# Licenciatura em Engenharia Informática

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

*Instituto Politécnico de Viana do Castelo*

Unidade curricular de

Projeto II

Acesso à BD + Web

*Gestão de Produção de Whisky*

Tiago Baptista Nº28998 Pedro Poças Nº28976

2023/2024

Índice

[Introdução 3](#_TOC_250010)

Modelo de Casos de Usos 3

[Modelo Base de Dados 4](#_TOC_250009)

[Acesso a base de dados 5](#_TOC_250008)

Desenvolvimento da Aplicação 6

Protótipos de Baixa Fidelidade 6

[Rececionista. 7](#_TOC_250007)

[Gestor de Encomendas 8](#_TOC_250006)

[Gestor de Produção 9](#_TOC_250005)

[Aplicação Web 10](#_TOC_250004)

[Rececionista. 11](#_TOC_250003)

[Gestor de Encomendas… 12](#_TOC_250002)

[Gestor de Produção 13](#_TOC_250001)

[Conclusão 14](#_TOC_250000)

# Introdução

Este relatório é uma continuação do tema do projeto I. Por isto será apresentado uma estrutura do projeto, requisitos, utilizadores e o diagrama final relativo á base de dados.

# Modelo de Casos de Uso

Estão presentes 3 tipos de utilizadores no modelo de casos de uso:

* Rececionista, vai poder registar fornecedor, receber as encomendas e registar-lhas.
* Gestor de Encomenda, está encarregue de efetuar as encomendas e pode consultar as encomendas já efetuadas.
* Funcionário Produção, está encarregue de iniciar a produção, consultar as várias produções efetuadas e consultar as diversas fases de produção.

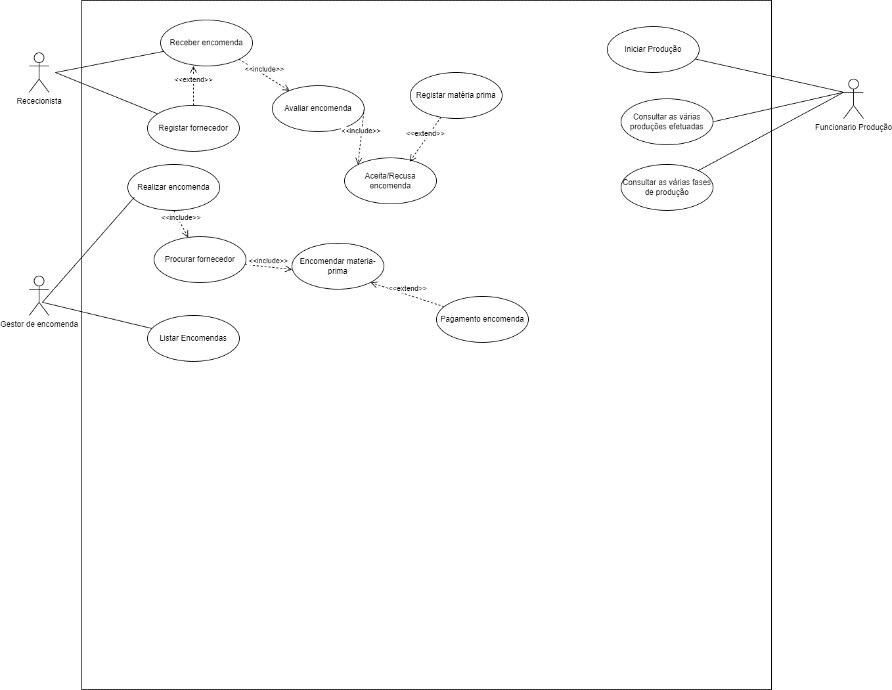


Figura 1 – Modelo de Casos de Uso

# Modelo Base de dados

Para o bom funcionamento, chegou-se a este modelo final de base de dados para armazenar toda a informação necessária.

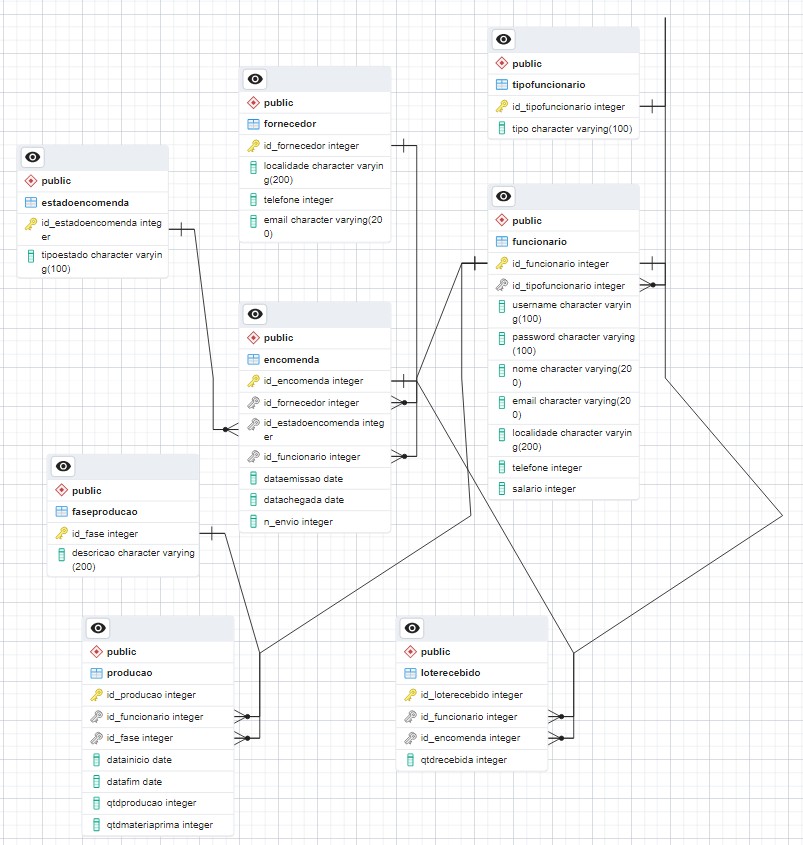


Figura 2 – Modelo Base de Dados

# Acesso a base de dados

Para o acesso á base de dados utilizamos a ferramenta Hibernate.

O ficheiro “pom.xml” guarda as dependências relativas a hibernate e para o acesso á base de dados PostgreSQL.

O ficheiro “persistence.xml” apresenta as classes presentes da base de dados e informação relativa á conexão á base de dados.

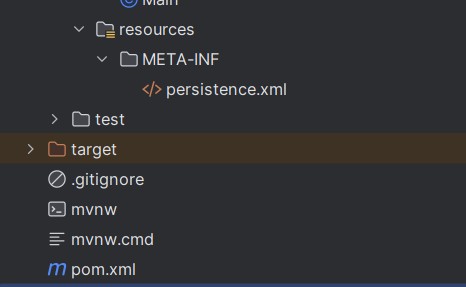
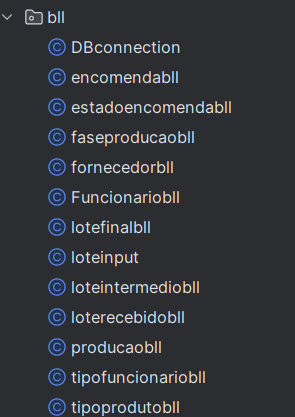


Figura 3 – Ficheiro pom e persistence

No projeto existem dois packages: No package entity está guardado as entidades que foram geradas automaticamente a partir da base de dados e o package bll está guardado os métodos de cada entidade por exemplo: inserção, atualização e listar.



Figura 4 – Package entity

Figura 5 – Package bll

# Desenvolvimento da Aplicação Protótipos de Baixa Fidelidade

Primeiramente, antes de começar a desenvolver uma aplicação, é importante que o programador tenha uma ideia clara de como será a aplicação e quais serão suas principais funcionalidades. Para tal, o programador recorre á criação de protótipos interativos para visualizar como a aplicação funcionará e como os usuários irão interagir com ela.

Eis os PBF (Protótipos de Baixa Fidelidade):

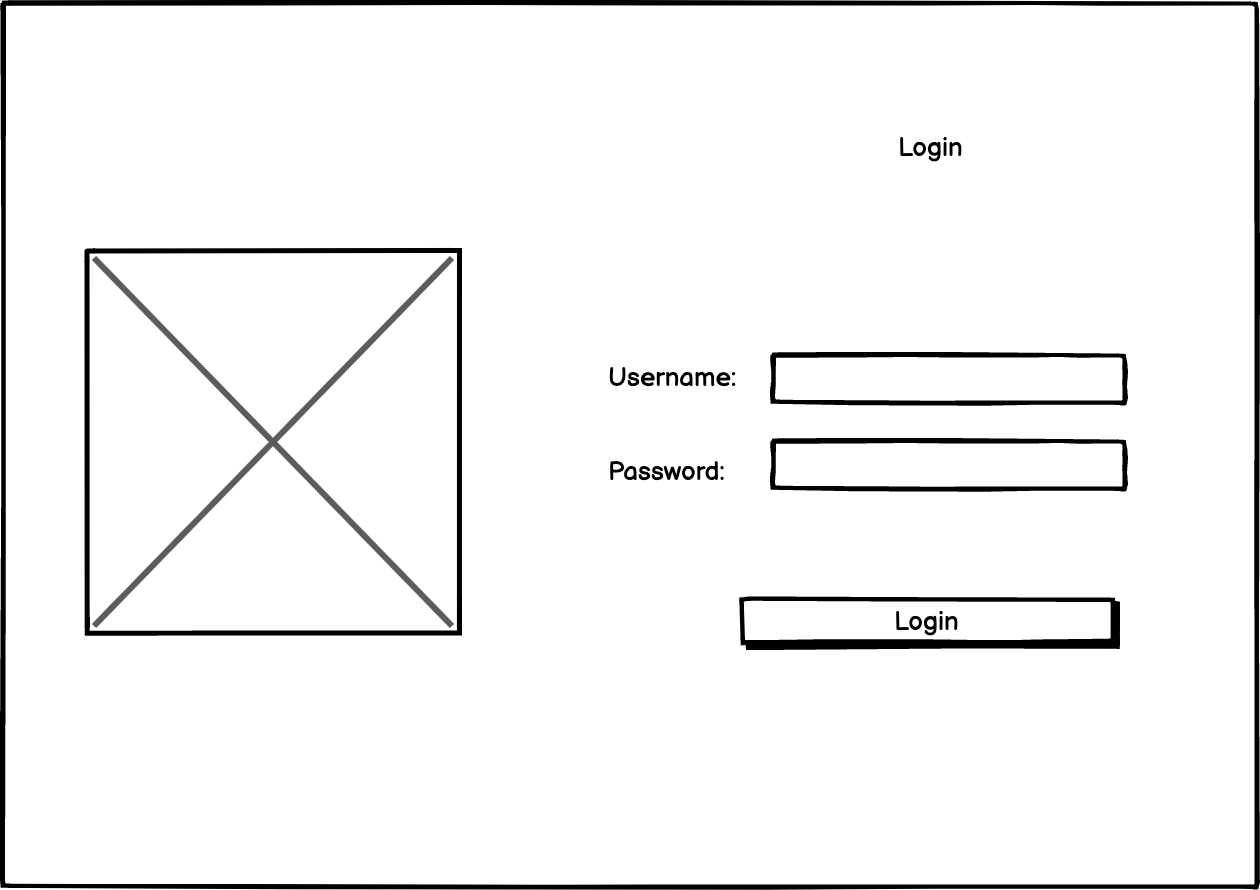


Figura 6 – Login Page

# Rececionista

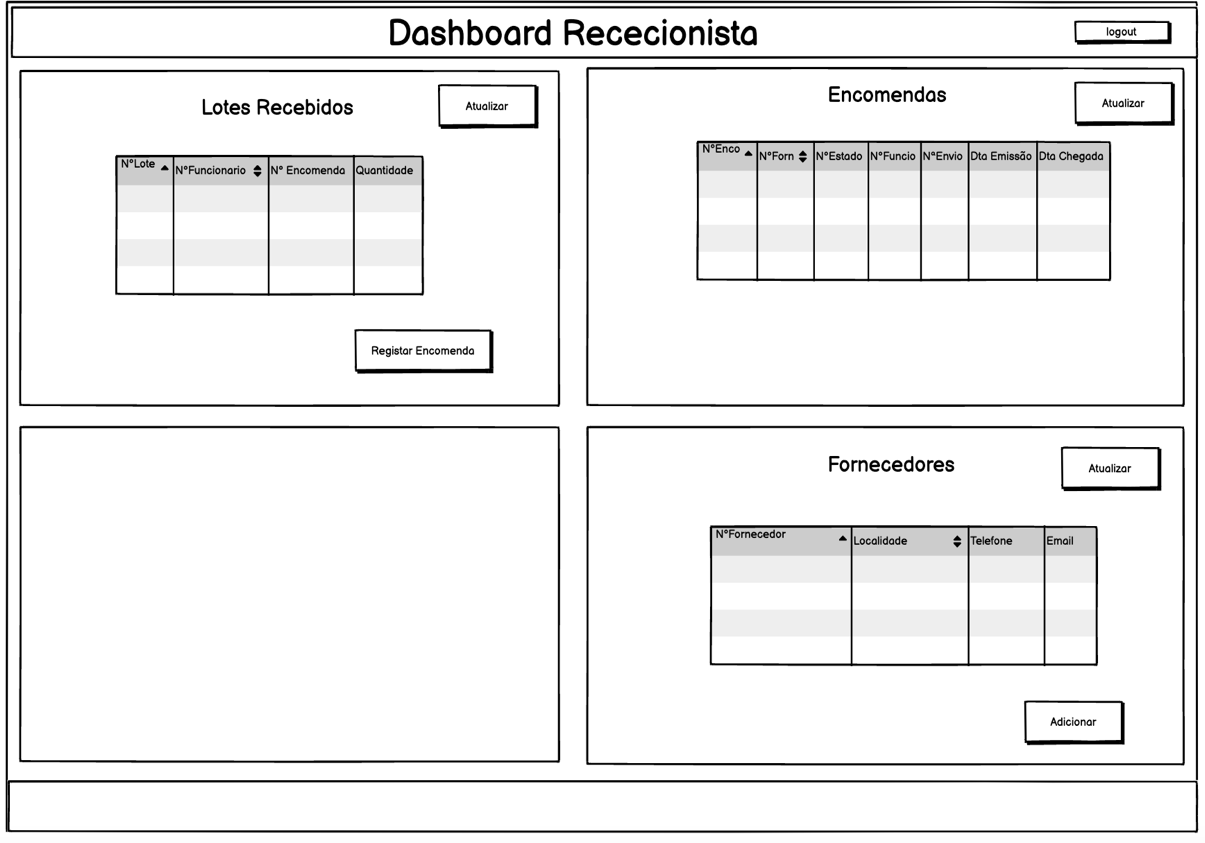


Figura 7 – Rececionista Page

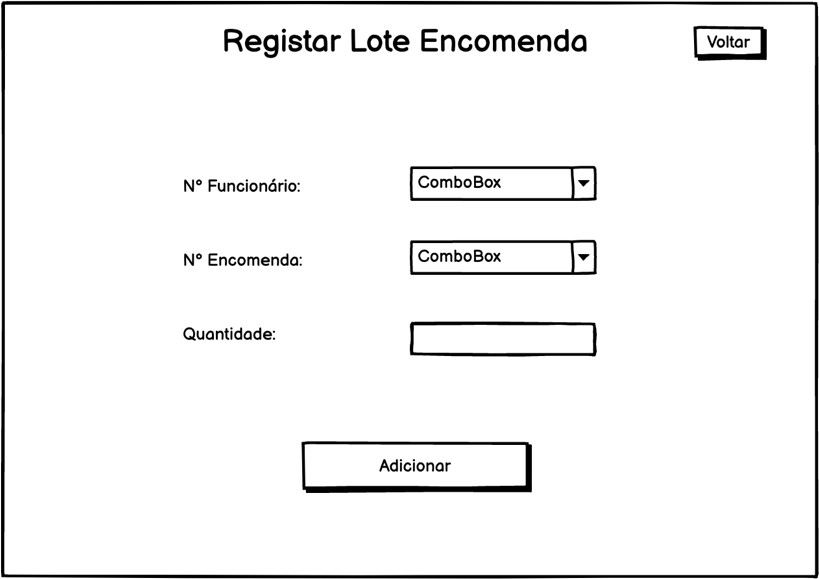


Figura 8 – Registar Encomenda

# Gestor de Encomendas

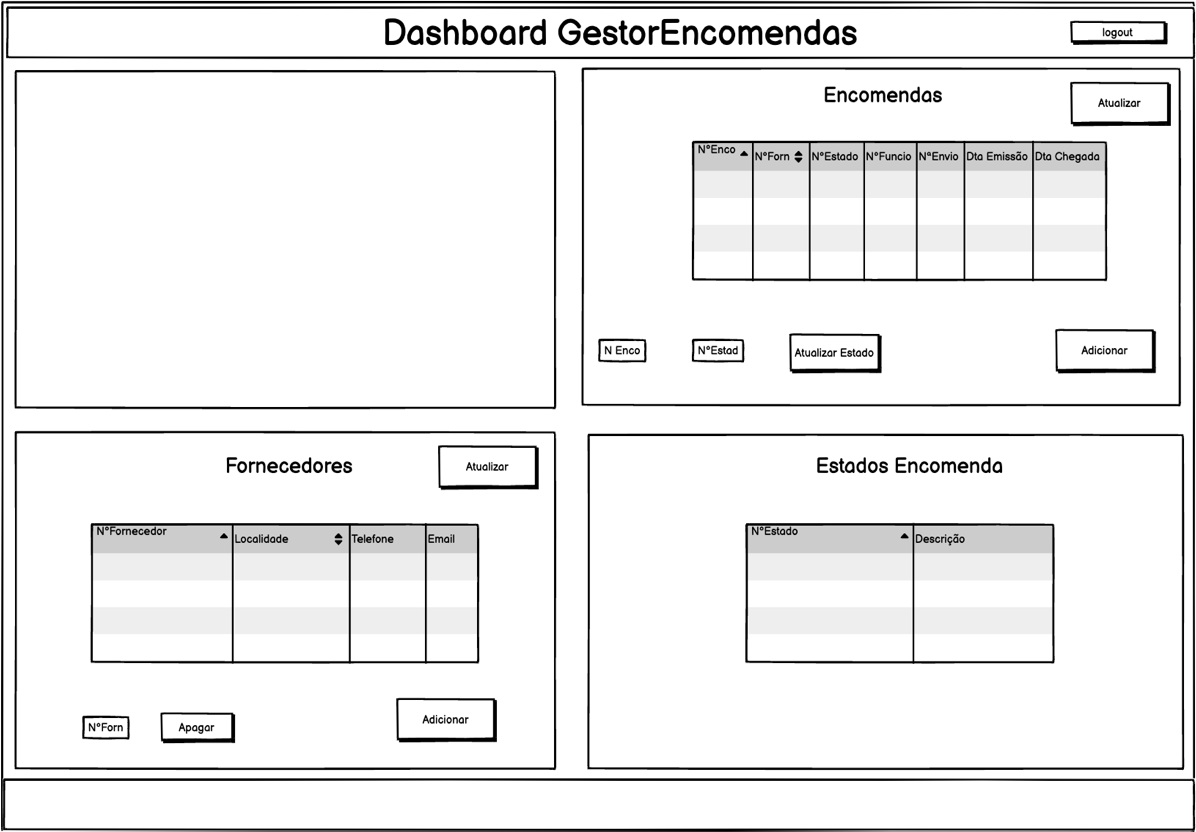


Figura 9 – Gestor de Encomendas Page

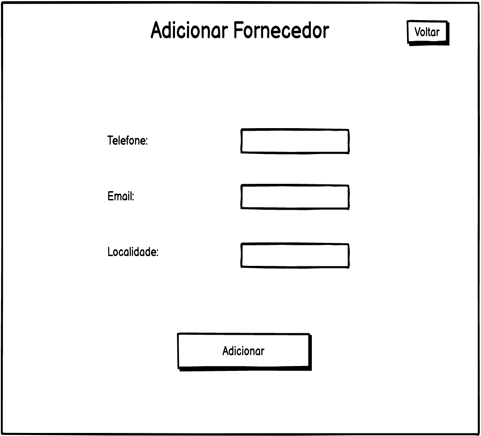
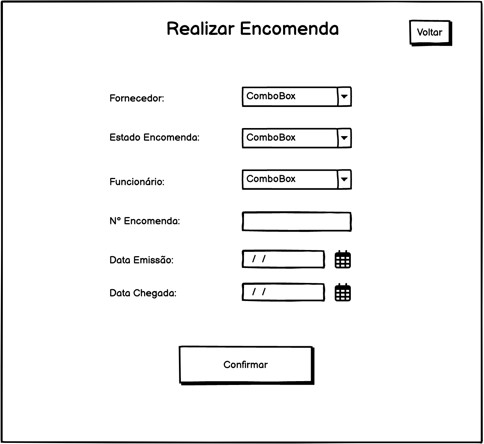


Figura 10 – Realizar Encomenda Page Figura 11 – Adicionar Fornecedor Page

# Gestor de Produção

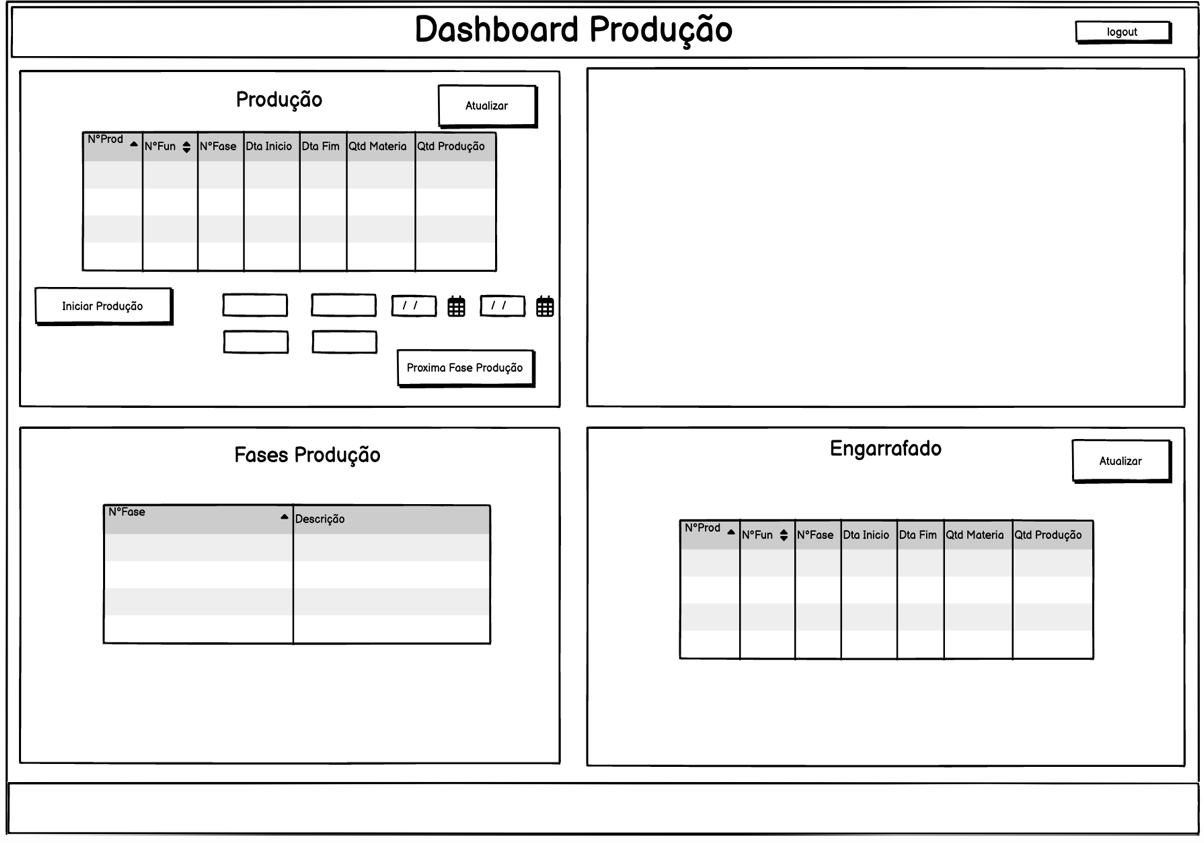


Figura 12 – Gestor de Produção Page

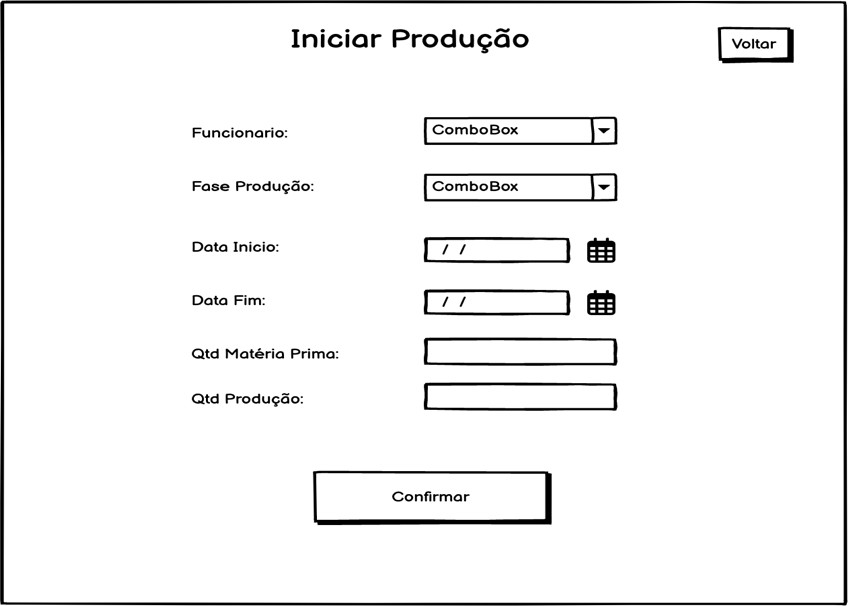


Figura 13 – Iniciar produção

Aplicação Web

Este projeto foi de desenvolvido usando SpringWeb-MVC usando Thymeleaf.

No diretório “org.example.projeto2web” encontram-se presentes os controllers para a aplicação, oque apenas foi possível desenvolver o controller para o login.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Sistema operativo

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, software

Descrição gerada automaticamenteNo package “resources” encontra-se dois diretórios onde no diretório imagens encontra-se o logotipo da aplicação e no diretório static os respetivos ficheiros html com o css.

# Para o login, tentou-se deixar o máximo parecido possível com a versão desktop onde cada funcionário poderá efetuar login digitando o seu respetivo username e password.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, Retângulo

Descrição gerada automaticamente

Figura 14 – Login Page

# Rececionista

**Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, file

Descrição gerada automaticamente**

Figura 15 – Rececionista

Esta é a página do rececionista incompleta após efetuar o seu login. Nesta dashboard está responsável por amostrar os dados registados na base de dados sobre fornecedores, lotes recebidos e encomendas.

O Rececionista se pretender pode adicionar novos fornecedores e adicionar um novo lote de uma encomenda ter chegado ao ultimo estado de envio.

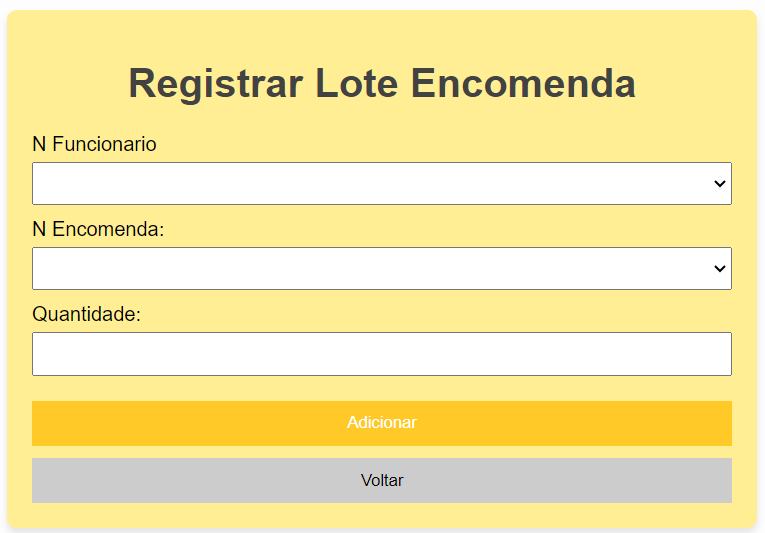


Figura 16 – Registar Encomenda

Na página registar encomenda, vai registar a matéria-prima da encomenda que chegou á empresa.

# Gestor de Encomendas

**Uma imagem com texto, captura de ecrã, número, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente**

Figura 17 – Gestor de Encomendas

Esta é a página do gestor de encomendas. O Gestor tem acesso as tabelas as tabelas das encomendas, dos fornecedores e também informação relativa ás diversos estados da encomenda para melhor facilidade na consulta. Também poderá criar novas encomenda e novos fornecedores.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, amarelo, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

Figura 18 – Realizar Encomenda Figura 19 – Adicionar Fornecedor

# Gestor de Produção

**Uma imagem com texto, captura de ecrã, número, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente**

Figura 20 – Gestor de Produção

Esta é a página do "Dashboard Produção", O Gestor pode iniciar uma produção, atualizar as produções(indisponível neste momento), tem acesso a tabela engarrafamento e á tabela fases produção para melhor facilidade entendimento das várias fases de produção.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, amarelo, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Figura 21 – Iniciar produção

# Conclusão

No desenvolvimento da parte web não foi possível a implementação de todas as funcionalidades necessárias, devido de não ter muitos conceitos na utilização da tecnologia SpringWeb-MVC com a linguagem java.

Apesar da não conclusão da aplicação web , tanto no desenvolvimento da aplicação desktop e web foi possível obter muitos conhecimentos de diversas tecnologias oque será importante para futuros desenvolvimentos com estas tecnologias.