executada nativamente em cada plataforma. O vscode atende a uma quantidade enorme de projetos (ASP .NET, Node.js) e oferece suporte para mais de 30 linguagens de programação, como javascript, C#, C++, PHP, Java, HTML,R, CSS, SQL, Markdown, typescript, LESS, SASS, JSON, XML e Python, assim como muitos outros formatos de arquivos comuns.

MYSQL WORKBENCH: mysql é um Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD). É um Banco de Dados relacional que armazena os dados separadamente em vez de um lugar só e em uma única tabela. Um Banco de Dados é qualquer sistema que reúne e organiza informações em ordem determinada.

BR MODELO: O BrModelo é uma ferramenta de apoio ao projeto de bando de dados relacionais desenvolvido pelo Grupo de BD da UFSC (GBD/UFSC)1. Passados quinze anos da sua criação e da sua divulgação na comunidade nacional de BD, verifica-se hoje o seu amplo uso em disciplinas de BD em nível de graduação e pós-graduação, bem como em cursos voltados ao projeto de BD Brasil afora. Um exemplo disso são os diversos tutoriais produzidos e disponibilizados por professores e profissionais que o utilizam. O principal motivo para a popularidade do BrModelo ao longo de todo esse tempo são os seus principais diferenciais em relação a ferramentas com propósito similar ao suporte a todas as etapas tradicionais de projeto de um BD: conceitual, lógico e físico.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

DOS SANTOS MELLO, Ronaldo; CÂNDIDO, Carlos Henrique; NETO, Milton Bittencourt S. Ferramenta brModelo: Quinze Anos!. In: Companion Proceedings. p. 65.

FRIENDS, A. XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends. Acessado em 19 de outubro de 2013. Online. Disponível em: https://www.apachefriends.org/index.html.

GRANNELL, C. (2007). The Essential Guide to CSS and HTML Web Design. New York: apress.

GUNTZEL, Pedro Henrique Da Silva; DA SILVA, Leonardo Leal Nunes; MOREIRA, João Padilha. Javascript um dos 3 pilares da web. Seminário De Tecnologia Gestão E Educação, v. 1, n. 2, p. 6-6, 2019.

INFOESCOLA. Cascading Style Sheets (CSS). Disponível em: https://www.infoescola.com/informatica/cascading-style-sheets-css/. Acesso em: 7 maio 2023.

MILANI, Vanessa Cordioli; TEIXEIRA, Emerson Luiz; MARQUEZ, Thomaz Baptista. Fatores associados ao consumo de suplementos nutricionais em frequentadores de academias de ginástica da cidade de Nova Odessa. Revista Brasileira de Nutrição Esportiva, v. 8, n. 46, p. 9, 2014.

MACORATTI, J. C. Visual Studio Code - Apresentando o editor multiplataforma da Microsoft. Disponível em: <https://imasters.com.br/desenvolvimento/visual-studio-code-apresentando-o-editor-multiplataforma-da-microsoft>. Acesso em: 7 maio. 2023.

PACIEVITCH, Yuri. HTML: hypertext markup language. HyperText Markup Language. 2023. Disponível em: https://www.infoescola.com/informatica/html/. Acesso em: 07 maio 2023.

SANTANA, Gilvan Vieira et al. Uso de suplementos nutricionais por frequentadores de uma academia

TAVARES, Frederico. Mysql. 2015.

TAVARES, Douglas Funayama; CREMASCO, Emilia Frigerio. PHP. 2010.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-0)