**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**ALUNO1 Raul Alexandre**

**ALUNO2 Jhonatan Fernandes**

**NOME DO PROJETO**

Agenda de uma Clinica Odontológica

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**ALUNO1 Raul Alexandre**

**ALUNO2 Jhonatan Fernandes**

**NOME DO PROJETO**

Agenda de uma Clinica Odontológica

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-1)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**ALUNO1 Raul Alexandre**

**ALUNO2 Jhonatan Fernandes**

**NOME DO PROJETO**

Agenda de uma Clinica Odontológica

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

## Apresentação do Problema

Será uma agenda para facilitar a organização de horário para os donos ( e funcionários), e uma maneira mais fácil e prática de agendar horários para os clientes.

# 2 OBJETIVOS

.

Um site de odontologia que será de fácil acesso, para fazer agendamentos de horários. Terá como objetivos melhorar atendimento para clientes e funcionários, nossa ideia é apresentar a ambos uma forma mais prática e totalmente fiel para agendamentos de consulta e fácil organização de dados para os funcionários também.  
  
Para caracterizar as situações de urgência que devem ser priorizadas e para reconhecer as reais necessidades de remanejamento da agenda, é preciso estabelecer rotinas de diálogos entre a recepcionista e os dentistas, através de reuniões periódicas e da previsão de um tempo na agenda para as atividades internas de formação (discussões e esclarecimentos) e de diálogo.  
  
Criar uma agenda personalizada, na qual a secretária tenha a visualização de toda a semana e também espaço para anotações, facilitando a clareza das informações e o planejamento dos atendimentos.

# 3 METODOLOGIA

Usaremos metodologia cientifico nesse projeto, que se baseia em um conjunto de regras básicas dos procedimentos que produzem o conhecimento científico, quer um novo conhecimento, quer uma correção (evolução) ou um aumento na área de incidência de conhecimentos anteriormente existentes. Na maioria das disciplinas científicas consiste em juntar evidências empíricas verificáveis baseadas na observação sistemática e controlada, geralmente resultantes de experiências ou pesquisa de campo e analisá-las com o uso da lógica.

As etapas do método estão embasadas de acordo com os estudos realizados a partir da revisão bibliográfica e também fundamentadas em hipóteses definidas com intuito de aproximar este trabalho de uma situação real e prática de oportunidade para investimento.

Usaremos também, metodologia comparativa que se baseia na ideia de que de forma geral, compreende em estabelecer paralelos entre dois ou mais objetos de estudo, para analisar semelhanças e diferenças. Em outras palavras, é um método para comprovar ou refutar teorias e hipóteses que se baseia em comparações.

Por último não menos importante, modelaremos um sistema baseado em clinica real, esse site apresentara todas as características de um atendimento presencial, porém, será mais eficiente aos olhos de nossos clientes.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

**HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DA PROGRAMAÇÃO**  
  
A primeira criação de linguagem de programação foi criada por Ada Lovelace, um bom amigo de Charles Babbage. O projeto da primeira calculadora mecânica programável foi idealizado por Charles Babbage, que não conseguiu implementar o projeto depois de investir muito tempo e dinheiro. A linguagem de programação ADA recebeu o nome da primeira mulher programadora.   
  
Uma das primeiras linguagens de programação de computadores foi chamda de Plankalkül criada por Konrad Zuse na Alemanha nazista, mas teve pouco ou nenhum impacto no futuro das linguagens de programação.  
  
No entanto, a programação moderna começou nos anos 40 e 50, quando os primeiros computadores eletrônicos foram construídos. Os primeiros programas foram escritos em linguagem de máquina, que consistia em uma série de números binários que representavam instruções para o computador.

Na década de 1950, surgiram as primeiras linguagens de programação de alto nível, como o Fortran e o Cobol, que permitiam aos programadores escrever código em uma linguagem mais próxima da linguagem humana.

Na década de 1960, surgiram as linguagens de programação orientadas a objetos, como o Simula e o Smalltalk. Essas linguagens permitiam aos programadores criar programas complexos e modulares, usando conceitos como herança e encapsulamento.

A década de 1970 foi marcada pelo surgimento da linguagem C, que se tornou uma das linguagens de programação mais populares do mundo. A linguagem C foi seguida pela linguagem C++, que adicionou recursos de programação orientada a objetos à linguagem C.

Na década de 1990, surgiram as linguagens de script, como o JavaScript e o Python, que permitiam aos programadores criar programas interativos para a web.  
  
Nos últimos anos, a programação tem se tornado cada vez mais acessível, graças a linguagens de programação como o Scratch, que permitem que crianças e jovens aprendam a programar de maneira divertida e interativa. Além disso, a inteligência artificial e a aprendizagem de máquina estão revolucionando a forma como os programadores criam software, permitindo a criação de sistemas autônomos e inteligentes que podem aprender e se adaptar ao ambiente em que estão inseridos.  
  
**LINGUAGENS USADAS**  
  
**JAVA SCRIPT**  
  
JavaScript (frequentemente abreviado como JS) é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma (protótipos, orientado a objeto, imperativo e funcional). Juntamente com HTML e CSS, o JavaScript é uma das três principais tecnologias da World Wide Web. JavaScript permite páginas da Web interativas e, portanto, é uma parte essencial dos aplicativos da web  
  
**JAVA**  
Java é uma linguagem de programação orientada a objetos desenvolvida na década de 90 por uma equipe de programadores liderada por James Gosling na Sun Microsystems, que foi adquirida pela Oracle Corporation em 2008. [3] Ao contrário das linguagens de programação modernas que compilam para código nativo, o Java é compilado para bytecode que é interpretado por uma máquina virtual (Java Virtual Machine, abreviado como JVM). A linguagem de programação Java é a linguagem geral da plataforma Java, mas não é sua única linguagem.  
  
**PHP**PHP (acrônimo recursivo para "PHP: Hypertext Preprocessor", originalmente Personal Home Page) é uma linguagem de livre interpretação, originalmente destinada apenas ao desenvolvimento de aplicações existentes e ativas no lado do servidor, capaz de gerar conteúdo dinâmico no World Wide Web. [2] Foi uma das primeiras linguagens que puderam ser inseridas em documentos HTML, em muitos casos eliminando a necessidade de arquivos externos para o processamento final dos dados. O código é interpretado no lado do servidor por um módulo PHP que também gera a página da web para ser visualizada no lado do cliente.  
**HTML**  
HTML (abreviação para a expressão inglesa HyperText Markup Language, que significa: "Linguagem de Marcação de Hipertexto") é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime e SGML. **CSS**Folhas de estilo em cascata (abreviadas como CSS) são um mecanismo para adicionar estilos (cores, fontes, espaçamento, etc.) a páginas da Web, aplicados diretamente a tags HTML ou contidos em tags <style>. Os estilos também podem ser adicionados adicionando um link a um arquivo CSS que contém os estilos. Portanto, quando você quiser alterar a aparência dos documentos vinculados a este arquivo CSS, basta modificá-lo.  
**FRONT-END E BACK-END**  
  
Em arquitetura de software há muitas camadas entre o hardware e o usuário final. Cada uma pode ser dita como tendo um *front-end* e um *back-end*. O *front-end* é uma abstração, simplificando o componente subjacente pelo fornecimento de uma interface amigável, como por um exemplo um navegador de Internet, ou um formulário para um determinado usuário.  
Front-End é basicamente a parte visual do site.  
 a arquitetura modelo-visão-controlador fornece o *-end* e o *back-end* para o banco de dados, o usuário e para os componentes de processamento. A separação de sistemas de software em *front-end* e *back-end* simplifica o desenvolvimento e separa a manutenção.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

SILVEIRA, E. C. C. Metodologia Comparada: repensando sua relevância na construção da identidade latino-americana. Disponível em: www.sbec.org.br/evt2003/trab36.doc. Acesso em 20 de dezembro de 2022.

MÉTODO CIENTÍFICO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=M%C3%A9todo_cient%C3%ADfico&oldid=64436528>>. Acesso em: 21 set. 2022.

ODONTOLOGIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Odontologia&oldid=65388723>>. Acesso em: 27 fev. 2023.

MODERNA–INGLÊS, Estrangeira; AMBIENTAL, Educação. ANÁLISE E PROJETOS.

BANCO DE DADOS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Banco_de_dados&oldid=65214909>>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Santos, Elsa - Web design: uma reflexão conceptual. "Revista de Ciências da Computação" [Em linha]. ISSN 1646-6330. Nº 4 (2009), p. 32-46

D'AVILA, Luciana Souza; BICALHO, Maria Carmen Duarte. A influência da agenda no uso do espaço físico em uma clínicaodontológica. 2005.  
  
>. Acesso em: 6 abr. 2023.  
GOTARDO, Reginaldo. Linguagem de programação. **Rio de Janeiro: Seses**, p. 34, 2015.  
  
PLANKALKÜL. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Plankalk%C3%BCl&oldid=64769283>>. Acesso em: 19 nov. 2022.  
  
PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Programa%C3%A7%C3%A3o_de_computadores&oldid=64244250>>. Acesso em: 08 maio. 2023.  
  
JavaScript. In: *Wikipédia, a enciclopédia livre* [Em linha]. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023, rev. 26 Abril 2023. [Consult. 26 abr. 2023]. Disponível em WWW:<<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=JavaScript&oldid=65757809>>.  
  
HTML. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=HTML&oldid=64864070>>. Acesso em: 6 dez. 2022.  
  
CASCADING STYLE SHEETS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cascading_Style_Sheets&oldid=65199317>>. Acesso em: 29 jan. 2023.  
  
PHP. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=PHP&oldid=65650236>  
JAVA (LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Java_(linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o)&oldid=65751422>>. Acesso em: 24 abr. 2023.  
  
FRONT-END E BACK-END. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Front-end_e_back-end&oldid=65664732>>. Acesso em: 9 abr. 2023.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-1)