UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA

JOÃO AUGUSTO FARIA DOS SANTOS - RA: 2222105653

JÚLIO CÉSAR VILELA CARIA - RA: 2222105853

MATHEUS FERREIRA LIMA - RA: 3022106251

NICOLAS MARCELINO CRUZ - RA: 2222103802

PEDRO AUGUSTO LEITE MARTINS - RA: 422105857

THIAGO SANTOS PEREIRA REIS - RA: 2222100950

VINICIUS DOS SANTOS SOUZA - RA: 2222104414

VITOR MATHEUS DOS SANTOS RAMOS - RA: 3022104093

PROJETO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Empresa DaModa

SÃO PAULO 2022 JOÃO AUGUSTO FARIA DOS SANTOS - RA: 2222105653

JÚLIO CÉSAR VILELA CARIA - RA: 2222105853

MATHEUS FERREIRA LIMA - RA: 3022106251

NICOLAS MARCELINO CRUZ - RA: 2222103802

PEDRO AUGUSTO LEITE MARTINS - RA: 422105857

THIAGO SANTOS PEREIRA REIS – RA: 2222100950

VINICIUS DOS SANTOS SOUZA – RA: 2222104414

VITOR MATHEUS DOS SANTOS RAMOS – RA: 3022104093

PROJETO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Empresa DaModa

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto em Desenvolvimento de Sistemas, sob orientação da Profa. Ms. Erica Oliveira Lopes Silva.

SÃO PAULO 2022

Sumário

1	ORJE	11005	4
2	DESE	NHO DO PROCESSO DE NEGÓCIO CHAVE DA EMPRESA	5
	2.1 H	STÓRIA DA EMPRESA	5
	2.2 O	RGANOGRAMA DA EMPRESA	5
	2.3 D	ESENHO DO PROCESSO DE NEGÓCIOS	6
3	PROC	ESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	7
	3.1 LI	EVANTAMENTO DE REQUISITOS	7
	3.1.1	PROPRIEDADES DOS REQUISITOS	7
	3.1.2	DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA	7
	3.1.3	REQUISITOS FUNCIONAIS (RF)	8
	3.1.4	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS (NF)	12
	3.1.5	ESPECIFICAÇÕES DOS REQUISITOS	13
	3.2 P	LANO DE TESTE	16
	3.2.1	OBJETIVOS	16
	3.2.2	ESCOPO	16
	3.2.3	REQUISITOS A TESTAR	17
	3.2.4	ESTRATÉGIA DE TESTE	18
	3.2.5	FERRAMENTAS	20
4	MODE	LAGEM E DESENVOLVIMENTO ORIENTADO A OBJETOS	21
	4.1 D	AGRAMA DE CLASSES	21
5	DESE	NVOLVIMENTO ORIENTADO A OBJETOS	22
	5.1 TI	ELAS DO SISTEMA	22
	5.2 B	ANCO DE DADOS	37
	5.3 LI	NK DO SISTEMA	37
6	REFE	RÊNCIAS	38

1 OBJETIVOS

A Empresa DaModa foi criada com objetivo de reunir diversos produtos de outras lojas e marcas espalhadas pelo globo, em um único local, trazendo mais acessibilidade e facilidade aos usuários.

No sistema montado, o usuário, funcionário responsável pelo setor do Estoque da empresa, o utilizará para realizar o cadastro ou alteração de produtos no estoque da empresa, sendo assim, o público-alvo do sistema desenvolvido, são empresas com atuação no mercado de comércio de roupas.

É um sistema simples, cujo foi elaborado para ser usado de maneira intuitiva, ou seja, que o usuário pudesse identificar as funcionalidades sem gerar dúvidas, sem que se pareça algo muito complexo de se compreender.

2 DESENHO DO PROCESSO DE NEGÓCIO CHAVE DA EMPRESA

2.1 HISTÓRIA DA EMPRESA

No fim do ano de 2019, começo de 2020, o mundo inteiro começou a enfrentar dificuldades com a saúde pública. Durante 2 anos as pessoas tiveram que se reinventar, e adaptar os recursos de acordo com as próprias necessidades.

A Empresa DaModa teve seu início diante de uma situação crítica de saúde pública, durante a pandemia que se deu início em 2020.

Sua estrutura é fruto de uma colaboração entre os membros administrativos, onde cooperaram com pequenos investimentos durante o ano inteiro para a realização de um Projeto que fosse capaz de atender algumas necessidades da população mediante a situação em que se encontravam.

Cada membro auxiliou nos investimentos, tanto de capital, quanto com as habilidades pessoais.

2.2 ORGANOGRAMA DA EMPRESA

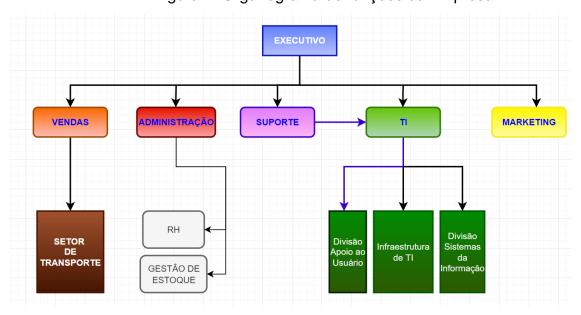


Figura 1. Organograma de funções da Empresa

2.3 DESENHO DO PROCESSO DE NEGÓCIOS

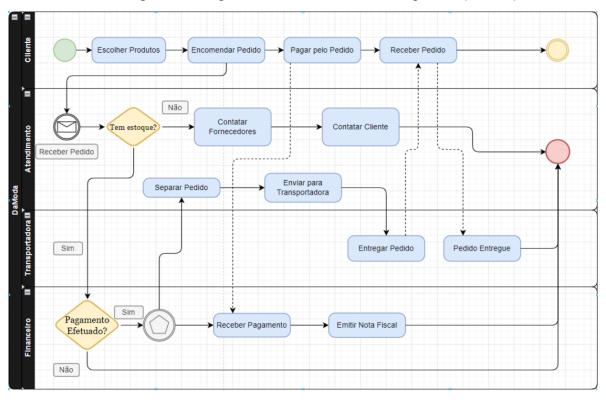


Figura 2. Diagrama de Processos de Negócios (BPMN)

3 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

3.1 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

3.1.1 PROPRIEDADES DOS REQUISITOS

Primeiramente foi estabelecida a prioridade dos requisitos onde foi utilizado os termos "Obrigatório", "Básico" e "Posterior".

Obrigatório: Requisito que será responsável pelo funcionamento do sistema, no qual é essencial e permitirá sua usabilidade;

Básico: Requisito no qual fará parte do funcionamento do sistema com certa importância, porém, não afetará a funcionalidade e o sistema poderá ser utilizado sem a sua implementação normalmente.

Posterior: Requisito não essencial na usabilidade do sistema, que pode ser implementado em versões futuras.

3.1.2 DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA

Um projeto que permite aos funcionários a gestão de uma loja virtual de roupas e a compra por clientes no site da loja. Tendo como objetivo central uma plataforma dinâmica e prática que permite o cadastro de clientes e a compra de roupas e acessórios, o cadastro de novos produtos e a análise do rendimento e do controle de estoque.

3.1.3 REQUISITOS FUNCIONAIS (RF)

(RF-001) CADASTRO DE USUÁRIOS

Obrigatório	Básico	Posterio
0.01.59.101.10		

O sistema deve possuir uma tela de cadastro para os clientes da loja, com campos para preencher como e-mail, telefone, CPF e senha.

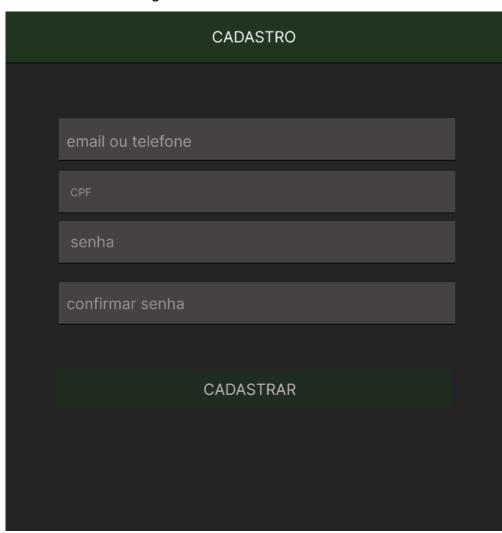


Figura 3. Tela de Cadastro de Usuários

(RF-002) TELA DE PRODUTOS PARA O CLIENTE

Obrigatório	Básico	Posterio

O sistema deve apresentar uma tela de compras com os produtos disponíveis para venda no website, apresentando a imagem nome e valor do produto.

Figura 4. Tela de produtos disponíveis para compra.

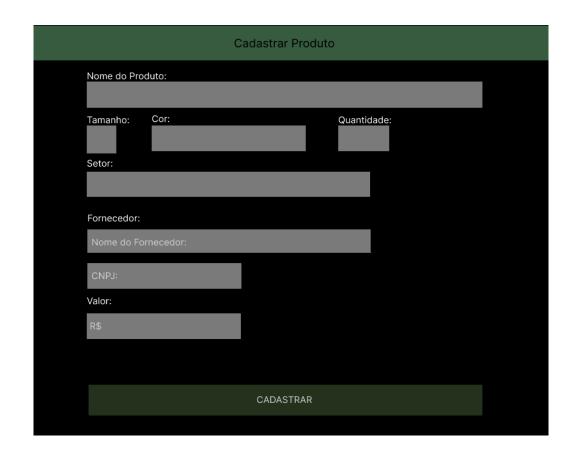


(RF-003) TELA DE CADASTRO DE PRODUTOS

Obrigatório	Básico	Posterior
-------------	--------	-----------

O sistema deve apresentar uma tela de cadastro para os produtos, com informações como o nome do produto, tamanho, cor, quantidade, setor, fornecedor e valor.

Figura 5. Tela de Cadastro de Produtos.



(RF-004) TELA DE ITENS CADASTRADOS

Obrigatório Básico Posterior

O sistema deve possuir uma tela com todos os produtos que já foram cadastrados, com possibilidades para alterar as propriedades de um produto ou até deletá-lo.

Figura 6. Tela de itens cadastrados.



(RF-005) TELA DE ALTERAÇÃO DOS PRODUTOS



O sistema deve apresentar uma tela de alterar produtos, sendo possível modificar todas as informações adicionadas anteriormente.

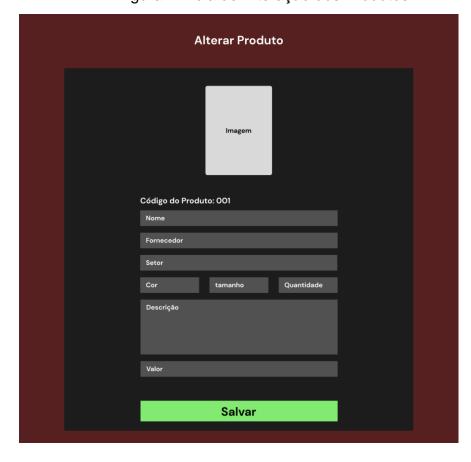


Figura 7. Tela de Alteração dos Produtos

(RF-006) DASHBOARD

Obrigatório Básico Posterior

O Sistema deve apresentar uma tela de acesso exclusivo para funcionários em que deve apresentar as informações de estoque, quantidade de produtos vendidos,

renda, um gráfico de rendimento além de uma seção para atendimento com reclamações e dúvidas.



Figura 8. Informações da Dashboard

3.1.4 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS (NF)

(NF-001) MYSQL, JDK, ECLIPSE, JSTL, SITE RESPONSIVO

o website deve ser capaz de se adaptar às diferentes telas.

Obrigatório Básico Posterior

Programas e bibliotecas utilizadas para o desenvolvimento do sistema, além disso,

(NF-002) PALETA DE CORES E FONTE

Obrigatório	Básico	Posterior

O Sistema deve possuir a seguinte paleta de cores, fonte e tamanho.

Figura 9. Paleta de Cores.



Figura 10. Fonte utilizada.



3.1.5 ESPECIFICAÇÕES DOS REQUISITOS

RS-001	Cadastro de Usuários
Referência	[Restringir certas ações do usuário na tela de produto.RS-002]
Sumário	O caso de uso é responsável por cadastrar usuários.
Descrição	 O usuário irá inserir os dados exigidos. Clicar no botão "CADASTRAR" para realizar o cadastro na loja.

3. O sistema levará o usuário direto para a loja.

Exceção

O cadastro de usuário não será realizado caso algum dos dados inseridos já exista, não respeite o formato exigido, ou não seja válido.

RS-002	Tela de Produto para o Cliente
Referência	[Usuários cadastrados no RS-001, ou visitantes serão movidos para essa tela]
Sumário	O caso de uso é responsável por exibir os itens da loja para o usuário.
Pré-Condições	O usuário deve ser cadastrado na loja para realizar certas funções, como favoritar o produto, adicionar ao carrinho etc.
Descrição	 O sistema exibe uma tela com todos os produtos da loja; Usuário é capaz de ver os dados do produto; Usuários cadastrados poderão favoritar e adicionar ao carrinho os produtos desejados.

Tela de Cadastro de Produtos
[Itens cadastrados aqui serão apresentados na tela de produtos, RS-002], [Itens cadastrados aqui deverão ser mostrados na tela de itens cadastrados, RS-004]
O caso de uso é responsável por adicionar novos itens a loja.
O usuário deve ser um dos funcionários da loja.
Funcionários
 Inserir os dados exigidos do novo produto em cada um dos espaços. Clicar no botão "CADASTRAR" para adicionar novo produto.

Exceção O cadastro de produto não será realizado caso algum dos dados inseridos já exista ou não respeite o formato exigido.

RS-004	Tela de Produtos Cadastrados
Referência	[São apresentados os produtos cadastrados no RS-003].
Sumário	O caso de uso é responsável por apresentar os produtos cadastrados.
Pré- condições	O usuário deve ser um dos funcionários da loja para ter acesso à tela.
Atores	Funcionários.
Descrição	 É possível visualizar todos os itens cadastrados; É mostrado todos os dados de cada item; É possível ter acesso a tela para fazer alterações dos produtos.RS-005 clicando no botão "ALTERAR PRODUTO"; É possível excluir um item do sistema clicando no botão "EXCLUIR PRODUTO".

RS-005	Tela de Alteração de Produtos
Referência	[O item que será apresentado aqui é um produto já cadastrado na tela de cadastro de produtos, RS-003], [Os itens alterados aqui serão apresentados na tela da Dashboard, RS-004 e RS-006], [Os itens Alterados aqui serão apresentados na tela de produto para o cliente, RS-002].
Sumário	O caso de uso é responsável por alterar os dados do item selecionado.
Pré- condições	O usuário deve ser um dos funcionários da loja.
Atores	Funcionários.
Descrição	 É possível visualizar os dados atuais do item selecionado É possível alterar qualquer um dos dados do produto exceto o código. Clique no botão "SALVAR" para salvar os novos dados do item selecionado. Caso não queira alterar nenhuma informação basta clicar no botão "VOLTAR".

RS-006	DASHBOARD
Referência	[Os dados apresentados no gráfico são tirados de análises da tela de produtos para o cliente, RS-002]
Sumário	O caso de uso é responsável por mostrar uma análise de dados específicos da loja.
Pré-condições	O usuário deve ser um dos Funcionários da loja.
Atores	Funcionários.
Descrição	 É possível visualizar no gráfico e nos botões informações de estoque; É possível visualizar no gráfico e nos botões a quantidade de
,	produtos vendidos; 3. É possível visualizar no gráfico e nos botões a renda;
	4. É possível ter acesso a uma seção de atendimento ao cliente.

3.2 PLANO DE TESTE

3.2.1 OBJETIVOS

O presente documento do plano de testes da empresa DaModa é composto pelos seguintes objetivos:

- Identificar as funcionalidades do software que devem ser testadas;
- Listar os resultados do plano de testes;

3.2.2 ESCOPO

O sistema passará pelos testes unitário e de integração. Os Testes de stress, de carga, configuração e instalação não serão realizados uma vez que o sistema foi desenvolvido para ser acessado de forma exclusiva e em web.

Os testes que mais se deve ter atenção são ao trabalhar com o gerenciamento do banco de dados, sendo testada a funcionalidade de cadastro, alterar e deletar produto do banco.

Documento	Criado ou Disponível		Recebido ou Revisado	
Especificação de Requisitos	■ Sim	□ Não	■ Sim □	Não
Plano de Projeto	■ Sim	□ Não	■ Sim □	Não
Modelo de Análise	■ Sim	□ Não	■ Sim □	Não
Modelo de Projeto	■ Sim	□ Não	■ Sim □	Não
Documento de Arquitetura	☐ Sim	■ Não	□ Sim ■	Não
Protótipo	■ Sim	□ Não	■ Sim □	Não
Manual de Usuários	☐ Sim	■ Não	□ Sim ■	Não

3.2.3 REQUISITOS A TESTAR

Abaixo está uma listagem dos requisitos Funcionais e não Funcionais que devem ser testados:

TESTE DO BANCO DE DADOS

- Verificar se um produto ou as informações deste podem ser cadastradas, visualizadas, alteradas ou removidas;
- Verificar se é possível adicionar, visualizar, alterar ou remover fornecedores;
- Verificar se é possível adicionar, visualizar, alterar ou remover Setores das roupas;
- Verificar se o banco mantém as informações atualizadas a respeito dos produtos.

TESTE FUNCIONAL

Nenhum.

TESTE DA INTERFACE DO USUÁRIO

- Navegar entre as diferentes abas e verificar se podem ser compreendidas rapidamente e utilizadas corretamente;
- Verificar gramática de todos os componentes de texto;
- Verificar se as imagens são carregadas normalmente.

TESTE DE PERFORMANCE

• Verificar o tempo de resposta do sistema.

TESTE DE CARGA

Nenhum.

TESTE DE STRESS

Nenhum.

3.2.4 ESTRATÉGIA DE TESTE

• TESTE DE BANCO DE DADOS

Objetivo do Teste:	Garantir que os dados estão sendo		
	inseridos corretamente no banco		
	de dados sem nenhuma		
	corrupção.		
Técnica:	Criar classes que chamam		
	métodos específicos de inserção,		
	alteração e exclusão dos dados na		
	tabela do banco.		

	Verificar se os dados foram		
	inseridos, alterados ou removidos		
	com sucesso da tabela.		
Critério de Finalização:	Os dados foram armazenados,		
	alterados, removidos com sucesso		
	do Banco.		
Considerações Finais:	Necessário Driver MySQL;		
	Apesar da inserção correta de		
	dados, o armazenamento é		
	limitado.		

• TESTE DE INTERFACE DE USUÁRIO

Objetivo do Teste:	• Verificar se o usuário consegue	
	navegar entre as telas de modo	
	confortável, sem dificuldades;	
	• Verificar se as telas são	
	confortáveis visualmente;	
	Verificar a inserção de elementos	
	visuais como, gráficos, ícones;	
	Verificar a formatação da página	
	como um todo.	
Técnica:	Colocar um usuário comum, diante	
	do sistema para navegar.	
Critério de Finalização:	As interfaces são confortáveis	
	visualmente, sem causar	
	desequilíbrio entre as cores e	
	erros de funcionalidades.	

Considerações Finais:	Pode ser que a escolha da paleta	
	de cores, e ícones não sejam de	
	gosto comum.	

• TESTE DE PERFORMANCE

Objetivo do Teste:	Testar o desempenho obtido pelo	
	sistema, o tempo de resposta etc.	
Técnica:	Cronometrar o tempo que o	
	sistema demora para executar as	
	funcionalidades.	
Critério de Finalização:	Mesmo que algumas funções	
	podem demorar de serem	
	executadas, tem-se um bom	
	resultado	
Considerações Finais:	Pode ser que a conexão com o	
	banco demore de dar uma	
	resposta.	

3.2.5 FERRAMENTAS

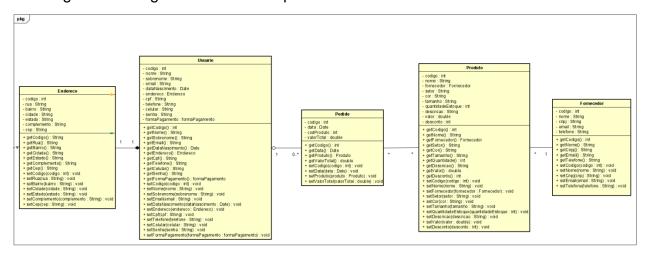
	Ferramenta	Vendedor
Gerenciamento de projeto	Microsoft Word	Microsoft
Ferramentas do SGBD	SGBD - MyS	QL Oracle Corporation
	Workbench 8.0 CE	
Criação do Projeto	Eclipse Workspace	Oracle Corporation

4 MODELAGEM E DESENVOLVIMENTO ORIENTADO A OBJETOS

4.1 DIAGRAMA DE CLASSES

Abaixo a imagem do diagrama de classes de todo o sistema para a empresa, incluindo a parte de usuários e funcionários.

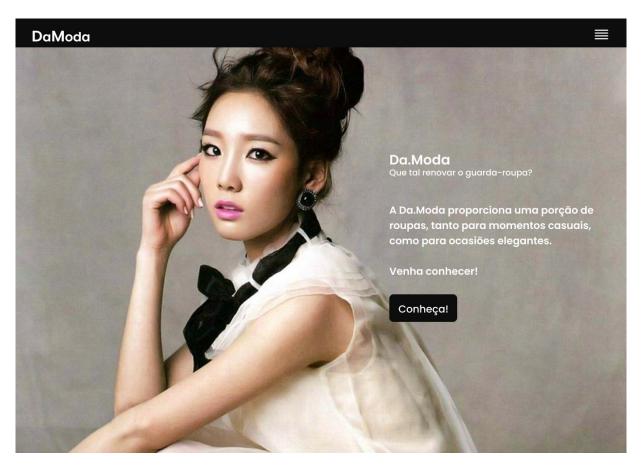
Figura 11. Diagrama de Classes para desenvolver o sistema da melhor forma.



5 DESENVOLVIMENTO ORIENTADO A OBJETOS

5.1 TELAS DO SISTEMA

Figura 12. Tela de apresentação do e-commerce.



DaModa

| Pazer Login | X |
| Minha Conta |
| Meu Carrinho |
| Favoritos |
| Suporte |
| Contain |
|

Figura 13. Menus disponíveis na tela de Apresentação

Figura 14. Tela de Compras dos produtos cadastrados (Lado do cliente).



Figura 15. Pesquisa por setores e marcas.



Ä 🖥 DaModa Feminino Masculino Infantil Acessórios < Retornar Home > Feminino > Camisas ▼ FILTROS Tamanho ☐ Tamanho P
☐ Tamanho M
☐ Tamanho G
☐ Tamanho GG Cor Preço R\$0 R\$100,00 Fornecedor Camisa Social -Vermelha R\$45,00 Camisa Social - Preta Camisa Social - Azul Camisa Social - Branca R\$45,00 Nenhum selecionado > Escuro R\$47,50 DM DA.MODA Regata Nike Dri-FIT Camiseta Nike Feminina R\$85,70 Sportswear Icon Clash feminina

Figura 16. Pesquisando produtos por categoria

Figura 17. Tela de Compra de um Produto



Figura 18. Tela do Carrinho do Usuário.

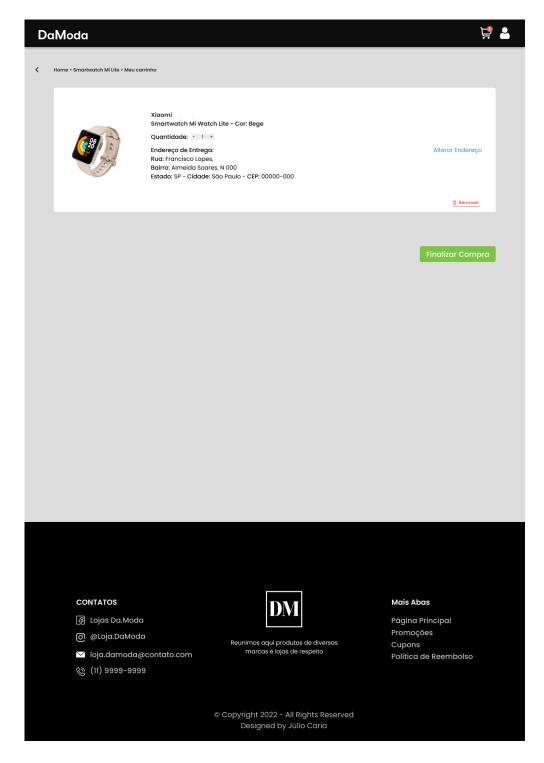


Figura 19. Configurações de Perfil do usuário

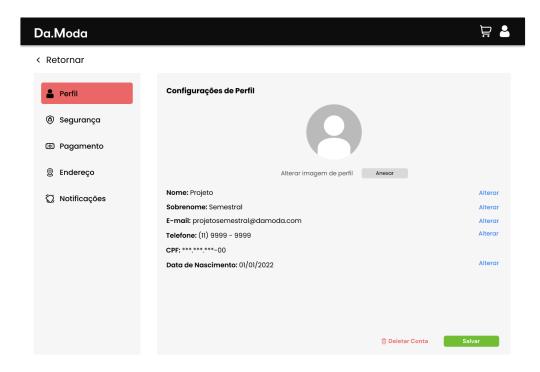


Figura 20. Configurações de segurança da conta de usuário.

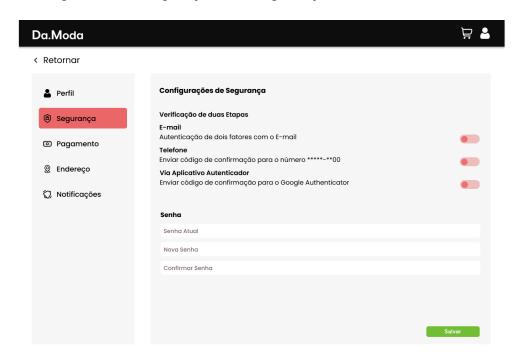


Figura 21. Configurações de Métodos de pagamento.

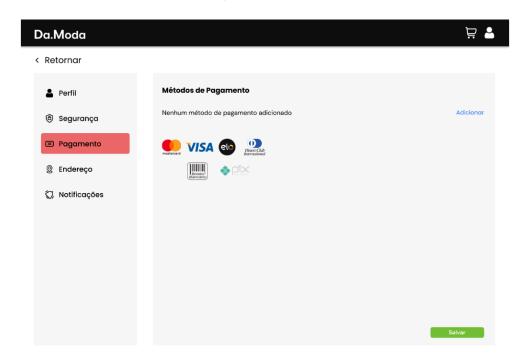


Figura 22. Configurações de Endereço de Entrega.

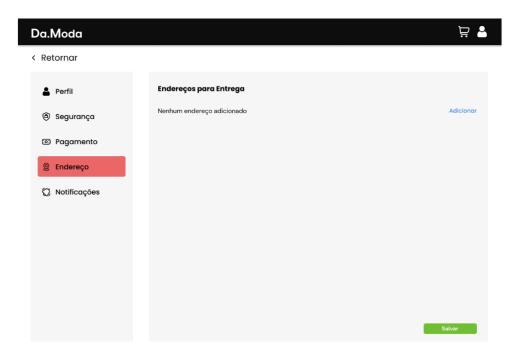


Figura 23. Configurações de Notificações.

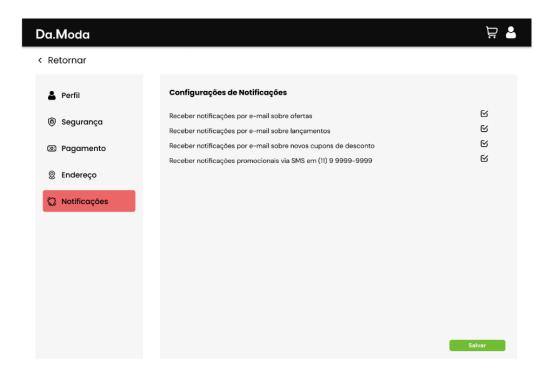


Figura 24. Tela de Login de Usuário Desktop.





Figura 25. Tela de Login de Usuário Mobile.

Figura 26. Tela de Cadastro de Usuário versão Desktop.

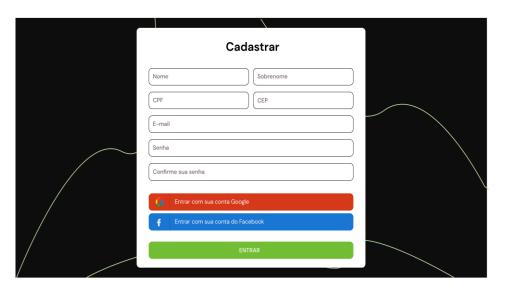


Figura 27. Tela de Cadastro de usuário versão Mobile.



Figura 28. Tela principal da Dashboard, na qual somente funcionários têm acesso.

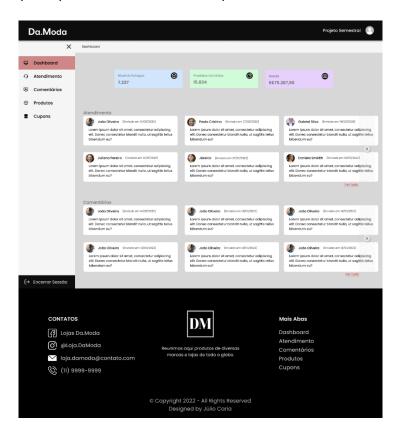


Figura 29. Protótipo da Tela de Atendimento, dados estáticos.

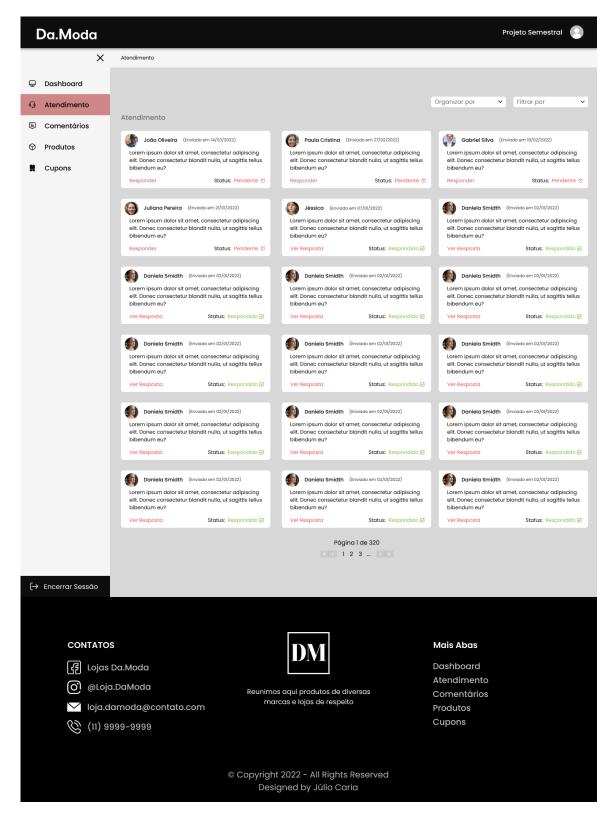


Figura 30. Tela de Comentários dos usuários a respeito da loja e dos produtos na Dashboard.

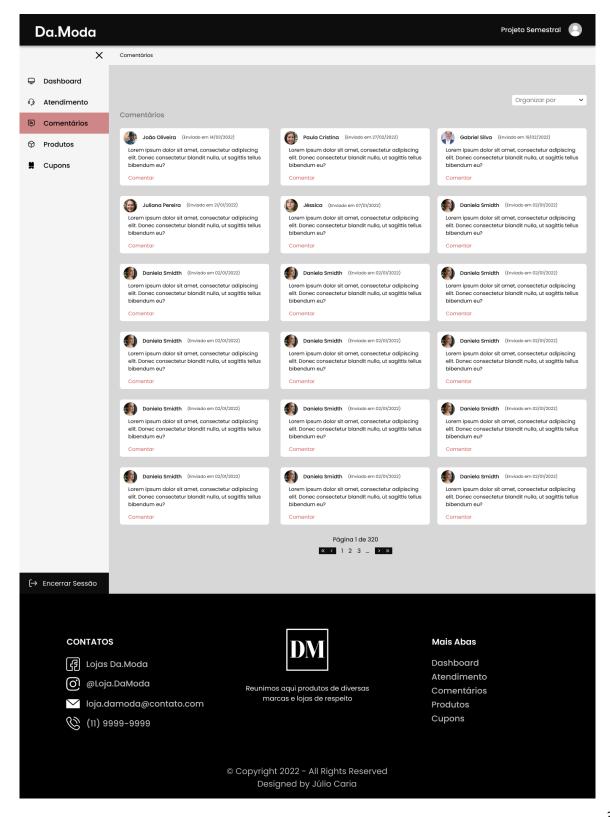
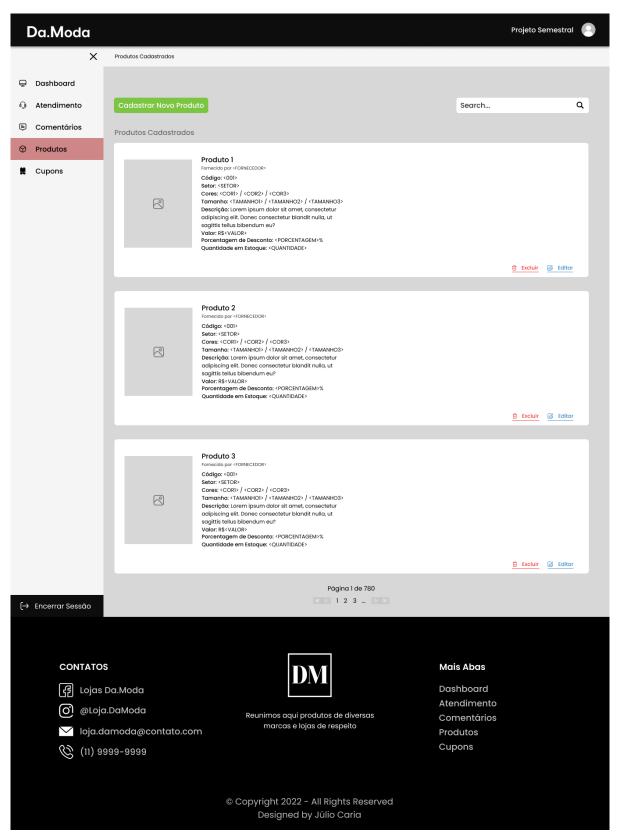


Figura 31. Tela de Produtos Cadastrados



5.2 BANCO DE DADOS

```
Abaixo, o script feito para a criação da tabela no banco de dados:
CREATE DATABASE DBPRODUTOS;
USE DBPRODUTOS;
CREATE TABLE PRODUTO (
      codigo int primary key auto_increment,
      nome varchar(100),
      fornecedor varchar(50),
      setor varchar(50),
      cor varchar(50),
      tamanho varchar(30),
      quantidade int,
      descricao varchar(255),
      valor decimal(10,2)
);
SELECT * FROM produto;
```

5.3 LINK DO SISTEMA

O sistema, seus arquivos e imagens, estão disponíveis em: [https://github.com/Projeto-uni9/loja-de-roupas].

6 REFERÊNCIAS

Corporation, Oracle. MySQL Connector/J v8.0. Disponível em: [https://dev.mysql.com/doc/connector-j/8.0/en/]. 18 de maio de 2022

Corporation, Oracle. MySQL Workbench v8.0.29. Disponível em: [https://dev.mysql.com/downloads/workbench/]. 26 de abril de 2022.

Corporation, Oracle. Java SE Development Kit v17.0.3.1. Disponível em: [https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/#jdk17-windows]. 14 de setembro de 2021

Foundation, Eclipse. Eclipse IDE Disponível em: [https://www.eclipse.org/downloads/download.php?file=/oomph/epp/2022-03/R/eclipse-inst-jre-win64.exe]. Março de 2022.

Astah. Astah UML v8.5. Disponível em: [https://astah.net/support/astah-uml/system-requirements/]. 10 de março de 2022.

MVNRepository. JSTL 1.2. Disponível em: [https://mvnrepository.com/artifact/jstl/jstl/1.2]. 12 de maio de 2006.

Apache, Software Foundation. Apache Tomcat v9.0.64. Disponível em: [https://tomcat.apache.org/download-90.cgi]. 01 de abril de 2022.