SOULCODE ACADEMY

MARIANA NEVES PAZ

DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO SOULTECH

1. INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação

Este trabalho tem o intuito de apresentar o projeto de gerenciamento empresarial focado nos recursos humanos.

1.2 Objetivo Geral

O Objetivo geral deste trabalho é realizar uma aplicação web que possua funcionalidades que auxiliem o gerenciamento dos funcionários, cargos, mentores e bonificações.

1.3 Objetivos Específicos:

Para realização da aplicação web sugerida no tópico 1.2, precisei realizar o CRUD (Create, Read, Update, Delete), ou seja, criar, ler, editar e deletar informações do banco de dados.

Para realização de tais atividades, foi necessário utilizar as seguintes tecnologias:

Back end

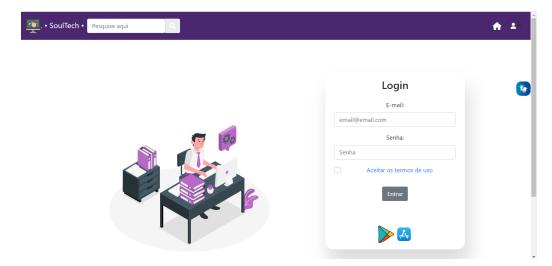
- MySQL;
- Java;

Front end

- Angular;
- HTML;
- CSS;
 - Bootstrap;
- TypeScript.

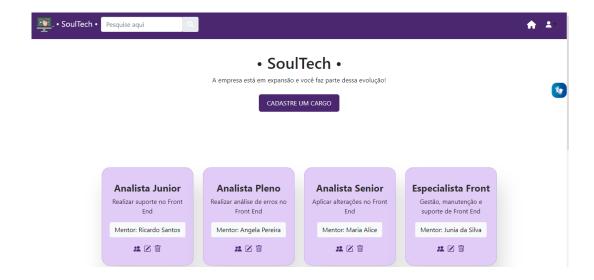
2. DESENVOLVIMENTO DA APLICAÇÃO

A página home é a página de login, na qual o usuário deverá colocar seus dados para ingressar na plataforma.

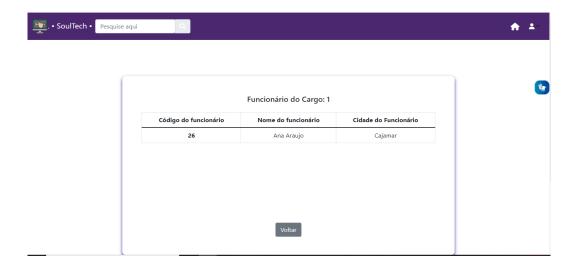


Após ingressar na plataforma de gerenciamento o usuário poderá ter acesso a todas informações disponibilizadas no banco de dados e separados por CARGO, FUNCIONÁRIO, MENTOR E BONIFICAÇÃO.

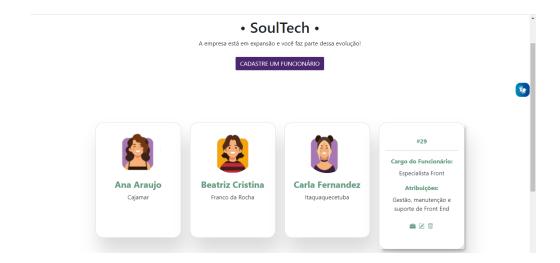
Abaixo a disponibilização de cargos em cards, bem como a disponibilização do mentor atrelado a esse cargo, os ícones para editar, excluir e verificar os funcionários desse cargo.



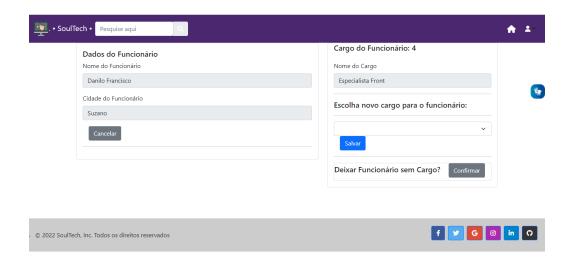
Abaixo a tabela que demonstra a lista de funcionários de um cargo específico:



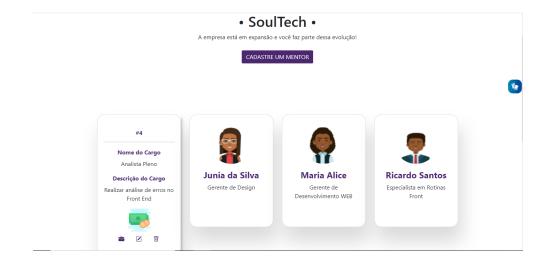
Na parte de funcionário foram disponibilizados cards com movimento, ao clicar no card são disponibilizadas as informações, os ícones para editar, excluir e verificar se o funcionário possui um cargo.



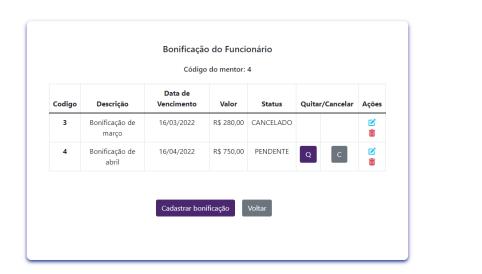
Nesse campo é possível verificar os dados do funcionário, atribuir um cargo ao funcionário ou remover o cargo.



Já nas partes dos mentores, o card também possui um campo para bonificação, sinalizado por uma nota de dinheiro.



As bonificações possuem três estados, pendente, quitada e cancelada e essa atualização pode ser realizada com um simples toque de botão.



Seguem abaixo os formulário para realizar o CRUD:

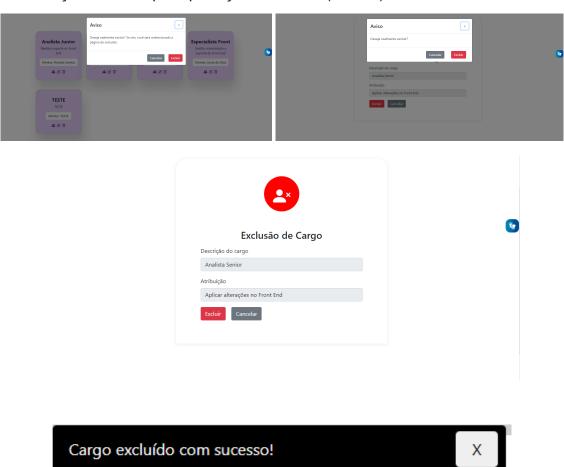
1. Cadastro;



2. Edição;



3. Deleção + Modal para proteção de dados (AVISO).

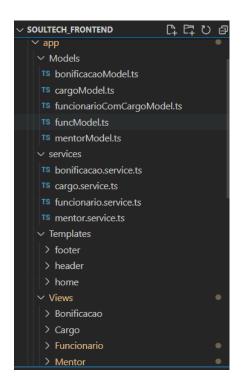


2.1 Disponibilização dos arquivos - componentes

JAVA

```
EmpresaSoulC
🗸 👺 src/main/java
  > 🎛 soulCode.empresa
  > 🚜 soulCode.empresa.controllers
  > ## soulCode.empresa.controllers.exceptions
  > # soulCode.empresa.models
  > 🔐 soulCode.empresa.repositories
  > 🚜 soulCode.empresa.services
  > # soulCode.empresa.services.exceptions
  > # soulCode.empresa.utils
application.properties
> 👺 src/test/java
> A JRE System Library [JavaSE-11]
> 🛋 Maven Dependencies
 📂 bin
 🐎 src
```

ANGULAR



3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante todas as etapas para entrega desse projeto a desenvolvedora se dedicou a encontrar resoluções aos problemas propostos com as tecnologias Angular para o desenvolvimento do front-end e a utilização de MySQL como banco de dados.

Foram realizados quatro CRUD's para ter acesso ao banco de dados sem utilizar a Query.

Sendo assim, é possível perceber que de acordo com todo o conhecimento disponibilizado na extensão de Java foi possível criar conhecimentos básicos e desenvolver uma aplicação web completa com JAVA.