

# CURSO TÉCNICO DE INFORMÁTICA

THIAGO

MURILO

MICAEL

# PROJETO INTEGRADOR

# SISTEMA WEB LOJA DE VIDEO GAME

Brasília, 15 de outubro de 2024.

# Projeto Integrador – OnePage Artists Concept

Projeto Integrador de conclusão de curso do Senac-DF, campus Jessé Freire, como requisito obrigatório à obtenção do título de Técnico em Informática, orientado pelo Prof. Especialista Geovane Costa Oliveira.

Instrutor e Orientador: Geovane Costa Oliveira.

# Agradecimentos

O desenvolvimento deste trabalho de conclusão do curso contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre as quais agradeço aos professores(as): José Luiz, Ana Paula, Welington Rodrigues, Alexandre Tolentino e Geovane Costa.

Aos nossos familiares, que nos incentivaram a cada momento e não permitiram que desistíssemos.

# LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HTML............................................................................................HyperText Markup Language

PHP.............................................................................................. Hypertext Preprocessor

CSS...............................................................................................Cascading Style Sheets

JS..................................................................................................Java Script

NOTEPAD++.......... Bloco de Notas/editor avancado para uso em linguagem de programacao

VSCODE...................................................................................... Visual Studio Code

SUMÁRIO

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CAPÍTULO I | 8 |  |
| **1Introdução** |  | 8 |
| **2Situações** |  | 8 |
| Objetivos do Trabalho |  |  |
| **1 Objetivo Geral** |  | 8 |
| **1.1 Objetivo Específico** |  | 9 |
| **2 Justificativa** |  | 9 |
| **3 Organização do Trabalho** |  | 9 |
| **CAPÍTULO II** |  | 10 |
| **Métodos e Técnicas** |  | 10 |
| **1. 1Técnicas de Levantamento e Requisitos** |  | 10 |
| **1.2 Modelo de desenvolvimento** |  | 10 |
| **1.3 Tecnologia em Geral**  **1.3.1 Tecnologia utilizada**  **1.3.1.1 PHP**  **1.3.1.2 HTML**  **1.3.1.3 CSS** |  | 10  10  10 |
|  |  |  |
| **Capítulo III** |  | 12 |
| **Visão do Site** |  | 12 |
| **1.1 Descrição do Problema** |  | 12 |
| **1.2 Resumo dos Envolvidos** |  | 13 |
| **1.3 Necessidade do Cliente** |  | 14 |
| Visão Geral do Site | 14 |  |
| **Perspectiva do Site** |  | 14 |
| **1.4Tabela de Funcionalidades** |  | 14 |
| 1.5 Requisito do site |  | 16 |
| **2.Figma** |  | 16 |
| 7 Interface do Site |  |  |
| REFERÊNCIAS | 26 |  |

# Resumo

A criação do Sys Games v1.0 surgiu após a análise e identificação de problemas em uma loja, que fornece serviços de conserto, manutenção e venda de video games, jogos, peças e acessórios. A loja não possui o controle da quantidade de vendas, dados básicos de clientes para prestação do serviço e até para fazer um pós venda, por não ter um sistema para cadastro, armanezenagem de dados. A loja também, não possui o controle de estoque para efetuar compras programadas e obter desconto com fornecedores.

# CAPÍTULO I

1. **Introdução**

A proposta principal deste projeto é a criação de um site de gerenciamento das principais atividades de uma loja de vendas de jogos, acessórios e consertos para videogames.

Para isso, foi feita uma análise sobre a realidade, e posteriormente suas necessidades e situações no dia a dia de funcionamento. Diante desta análise, projetamos e estabelecemos possíveis soluções para a loja de videogames, com o uso de um site, a princípio idealizado, e depois construído pela nossa equipe.

Este site visa informar aos clientes e vendedores as diversas situações da loja em questão no que diz respeito a clientes deste site, fornecedores, vendedores, estoque de videogames, periféricos, além deste também serão informados detalhes sobre os serviços prestados de conserto para que o cliente acompanhe o andamento pelo site criado, para que a loja e os técnicos especializados otimizem os processos realizados no sistema Sys Games.

# Situações

A loja de videogames não possui um projeto para gerenciamento de suas atividades, não tem um sistema automatizado de cadastro de usuários, controle de estoque produtos e se e servicos prestados. As informações sao adquiridas e armazenadas de forma manual, utilizando nota promissória e caderno de anotações padrão, com escrita a caneta. A quantidade de peças e acessórios, o controle é feito em prateleiras com divisórias, observando quando acaba o produto somente quando a necessidade e a demanda aumenta.

# Objetivos do Trabalho

1. **Objetivo Geral**

Criação de um site, com o desenvolvimento de um sistema de vendas de jogos e periféricos, bem como o oferecimento e acompanhamento da prestacao de servicos de conserto de videogames, em que é feito o cadastro de cada usuário(cliente), a ficar salvo em um banco de dados. Assim como, o armazenamento dos produtos com os respectivos preços, informando a quantidade disponível em estoque no momento da venda ao cliente.

# Objetivo Específico

O site contará com a função de cadastro de clientes e funcionários, login e senha para acesso ao sistema de compras online, bem como cadastro de produtos e movimentacão de estoque. Esse site, armazenara os dados coletados em um banco de dados criado especificamente para a loja. Assim como, o site será de forma simples e intuitiva para venda de jogos para videgames Playstation, Xbox e Periféricos e acompanhamento do servico prestado de conserto de videogame.

# Justificativa

Aquisição de um sistema que otimize os processos de conserto, venda e compra de periféricos, bem como controle de registro e acesso de dados de clientes e fornecedores para melhoria de relacionamento e fidelização dos usuários dos seus produtos e serviços.

# Organização do Trabalho

O projeto teve como orientador o professor Geovane Costa Oliveira. Antes de tudo houve os modulos de aprendizado de montagem e configuracao de computador, redes de computadores, algoritmos e por fim programacao.

# CAPÍTULO II

**Métodos e Técnicas**

# 1Técnicas de Levantamento e Requisitos

Inicialmente, foi feita uma visita a uma loja física de videogames por um dos integrantes do grupo do projeto, que após a análise verificou várias necessidades pelo empresário em ter uma forma efetiva de armazenamento dos cadastros de clientes, funcionários e controle de vendas e estoque de seus produtos, bem como atualizar os clientes sobre o andamento do servico de conserto e manutencao de videogames executado pelo técnico da loja para que faca o acompanhamento do servico.

# Modelo de desenvolvimento

Conforme andamento do projeto algumas funcionalidades foram acrescentadas de acordo com as exigências do cliente. Sendo assim utilizamos a metodologia xxxxxxxxxxxxxx

# Tecnologia em Geral

1.3.1 Linguagem de situação utilizada:

1.3.1.1 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) foi criado em 1994 por Rasmus Lerdorf. Originalmente, era um conjunto de scripts CGI que ele usava para monitorar visitas ao seu currículo online. Com o tempo, ele expandiu a linguagem para permitir que os desenvolvedores criassem páginas dinâmicas. Em 1997, PHP 3 foi lançado, marcando sua popularidade e adoção mais ampla. Desde então, PHP passou por várias atualizações e se tornou uma das linguagens de programação mais utilizadas para desenvolvimento web.

1.3.1.2 HTML

HTML (Hypertext Markup Language) foi desenvolvido por Tim Berners-Lee em 1991 como parte da criação da World Wide Web. Sua função era estruturar o conteúdo das páginas da web, permitindo a inclusão de texto, imagens e links. A primeira versão formal foi publicada como uma recomendação do W3C em 1995. Desde então, o HTML evoluiu, com a introdução de novas versões, incluindo HTML5, que trouxe muitas funcionalidades modernas para o desenvolvimento web.

1.3.1.3 CSS

CSS (Cascading Style Sheets) foi criado em 1996 por Håkon Wium Lie enquanto trabalhava no W3C. A ideia surgiu da necessidade de separar o conteúdo da apresentação em páginas da web. CSS permite aos desenvolvedores controlar a aparência visual das páginas, incluindo cores, fontes e layout, de forma mais eficiente do que com HTML sozinho. A linguagem foi padronizada e evoluiu, com o CSS3 introduzindo novas funcionalidades e melhorias.

1.3.1.4 JavaScript

JavaScript foi criado em 1995 por Brendan Eich enquanto trabalhava na Netscape. Originalmente chamado de Mocha, e depois LiveScript, o nome final foi mudado para JavaScript para capitalizar a popularidade da linguagem Java na época. JavaScript foi projetado para permitir interatividade nas páginas da web. Desde seu lançamento, a linguagem cresceu em popularidade e agora é uma das principais linguagens para desenvolvimento web, suportada por todos os navegadores.

1.3.1.5 Notepad++

Notepad++ foi criado em 2003 por Don Ho como um editor de texto que substituía o Notepad padrão do Windows. O objetivo era criar um editor leve, mas poderoso, que suportasse várias linguagens de programação e oferecesse recursos avançados, como realce de sintaxe e edição por abas. O Notepad++ é um software de código aberto, o que contribuiu para seu crescimento e popularidade entre desenvolvedores.

1.3.1.6 Visual Studio Code

O Visual Studio Code (VS Code) foi lançado pela Microsoft em 2015 como um editor de código-fonte leve e multiplataforma. O projeto começou com a ideia de criar uma ferramenta que combinasse a potência de um IDE com a simplicidade de um editor de texto. O VS Code rapidamente ganhou popularidade devido à sua extensibilidade, suporte a várias linguagens de programação e integração com ferramentas de desenvolvimento. Desde então, tornou-se um dos editores de código mais usados em todo o mundo.

# Capítulo III

**Visão do Site**

# Descrição do Problema

Na situação atual do cliente é feito todos os registros de cliente, fornecedores e protocolo de serviços em bloco de notas manuscritos, a exemplo: bloco de promisória, seja para anotação de dados do cliente e fornecedores ou entrega de comprovante de prestação de serviços de manutenção de videogames. A loja não possui um sistema de gerenciamento de estoque de produtos e periféricos, o controle é feito em pratelerias se baseando somente no que entra e sai por demanda, tendo que comprar peças de reposição de forma urgente quando necessário pagando um preço mais alto devido a demanda ser imediata.

Tabela 1.1.1 - Tabela de Descrição do 1º problema encontrado

|  |  |
| --- | --- |
| **Problema** | Dados manuscritos em nota promissória. |
| **Afeta** | O dono e o cliente |
| **Impacto** | O dono pode perder os dados do cliente e não saber de quem pertence o equipamento. O cliente não tem uma forma de consutar o andamento da sua requisição, como um número de ordem de serviço. |
| **Solução** | Desenvolver um sistema que cadastre e armazene os dados desses clientes em um banco de dados. |

Tabela 1.1.2 – Tabela de Descrição do 2º problema encontrado

|  |  |
| --- | --- |
| **Problema** | Falta de um sistema de controle de estoque de produtos |
| **Afeta** | O dono e o fornecedor |
| **Impacto** | Dificuldade para reposição de estoque de forma a dar continuidade aos serviços. As compras são feitas conforme demanda e as vezes de forma urgente, o que impede a compra de mais quantidades e por um preço melhor com o fornecedor. |
| **Solução** | Criar um site com sistema que calcula automaticamente a retirada de um produto do estoque após uma venda ou prestação de serviço. |

# Resumo dos Envolvidos

Tabela 1.2.1 - Tabela do Resumo dos Envolvidos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificação** | **Responsabilidades** | **Nome** |
| Gerente de Projeto | Responsável pela coordenação e controle das atividades necessárias para o desenvolvimento do software. | Murilo |
| Analista de requisitos | Responsável por  interpretar, detalhar e documentar os requisitos apresentados pelo cliente. | Murilo |
| Desenvolvedor | Responsável por  implementar os modelos criados. | Murilo e Micael |
| Documentador | Responsável por coordenar a elaboração da documentação do software que cabe ao usuário. | Thiago |

# Necessidade do Cliente

Tabela 1.4.1 - Tabela de Necessidades do Cliente

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador** | **Necessidade** | **Prioridade** | **Solução Atual** |
| N01 | Site que forneça um sistema de gerenciamento de cadastro de clientes, com controle de estoque, venda e ordem de serviço para manutenção de videogame | Alta | No momento não existe um site e nenhum sistema contratado de gerenciamento de serviços e produtos da loja. |

# Visão Geral do Site Perspectiva do Site

* + 1. A principal funcionalidade do site será
    2. Os clientes terão de forma fácil e

# Tabela de Funcionalidades

Tabela 1.4 - Tabela de Funcionalidades

|  |  |
| --- | --- |
| **Funcionalidades** | |
| Facilidade em |  |

▪

▪

* 1. **Requisitos do site**

Briefing

Descreva o briefing

# Figma

*Imagem 5.0.1 – Site tal*

# Atores

Tabela 4.1.2 - Responsabilidades de cada Ator

Solicitar serviço

Preenche formulário Enviar formulário

▪

▪

▪

cliente

# Contrato do Cliente

1. **Interface do Site**

Parte do documento dedicada a representação visual das telas apresentadas no Site (interfaces).

# Tela 01 - Monzù

Interface tela inicial

# – Telas relacionadas a Nossa História

*Interfaces dedicadas ao cliente*.

# – Tela relacionada a serviço

*Interface de serviço*

# – Telas relacionadas a Clientes

*Interface de Cadastro de cliente*

# – Telas de contato

*Interface de contato*

# CONCLUSÃO

Neste projeto Integrador

# GLOSSÁRIO

●

# REFERÊNCIAS

* Lerdorf, R. (1999). PHP: Hypertext Preprocessor. [php.net](https://www.php.net/manual/en/intro-whatis.php)
* W3Techs. (2023). "Usage Statistics and Market Share of Server-side Programming Languages for Websites". w3techs.com
* Berners-Lee, T. (1991). "HTML Tags". [w3.org](https://www.w3.org/MarkUp/)
* W3C. (2023). "HTML". [w3.org](https://www.w3.org/html/)
* Wium Lie, H. (1996). "Cascading Style Sheets". [w3.org](https://www.w3.org/Style/CSS/)
* W3C. (2023). "CSS". [w3.org](https://www.w3.org/Style/CSS/)
* Eich, B. (2008). "JavaScript: The First 20 Years". [blog.mozilla.org](https://hacks.mozilla.org/2008/07/javascript-the-first-20-years/)
* Flanagan, D. (2020). JavaScript: The Definitive Guide. O'Reilly Media.
* Ho, D. (2003). Notepad++. [notepad-plus-plus.org](https://notepad-plus-plus.org/)
* SourceForge. (2023). "Notepad++". sourceforge.net
* Microsoft. (2015). "Visual Studio Code". [code.visualstudio.com](https://code.visualstudio.com/)
* O'Reilly, T. (2016). Visual Studio Code: A New Hope for Developers. oreilly.com