

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC UIRAPURU
Desenvolvimento de Sistemas**

**João Santos Andrade
Luana de Souza Lima
Otoniel Santos de Oliveria**

E-COMMERCE: PetShop OnLine

**São Paulo
2021**

**João Santos Andrade
Luana de Souza Lima
Otoniel Santos de Oliveria**

E-COMMERCE: PetShop OnLine

Projeto parcial para ...(nome do projeto), do
Análise e Projeto de Sistemas, do curso de
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, da
Etec Uirapuru, orientado pelo Professor Paulo
Rogério Neves de Oliveira.

**São Paulo
2021**

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
1.1 Objetivos Gerais	5
1.2 Objetivos Específicos	6
1.3 Justificativa	6
2. DESENVOLVIMENTO	8
2.1 Levantamento e Especificação de Requisitos	8
2.1.1 Técnicas de Levantamento de Requisitos	8
2.1.2 Requisitos Funcionais	8
2.1.3 Requisitos Não Funcionais	10
2.1.4 Prototipagem (De baixa e media definição)	10
2.2 Estudo de Viabilidade	11
2.2.1 Técnica	11
2.2.2 Prazo	12
2.2.3 Custo / Benefícios	12
2.3 Tabela de Atividades	13
2.4 Cronograma - ETIM	14
2.4 Cronograma - MODULAR	15
2.5 Diagramas UML	17
2.5.1 Casos de Uso	17
2.5.2 Classes	17
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
3.1 História	18
3.2 Produtos e Serviços	18
3.3 Fornecedores	18
3.4 Informações dos Animais	18
4. CONCLUSÃO (CONSIDERAÇÕES FINAIS)	19
Referências Bibliográficas	20
APÊNDICE A	21
APÊNDICE B	24
APÊNDICE C	27
ANEXO A	27

1. INTRODUÇÃO (escrever qual o problema e a sua solução e o contexto)

Nosso projeto consiste em modelar e desenvolver um Sistema para um PetShop. Esse Sistema estará no formato WebSite. Nele, a empresa disponibilizará as informações necessárias para os clientes e outros que se cadastrarem na plataforma. Pretende-se apresentar um portal com tecnologia moderna, a qual, atenderá as necessidades da empresa e dos clientes.

...

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

1.1 Objetivos Gerais (O que vai fazer?)

Busca-se desenvolver um WebSite para e-commerce, atendendo uma empresa de PetShop, que pretende recuperar suas vendas presenciais e estabelecer um site de vendas, com o objetivo de manter os atuais clientes e captar novos. Para isso, esse projeto deve apresentar um protótipo do site, que deverá oferecer serviços e produtos de PetShop.

A loja física poderá realizar todos os cadastros, enquanto o internauta já cadastrado terá as opções de fazer pedidos de produtos e agendar serviços. O projeto não contempla nenhuma forma de pagamento para o site.

Com esse projeto, busca-se apresentar ao cliente (PetShop), um portal de e-commerce, bem documentado, projetado e com o melhor de tecnologia web, para que seus objetivos comerciais sejam atingidos.

...

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

1.2 Objetivos Específicos (O que vai fazer?)

O WebSite objetiva comercializar produtos e serviços, de forma que o internauta encontre imagens, preços e descrição dos mesmos. Além de permitir que novos clientes se cadastrem no site, para efetuar seus pedidos.

O site terá uma navegabilidade agradável, fácil, intuitiva; páginas que terá ótimo desempenho quando carregadas; as informações estão organizadas em menus, filtros e locais estratégicos de cada página, para atrair e manter o internauta navegando pelo site.

...

1.3 Justificativa (O Porquê vai fazer?)

Segundo o empresário, dono do PetShop, ele tem perdido vendas, que poderiam ser finalizadas pelo e-commerce, recentes pesquisas da FECOMERCE apontam que, as lojas físicas, no setor de PetShop's, têm 30% de suas vendas por transações online e agora no período da Pandemia, esse índice subiu para 70%.

...

2. DESENVOLVIMENTO

Com base nos padrões de Engenharia de Software, serão aplicadas metodologias ágeis, como Scrum, padrões de modelagem de software UML com seus diagramas de Casos de Uso e de Classe. Foi decidido pela utilização do modelo de processo de desenvolvimento de software, o modelo Incremental, devido ... A equipe desenvolverá um cronograma, para planejar as atividades que serão desenvolvidas ao longo do projeto, de modo que, haverá o controle delas, bem como dos seus responsáveis pela execução de cada uma e as datas de trabalho. Também pensou-se na divisão das tarefas, para membros da equipe.

2.1 Levantamento e Especificação de Requisitos

Citação indireta, exemplo abaixo:

Os requisitos têm o objetivo de levantar as necessidades de um sistema e transformá-los em funcionalidades e restrições. As atividades de levantamento de requisitos, são compostas por processos de descoberta, análise e documentação dos mesmos, segundo Sommerville (2011, p. 57).

Citação direta com menos de quatro linhas, exemplo abaixo

“Os leitores dos requisitos de sistema precisam saber mais detalhadamente o que o sistema fará, porque estão interessados em como ele apoiará os processos dos negócios ou porque estão envolvidos na implementação do sistema.” (SOMMERVILLE, 2011, p. 57).

Citação direta com mais de quatro linhas, exemplo abaixo

Alguns dos problemas que surgem durante o processo de engenharia de requisitos são as falhas em não fazer uma clara separação entre esses diferentes níveis de descrição. Faço uma distinção entre eles usando o termo ‘requisitos de usuário’, para expressar os requisitos abstratos de alto nível, e ‘requisitos de sistema’, para expressar a descrição detalhada do que o sistema deve fazer. Requisitos de usuário e requisitos de sistema podem ser definidos como segue:

1. Requisitos de usuário são declarações, em uma linguagem natural com diagramas, de quais serviços o sistema deverá fornecer a seus usuários e as restrições com as quais este deve operar.

2. Requisitos de sistema são descrições mais detalhadas das funções, serviços e restrições operacionais do sistema de software. O documento de requisitos do sistema (às vezes, chamado especificação funcional) deve definir exatamente o que deve ser implementado. Pode ser parte do contrato entre o comprador do sistema e os desenvolvedores de software. (SOMMERVILLE, 2011, p. 57-58)

Breve descrição como se levantou os requisitos, qual técnica utilizada. *(Aqui não se coloca as perguntas e respostas do levantamento de requisitos)*. (conforme consta no Apêndice A)

2.1.1 Técnicas de Levantamento de Requisitos

Os requisitos foram levantados utilizando as técnicas de entrevista e questionário (conforme consta no Apêndice A). Utilizou-se também a técnica de Prototipagem, cujas telas encontram-se no Apêndice B.

2.1.2 Requisitos Funcionais

2.1.2.1 [RF001] Prover home page com produtos, serviços e opção de cadastro.

Prioridade: Alta

Descrição: Na home page do site, haverá três produtos com suas imagens, preços e descrição, do mesmo modo com serviços.

2.1.2.2 [RF002] Prover menu de categorias dos serviços e produtos na lateral esquerda da home page.

Prioridade: Alta

Descrição: O menu será disponibilizado com boa visualização e em forma de três barras, o qual será estendido abaixo pelo passar do mouse.

2.1.2.3 [RF003] Posicionar botão de cadastro de clientes.

Prioridade: Alta

Descrição: Colocar na home page, o botão cadastrar, após o acionamento deste, solicitar ao usuário o tipo de cadastro: clientes, serviços ou produtos.

2.1.2.4 [RF004] Posicionar botão de cadastro de produtos.

Prioridade: Alta

Descrição: Colocar na home page, o botão cadastrar, após o acionamento deste, solicitar ao usuário o tipo de cadastro: clientes, serviços ou produtos.

2.1.2.5 [RF005] Posicionar botão de cadastro de serviços.

Prioridade: Alta

Descrição: Colocar na home page, o botão cadastrar, após o acionamento deste, solicitar ao usuário o tipo de cadastro: clientes, serviços ou produtos.

2.1.2.6 [RF006] Prover tela de login.

Prioridade: Alta

Descrição: Colocar na home page, o botão Login, após o acionamento deste, solicitar ao usuário email e senha, antes de realizar qualquer cadastro ou alterações.

2.1.2.7 [RF007] Prover botão para relatório.

Prioridade: Média

Descrição: O relatório exibirá informações concernentes aos pedidos online dos produtos e serviços. Então serão dois relatórios.

2.1.2.8 [RF008] Prover formulário para cadastrar clientes.

Prioridade: Alta

Descrição: O formulário de cadastro de clientes terá os seguintes compôs: Nome completo, endereço, cpf, telefone, email, cep, complemento.

...

2.1.3 Requisitos Não Funcionais

2.1.3.1 [RNF 001] O website deve ser leve para carregar no navegador do cliente

Requisito:	RF008 – Consulta à agenda de serviços.
Descrição:	O sistema deverá prover uma funcionalidade para o cliente consultar a agenda de serviços, bem como ver os dias e os horários disponíveis.
Prioridade:	Essencial.
Requisito:	RF009 – Solicitação de agendamento de serviços.
Descrição:	O sistema deverá prover uma funcionalidade para o cliente escolher um horário e fazer a solicitação, após consultar a agenda de serviços disponíveis.
Prioridade:	Essencial.
Requisito:	RF010 – <i>Interface</i> com agenda pessoal do cliente.
Descrição:	O sistema deverá prover uma funcionalidade para incluir o agendamento feito na agenda pessoal do cliente – Outlook, Google ou iOS.
Prioridade:	Desejável.

Tabela 1: Modelo de referenciação de requisitos

Fonte: site ou um livro

2.1.4 Prototipagem (De baixa e media definição)

Decidiu-se que, um protótipo de baixa definição com teste de navegação, poderia detectar erros e incluir novos requisitos no projeto, bem como, excluir os requisitos desnecessários.

Para uma melhor organização, resolveu-se inserir as figuras do protótipo no **Apêndice B**.

...

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

2.2 Estudo de Viabilidade

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

2.2.1 Técnica

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

2.2.2 Prazo

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar.

Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

2.2.3 Custo / Benefícios

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

Fixos	Valor
Analista de Sistemas	R\$ 5.000,00
Programador	R\$ 4.500,00
Design	R\$ 4.000,00
DB	R\$ 4.300,00
Gestor de Projetos	R\$ 7.000,00
Luz	R\$ 250,00
Água	R\$ 90,00
Telefone/Internet	R\$ 200,00
Aluguel	R\$ 1.000,00
Três notebooks	R\$ 600,00
Dois PCs	R\$ 400,00
Cinco celulares	R\$ 500,00
Sub-total	R\$ 27.840,00

Variáveis	Valor
Registro de Domínio	R\$ 30,00
Provedor de Serviços de Internet	R\$ 100,00
Prêmios	R\$ 1.000,00
Sub-total	R\$ 1.130,00

Total dos Custos Fixos e Variáveis R\$28.970,00

2.3 Tabela de Atividades

Data	Versão	Descrição	Autor
01/06/2020	1.0	Elaboração do Projeto	João Santos
03/06/2020	1.1	Levantamento de Requisitos	Ana Souza

2.4 Cronograma - ETIM

Tarefa	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Elaboração do problema e dos objetivos	X	X	X								
Pesquisa e coleta de dados no Cenário de TI	X	X	X	X							
Elaboração da metodologia				X	X	X	X	X			
Levantamento de Requisitos				X	X	X					
Referenciação de Requisitos											
Prototipagem						X					

[illegible]

2.4 Cronograma - MODULAR

Tarefa	Fev		Mar	Abr	Mai	Jun	Jul
Elaboração do problema e dos objetivos	X	X	X				
Pesquisa e coleta de dados no Cenário de TI	X	X	X		X		
Elaboração da metodologia					X	X	X
Levantamento de Requisitos					X	X	X
Referenciação de Requisitos							
Prototipagem							X
Estudo de Viabilidade						X	
Diagramas UML (Caso de Uso, Classes, Estado)							
Projeto de Interface de Usuário (deixar para período do desenvolvimento)							
Projeto de Banco de Dados (deixar para período do desenvolvimento)							
Levantamento bibliográfico							X
Levantamento bibliográfico complementar							X
Elaboração da fundamentação teórica							X
Reuniões							
Documentação	X	X	X		X	X	X
Entrega do projeto							X
Redação da análise e conclusão							X

[illegible]

2.5 Diagramas UML

Os diagramas UML ajudam compreender melhor a interação entre o usuário e o sistema, através de figuras que representam suas características e funcionalidades. Assim, é possível fazer ajustes ainda em fase de projeto do sistema, o que permite evitar futuros retrabalho na codificação dos artefatos e contribuir para um software de qualidade. De acordo com Gudwin:

A Linguagem UML (Unified Modeling Language) é uma linguagem de modelagem que foi criada visando-se a criação de modelos abstratos de processos. Em princípio, não existem restrições quanto aos tipos de processos sendo modelados. Tanto podem ser processos do mundo real como processos de desenvolvimento de software ou ainda detalhes internos do próprio software. Assim, tanto podemos utilizar o UML para descrever o mundo real - por exemplo - a organização interna de uma empresa, como os detalhes internos que descrevem um sistema de software. A descrição de um processo envolve a determinação de duas classes básicas de termos: • Os elementos estruturais que compõem o processo • O comportamento que esses elementos desenvolvem quando interagindo. (GUDWIN, 2015, pg. 11).

2.5.1 Casos de Uso

Os casos de Uso foram importantes para este projeto, porque representa a interação das funcionalidades do sistema com os usuários, (conforme figuras dos mesmos no **Apêndice C**)

2.5.2 Classes

De acordo com a IBM no seu site que trata dos diagramas de classes, são fundamentais no processo de modelagem de software, mostrando a estrutura dos componentes do mesmo.

(conforme figuras dos mesmos no **Apêndice C**)

2.5 Projeto de Banco de Dados

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Mercado e Tendências

O setor de pets no Brasil está crescendo. Segundo o IBGE, em 2018 o país já tinha mais de 132 milhões de animais de estimação, o que tem estimulado a venda de produtos e serviços do setor. O cenário para este mercado

O mercado de pet shop, tem evoluído constantemente e o mercado para quem deseja atuar neste segmento é promissor, mas é importante o empreendedor conhecer o cenário e as tendências.

Mesmo para aqueles que irão trabalhar em casa com uma pequena estrutura é importante entender e acreditar que um serviço diferenciado pode promover o crescimento do pet shop, e logo estará com uma estrutura maior e oferecendo mais produtos e serviços.

Veja abaixo alguns indicadores que demonstram como está mercado no Brasil:

- **Expectativa:** Em pesquisa realizada pelo [IBGE](#) em 2018, o Brasil possui mais de 132 milhões de animais de estimação, ocupando a segunda posição mundial. Por trás, destes pets estão seus donos ávidos por novidades para agradar seus bichinhos, e o resultado é um mercado aquecido e com expectativa de excelentes faturamentos para os próximos anos.
- **Cenário:** O mercado de pets esta em expansão, sendo que em 2017 e 18 seu crescimento foi de 6,9%. O setor tem se renovado com investimento em mimos como sorvete, geleia e até cerveja para animais. No ano de 2018, o setor de pets alcançou faturamento de R\$ 21,77 bilhões, sendo que 68,6% desse montante é referente a produtos para nutrição animal, conforme dados da pesquisa da [Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação \(Abinpet\)](#)
- **Maturidade do setor:** Este segmento esta em constante evolução, e isso é um caminho sem volta. Os pequenos empreendedores que não se adaptarem as novas tendências e inovações, podem sofrer com a concorrência. Hoje os Pet Shops são mais do que apenas vendas de rações ou produtos de higiene.
- **Comportamento do Consumidor:** O alto envolvimento emocional dos donos de pets, faz com que os gastos e cuidados especiais seja uma das prioridades. Os mimos para os pets são prioridades, que substituem viagens e restaurantes. No ano de 2019, o brasileiro gastou em média R\$ 189 por mês com animais de estimação. Esse número sobe para R\$ 224 quando analisamos as classes A e B, segundo levantamento do Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil) e pela **Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas (CNDL)** <https://www.cndl.org.br/#box-aderir> .
- **Tendências de consumo:** Além de opções mais tradicionais, como os pet shops e a venda de produtos alimentícios, o mercado se abre também para serviços voltados para um público mais exigente, que não mede esforços para agradar o seu animal de estimação, alguns destes serviços incluem hospedagem de alto padrão, tratamentos de saúde com equipamentos modernos, monitoramento 24 horas, spa e alimentos especiais.

Conhecer o mercado é fundamental para o empreendedor que deseja atuar neste segmento. A escolha dos serviços, publico alvo, precificação e todos os detalhes que envolvem o negócio precisam ser feitos com planejamento para reduzir os riscos e aumentar as oportunidades de negócio.

Figura 01: Informações sobre produtos e serviços antes da compra

TEM O HÁBITO DE BUSCAR INFORMAÇÃO SOBRE PRODUTOS E SERVIÇOS RELACIONADOS AO PET ANTES DA COMPRA?

SIM (TOTAL)	85%
Sim, com o veterinário de confiança	48%
Sim, em sites especializados	37%
Sim, com os amigos ou familiares	31%
Sim, nas redes sociais	21%
Sim, em posts de blogueiros que costumo seguir/acompanhar	9%
Sim, em programas de TV especializados	9%
Sim, em revistas especializadas	8%
Sim, em empresas ou instituições que fiscalizam	5%
Sim, outros	1%
NÃO	14%
NÃO SABE	1%

Fonte: <http://abinpet.org.br/mercado/>

3.1 História

História

A Abinpet surgiu há 40 anos, em 1980, como Anfar – Associação Nacional dos Fabricantes de Ração. Desde então, viu o segmento da indústria brasileira voltado aos animais de estimação se transformar intensamente.

De Anfar, mudamos de nome para Anfal – Associação Nacional dos Fabricantes de Alimentos para Animais de Estimação em 1999. Um dos motivos foi que, depois de duas décadas, identificamos a necessidade de ampliarmos nosso escopo. A ideia era atender a demanda do segmento, que havia mudado: não existia mais apenas a indústria de pet food, e o mix de produtos se diversificava cada vez mais.

O mercado se transformava rapidamente no Brasil e no mundo. Mais produtos, novas demandas e uma conscientização cada vez maior de que nossos melhores amigos estavam, cada vez mais, dentro de casa, e não apenas em nossos quintais. Passamos a compreender melhor suas personalidades, seus costumes próprios e o bem recíproco que surge da relação entre humano e animal

3.2 Produtos e Serviços

3.3 Fornecedores

3.4 Informações dos Animais

4. CONCLUSÃO (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

Referências Bibliográficas

Livros:

ALVES, William Pereira. **Construindo uma Aplicação Web Completa com PHP e MySQL**. 1ª Edição. São Paulo: Novatec, 2018. 516 p.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9ª Edição. São Paulo: Pearson, 2011. 595 p.

Sites:

VILAVERDE, Ludmila. **Infográfico: O que é design UX e porque é importante**. Tutano. Disponível em: <<http://tutano.trampos.co/16435-info-o-que-e-design-ux-pq-e-importante/>>. Acesso em: 22/07/2020.

IMB. **Diagramas de Classes**. Disponível em: <https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/pt-br/SS4JE2_7.5.5/com.ibm.xtools.modeler.doc/topics/cclassd.html>. Acesso em: 09/09/2020.

GUDWIN, Ricardo R. **Engenharia de Software: Uma visão prática**. 2ª Edição. DCA-FEEC-UNICAMP. 2015. Disponível em: <<https://faculty.dca.fee.unicamp.br/gudwin/sites/faculty.dca.fee.unicamp.br/gudwin/files/ea975/ESUVP2.pdf>>. Acesso em: 09/09/2020.

PETLOVE. Loja Online. Disponível em: <<https://www.petlove.com.br>>. Acesso em: 04/11/2020.

<http://abinpet.org.br/historia/>

APÊNDICE A

Questionário

Estudo de Caso: Pet Shop

LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

TÉCNICAS:

- Questionário;
- Entrevista (de campo, no depto);
- Observação (de campo, no depto);
- Protótipo;
- Chuva de ideias;
- Pesquisa.

FUNCIONAIS E NÃO-FUNCIONAIS

Questionário: PetShop

* É importante conhecer a política de negócio da empresa.

1) Qual tipo de sistemas você deseja?

Resposta: Site para comercializar produtos e serviços de Pet Shop.

1.1) Quais informações você deseja colocar no site?

Resposta: dos produtos, serviços, e cadastrar os clientes.

1.2) Você deseja informar o valor e a descrição dos produtos e serviços?

Resposta: Sim.

2) Você deseja cadastrar seus clientes no site?

Resposta: Sim.

2.1) Quais informações dos clientes você deseja cadastrar?

Resposta: Nome, telefone, endereço e email.

2.2) Quais informações dos produtos você deseja cadastrar?

Resposta: imagens, valores, descrição.

2.3) Quais informações dos serviços você deseja informar aos clientes?

Resposta: Nome, descrição, valor e tempo de duração.

3) Você deseja exibir produtos em promoção na primeira tela?

Resposta: Sim

4) Tem alguma cor preferida para o site?

Resposta: Não

4.1) Você já possui logotipo da empresa?

Resposta: Não

4.2) O Sr. já tem nome fantasia?

Resposta: Não

5) Os produtos serão entregues por correio e/ou delivery?

* CASO A RESPOSTA SEJA "SIM", haverá mudanças técnicas no site.

5.1) Qual tempo de entrega do produto?

Resposta: No máximo 10 dias úteis.

6) Quais usuários vão usar o sistema?

Resposta: Internauta, funcionário e administrador.

6.1) O usuário precisar fazer login para realizar cadastro?

Resposta: Sim

6.2) Se sim, fazer login com quais informações?

Resposta: usuário e senha.

APÊNDICE B

Figuras da prototipagem de baixa fidelidade (desenhos feitos em papel)

Figura 01 - Tela de cadastro de cliente

A hand-drawn prototype of a client registration screen. At the top, there is a navigation bar with tabs: "HOME", "CADASTRO CLIENTE" (highlighted), "REGISTRO SESSÃO", "USUÁRIO", and "LOGOFF". Below the tabs, the form contains the following fields and elements:

- SESSÃO:** A text input field with a dropdown arrow.
- CLIENTE:** A text input field containing the name "MARIA SERAFINA" and a dropdown arrow.
- DATA:** A date input field showing "10/04/2019" and a calendar icon.
- IDENTIDADE:** A text input field.
- ALIAS:** A text input field.
- UNIDADE:** A text input field.
- TIPO:** A dropdown menu with options: "GESTANTE", "INFANTIL", "CASAL", "FAMÍLIA", "INDIVIDUAL", and "OUTROS".
- Botões:** At the bottom, there are five buttons: "SALVAR", "EDITAR", "EXCLUIR", "LIMPAR", and "SAIR".

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=tdKjiqNTmwE>

Figura 02 - Tela de menus

A hand-drawn prototype of a menu screen for a clinic. The screen features a top navigation bar with buttons: "HOME", "SERVIÇOS", "PROMOÇÃO", "CLIENTE", "AGENDA", and "LOGIN". Below the navigation bar, there is a section titled "PACOTES PROMOCIONAIS" with a back arrow on the left. This section contains three items, each with a right arrow, a description, and a "VER PREÇO" button:

- LIMPEZA DE PSE E MASSAGEM
- PEELING E DRENAGEM LINFÁTICA
- UNHAS E CABELOS

At the bottom of the menu section, there is a "CONFIRMAR PACOTES" button. The screen concludes with the text "CLÍNICA DE ESTÉTICA X" in a large, stylized font.

Fonte: <https://profandreagarcia.com/2018/04/25/prototipacao/>

Figuras da prototipagem de média fidelidade

Figura 03 - Tela da home page



Fonte: Criação dessa equipe de trabalho utilizando a ferramenta Pencil

Figura 04 - Tela de cadastro de clientes

Cadastro de Clientes

Nome:

E-mail:

WhatsApp:

Comentários:

Fonte: Criação dessa equipe de trabalho utilizando a ferramenta Balsamiq

Figura 05 - Tela de cadastro de clientes

Cadastro de Produtos

Nome:

Descrição:

Preço:

Imagem

Fonte: Criação dessa equipe de trabalho utilizando a ferramenta Balsamiq

APÊNDICE C

Figuras dos diagramas UML, casos de uso e classes

ANEXO A