

**Reviva seu estilo, renove o
ciclo**

Trade & Style



Felipe Matthew Moreira Nascimento
Felipe Rocha Dias
Gabriel Marquês Messias
Gustavo Neves
Mateus Gimenes



Sumário



Introdução

Visão Geral

Fluxo de telas

Tecnologias utilizadas

Metodologias

Estrutura de pastas

Estrutura de classe

User Interface (UI) - Telas

Conclusão

Referências bibliográficas



Introdução

O **desperdício têxtil** é um problema global. **Milhões de toneladas** de roupas são descartadas anualmente, causando impactos ambientais significativos, decidimos criar a **Trade & Style**. Um sistema Web Mobile com objetivo de ser uma plataforma de e-commerce que oferece uma solução inovadora: conectar consumidores a roupas usadas de alta qualidade.

Visão geral

A Trade & Style busca realizar estratégias de implementação mesclando tecnologia com sustentabilidade, envolvidos no desenvolvimento do projeto, assim fomentando práticas mais conscientes de consumo e contribuindo com a redução do desperdício têxtil.



Tecnologias utilizadas

JAVA JSP



Utilizado linguagem java com extensão JSP para desenvolvimento Web / Mobile

BOOTSTRAP



Framework para estilização de páginas

MYSQL



Banco de dados ao qual é salvo e gerenciado cadastro do usuário e das roupas cadastradas

HTML



Linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web

CSS



Estilização em cascada das páginas

XAMPP



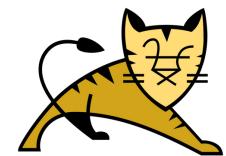
Pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache

JAVASCRIPT



Linguagem voltada para animações e validações do front-end do projeto

TOMCAT



Um servidor web Java. Um container de servlets

Metodologias

Metologias e padrões que utilizamos para construção do sistema



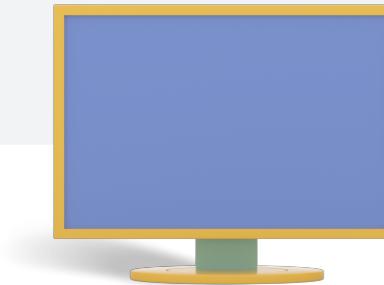
CRUD

É uma abreviação para Create, Read, Update e Delete, que são as operações básicas utilizadas em bancos de dados relacionais. Essas operações permitem criar, ler, atualizar e excluir registros em uma tabela de um banco de dados.



MVC

Princípio básico do MVC é a divisão da aplicação em três camadas: a camada de interação do usuário (view), a camada de manipulação dos dados (model) e a camada de controle (controller).

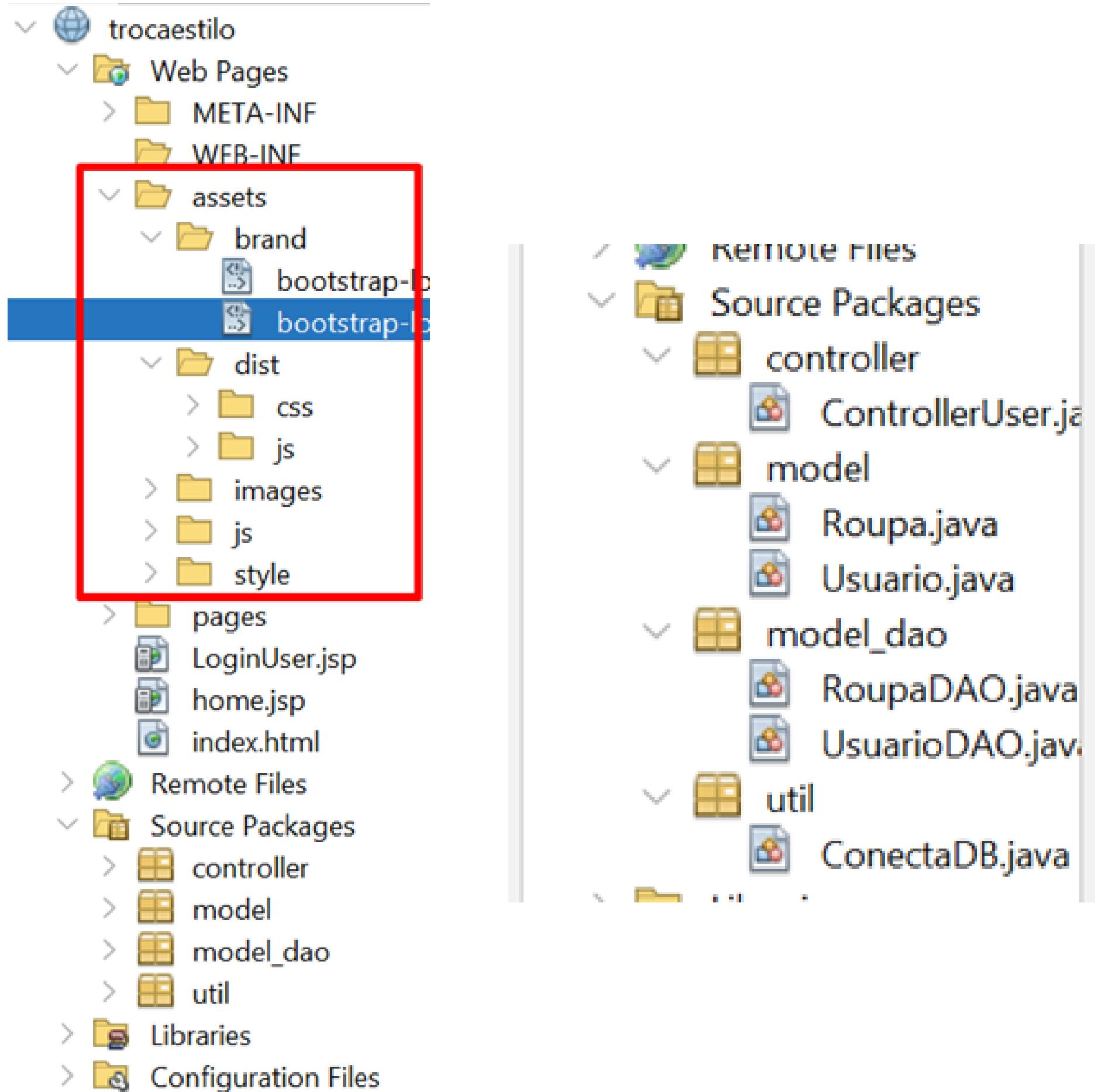


DAO

É um padrão para aplicações implementadas com linguagens de programação orientada a objetos. Utilizam persistência de dados

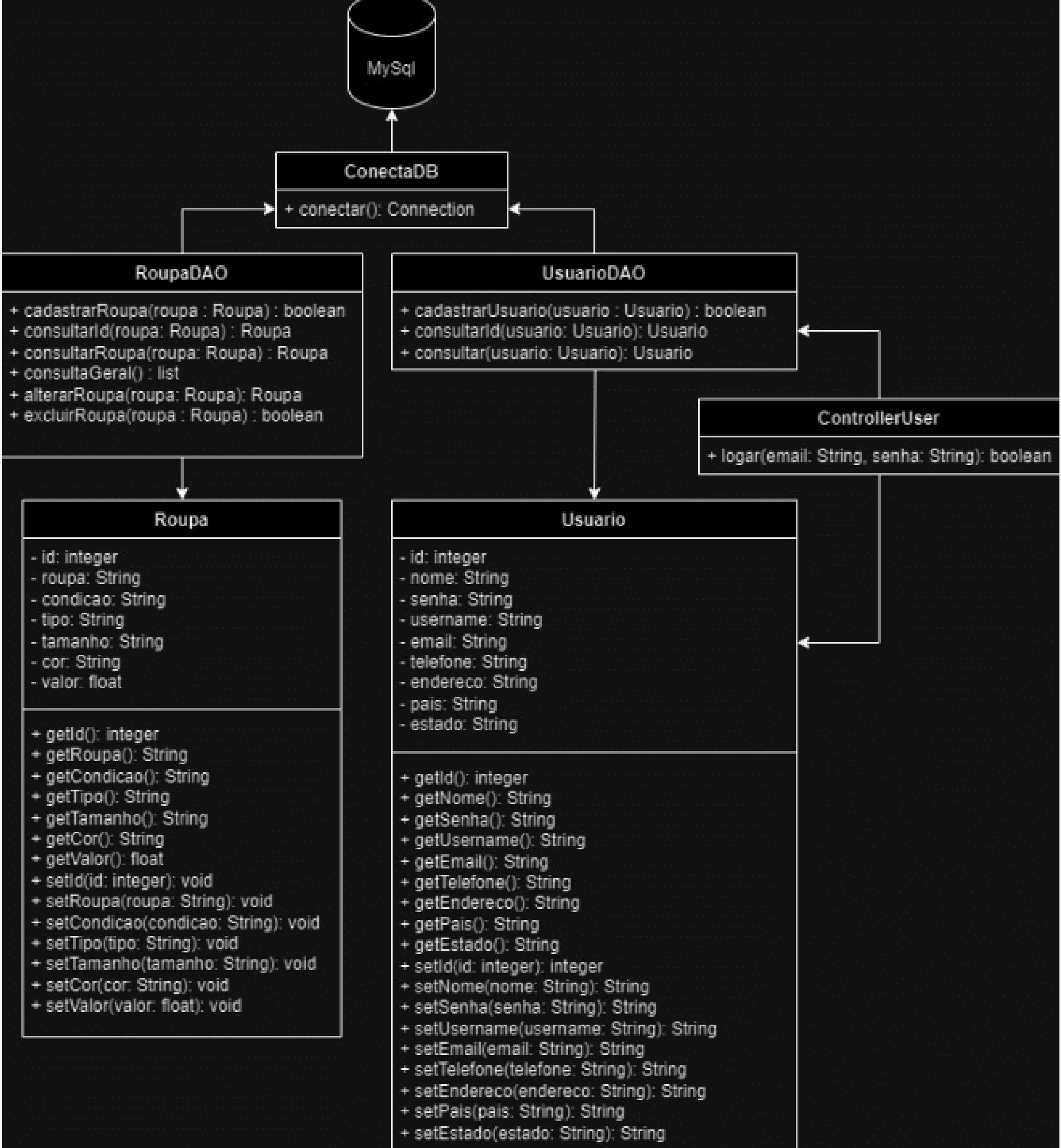
Estrutura de pastas

- De acordo com as metodologias apresentadas, a estrutura das nossas pastas tomam as mesmas como base ficando deste modo:
- Utilizando pastas padronizadas para facilitar a estrutura do projeto;



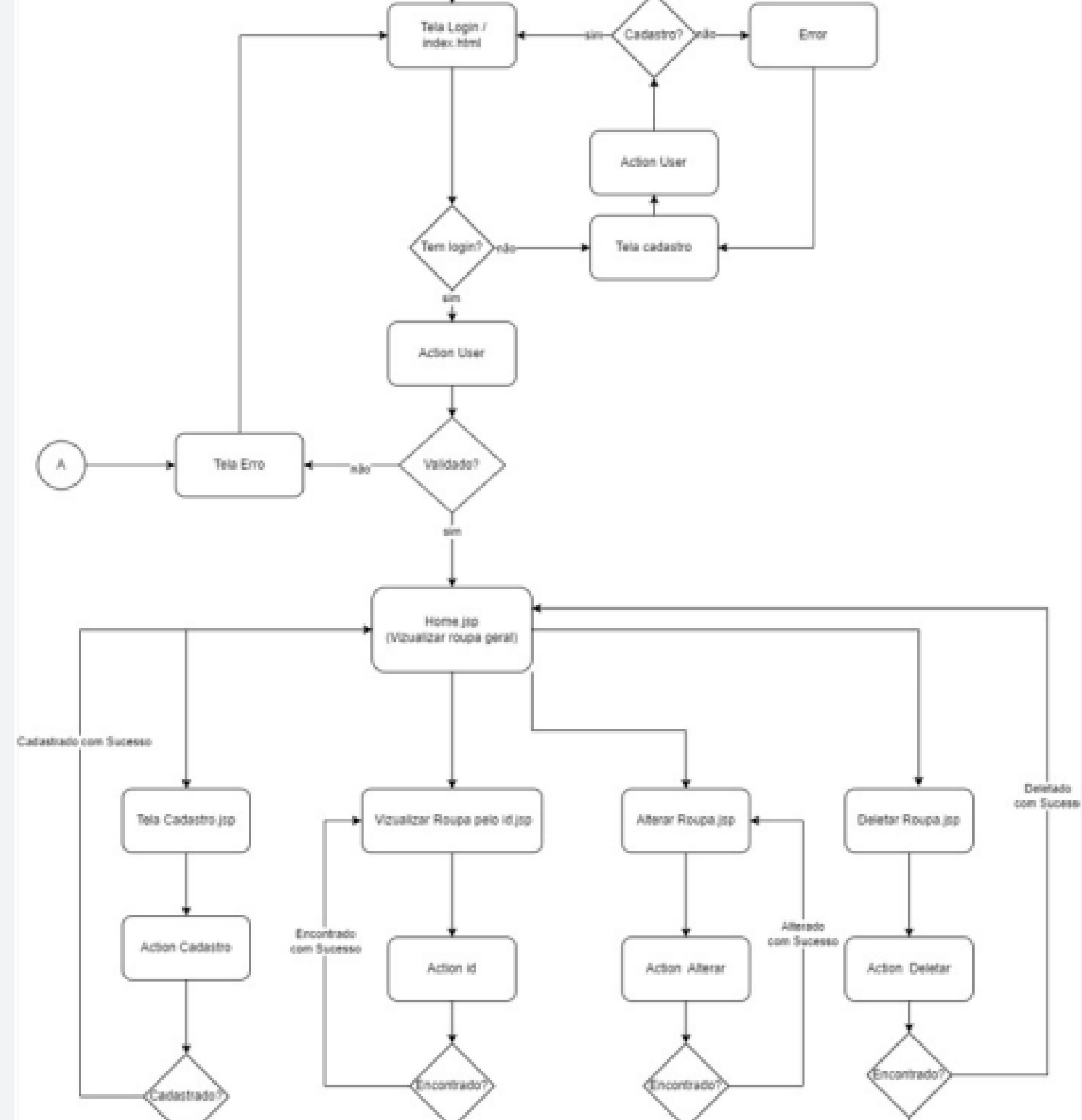
Estrutura de classes

Nossas classes foram estruturadas e confeccionada com base na estrutura DAO - Data Access Object. Na imagem mostra a respeito do diagrama de classes. Dentro das classes possuem os atributos privados e os métodos ao qual os tornam de maneira pública.



Fluxo de telas

Ao lado apresentado o fluxo de telas do sistema Trade & Style Mobile.



User Interface (UI) - Telas

<https://www.figma.com/file/iAg14XrRK6oI3ZLVNfDimg/Trade-%26-Style?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=XsxykwYI7C0GvGPb-0>



Conclusão



Inovação em Vendas Sustentáveis



Foco na Responsabilidade Socioambiental



Geração de Insights Relevantes



Aliança entre Tecnologia e Negócios



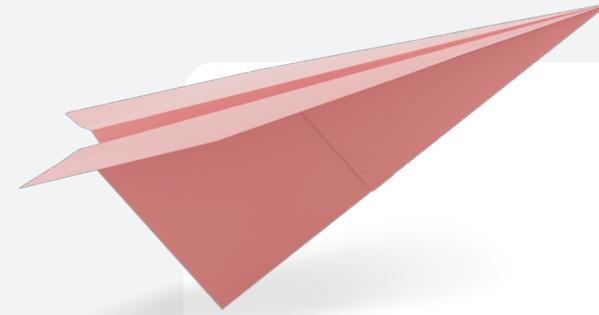
Contribuição para o Desenvolvimento Sustentável

Referência bibliográfica



O livro usado foi "Clothing Poverty: The Hidden World of Fast Fashion and Second-Hand Clothes" de Andrew Brooks

Este livro examina o mundo da moda rápida e as implicações sociais e ambientais da indústria da moda. Ele também destaca como as doações de roupas usadas podem desempenhar um papel importante na redução do desperdício e na mitigação dos problemas associados à moda rápida.



**Obrigado pela
atenção de todos!**

