**ESTÁCIO**

**CAMPUS RECIFE**

**BIKE RADICAL**

**Rafael Demétrio de Lucena**

**Hugo José Correia da Mota**

**Prof. Davi Barros**

**2024**

**Recife/PE**

Sumário

[1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO 3](#_Toc119686561)

[1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros 3](#_Toc119686562)

[1.2. Problemática e/ou problemas identificados 3](#_Toc119686563)

[1.3. Justificativa 3](#_Toc119686564)

[1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) 3](#_Toc119686565)

[1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) 3](#_Toc119686566)

[2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 4](#_Toc119686567)

[2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) 4](#_Toc119686568)

[2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los. 4](#_Toc119686569)

[2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) 4](#_Toc119686570)

[2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto 4](#_Toc119686571)

[2.5. Recursos previstos 5](#_Toc119686572)

[2.6. Detalhamento técnico do projeto 5](#_Toc119686573)

[3. ENCERRAMENTO DO PROJETO 5](#_Toc119686574)

[3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita) 5](#_Toc119686575)

[3.2. Avaliação de reação da parte interessada 5](#_Toc119686576)

[3.3. Relato de Experiência Individual 5](#_Toc119686577)

[3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 5](#_Toc119686578)

[3.2. METODOLOGIA 6](#_Toc119686579)

[3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 6](#_Toc119686580)

[3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 6](#_Toc119686581)

[3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 6](#_Toc119686582)

# DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto se destina a criação de site de vendas de bicicletas. Um e-commerce com uma pegada jovem esportiva e radical. As partes interessadas são lojas que queiram implantar um e-commerce e assim conseguir ampliar suas vendas.

## Problemática e/ou problemas identificados

Visto que a cada dia, mais pessoas fazem compras pela internet. De diferentes faixas etárias e classes sociais. A idéia é melhor a experiência de compra dos consumidores.

## Justificativa

A proposta da cadeira é desenvolver um sistema web, visto que o e-commerce vem à anos em crescente, achamos pertinente desenvolvermos a nossa própria plataforma online de vendas. Totalmente conectado ao curso e ao mercado, uma vez que hoje tudo é online e é essencial saber algumas das tecnologias usadas no projeto, como JavaScript e o framework Bootstrap.

## Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

- Desenvolver uma tela principal onde sejam listados os itens.

- Desenvolver uma tela de login com validação em banco de dados (sqlite), que ao ‘logar’, retorne à pagina principal com os dados obtidos no banco de dados e uma tela de cadastro.

- Implementar essas telas com responsividade, utilizando o Boostrap e JQuery.

## Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Documentação oficial Bootstrap - <https://getbootstrap.com/docs/4.6/getting-started/introduction/>

Documentação oficial PHP - https://www.php.net/docs.php

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

## Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Usando as tecnologias como SQLite para o banco de dados, PHP para o backend, manipulação e validação dos dados e HTML com o framework Bootstrap 4.6 e SQuery para conseguirmos dá responsividade às páginas.

## Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

O projeto foi proposto pelo docente, Davi Barros, avaliado pelo mesmo e para ser exposto na biblioteca da instituição. A equipe ficou responsável pelo desenvolvimento de uma aplicação WEB a título de aprendizagem o professor propôs atividades como encontraríamos em um cenário real de uma possível venda da aplicação ao cliente.

## Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Basicamente dividimos o projeto em backend e frontend. Rafael ficou mais responsável por fazer a estrutura básica de comunicação de banco com PHP e Hugo ficou mais focado com o desenvolvimento das telas com HTML. Mas sempre nos reunindo durante as aulas trocando experiência e desafios achados.

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Nossa meta é entregar um site funcional com 3 telas responsivas, a tela principal, a de login e a de cadastro. Faremos primeiro um esboço do HTML para assim podermos desenvolver melhor a parte do backend e banco de dados em PHP e SQlite, para assim voltarmos e focarmos em tratar as paginas com responsividade e a paleta de cor defina.

## Recursos previstos

Como recurso, utilizaremos os nossos computadores pessoais, bem como eventualmente os computadores da faculdade. Recursos humanos será a equipe e algum auxilio do professor orientador e algum colega da turma.

## Detalhamento técnico do projeto

Utilizamos as tecnologias JavaScript, PHP, Bootstrap na versão 4.6 e o banco de dados SQlite para esse projeto desta cadeira. Tecnologias consolidadas e amplamente utilizadas pelo mercado. Desenvolvemos uma tela principal responsiva de um e-commerce a principio para uma loja de bicicletas mais voltada para o publico aventureiro. Utilizamos uma paleta de cores mais ‘radical’ para combinar com a proposta, mas por se tratar de um e-commerce, podemos ajustar todo o layout para basicamente qualquer necessidade de um possível cliente.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

Atingimos os objetivos do projeto que foi entregar um site responsivo, com algumas dificuldades no processo, como a instalação dos componentes. Mas uma vez instalados, o desenvolvimento fluiu.

## Relato de Experiência Individual

Eu, Rafael Demétrio de Lucena, obtive um aprendizado de áreas que não são do maior interesse, mas que são de suma importância na formação de desenvolvedor de sucesso. Aprendi também a buscar novas formas de solucionar os problemas e as dificuldades que apareceram durantes o processo de desenvolvimento.

Eu, Hugo José Correia da Mota, obtive um excelente aprendizado com este projeto, onde foquei mais na pilha de tecnologia voltada para o front-end (html5, css3 e Bootstrap), acessibilidade e usabilidade, assuntos que tenho mais apreço. Além disso, conseguir junto com o apoio do Rafael Demétrio de Lucena ver a linguagem de programação PHP funcionando e expandir meu conhecimento.

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Poderia ser uma experiência mais prazerosa, porem no meio do caminho tivemos alguns problemas, alguns indivíduos da equipe saíram restando apenas 2 componente, o que sobrecarregou.

### METODOLOGIA

Utilizando basicamente o horário das aulas quintas das 18:30 as 21:00 hrs para nos encontramos e discutirmos sobre o projeto e trocar experiências com outras equipes.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Como falado no item 3.2.1 a expectativa era que fosse menos sobrecarregada, mas no final conseguirmos entrar o projeto funcionando.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

A teoria, em programação é sempre muito mais simples do que a pratica. É sempre assim, mas com perseverança, foco e metodologia chegasse no resultado esperado dentro do prazo esperado.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chego ao fim de um projeto como citado acima, trabalhoso, cansativo, mas completado. Com idéias de melhorias futuras no mesmo, como a implementação do carrinho de compras, uma melhor segurança na criptografia da senha de acesso, dentre outras.