**UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP EaD**

**Projeto Integrado Multidisciplinar VI**

**Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

ISRAEL SANTANA DA SILVA – 0593434

LUIS HENRIQUE VIDEIRA ANGELO – 0587428

HERICKA DOS SANTOS PAIXÃO – 0595730

MICHEL DE SOUZA RODRIGUES – 0597235

PEDRO HENRIQUE DE OLIVEIRA FELIZ PEREIRA – 0598603

VITOR GUILHERME DE GODOY VIEIRA – 0576063

**PROJETO:** Anime Geek Store

Caieiras/SP

2021

ISRAEL SANTANA DA SILVA – 0593434

LUIS HENRIQUE VIDEIRA ANGELO – 0587428

HERICKA DOS SANTOS PAIXÃO – 0595730

MICHEL DE SOUZA RODRIGUES – 0597235

PEDRO HENRIQUE DE OLIVEIRA FELIZ PEREIRA – 0598603

VITOR GUILHERME DE GODOY VIEIRA – 0576063

**PROJETO:** Anime Geek Store

Projeto Integrado Multidisciplinar para obtenção do título de tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, apresentado à Universidade Paulista - UNIP EaD.

Orientador: Prof. Luiz Antonio de Lima

Caieiras/SP

2021

**RESUMO**

Este projeto tem como finalidade desenvolver e suceder um sistema que visa por intermédio de tecnologia e métodos convencionais o controle de estoque dos produtos e as vendas realizadas, realçando os pontos cruciais o sistema manterá um controle eficaz das rotinas de vendas e estocagem a qual venha se fundamentar e alentar o processamento nas empresas.

Palavras-chave: geek, sistema, trabalho acadêmico

**ABSTRACT**

This project aims to develop and succeed a system that aims, through technology and conventional methods, to control the inventory of products and sales made, highlighting the crucial points. support and encourage processing in companies.

Keyword: geek, system, academic work

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

[Figura 1: Acesso a plataforma 9](#_Toc73812189)

[Figura 2: Atores do caso de uso 9](#_Toc73812190)

[Figura 3: Modelagem Casos de Uso 10](#_Toc73812191)

[Figura 4: Regras de negócio 13](#_Toc73812192)

[Figura 5: Diagrama de Classe 14](#_Toc73812193)

[Figura 6: Modelo de Dados (MER) 15](#_Toc73812194)

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO 7](#_Toc73812231)

[2. OBJETIVO 8](#_Toc73812232)

[2.1 Principais Atores 8](#_Toc73812233)

[2.2 Casos de Uso 9](#_Toc73812234)

[2.2.1 Modelagem de Casos de Uso 9](#_Toc73812235)

[2.2.2 Identificação dos casos de uso 10](#_Toc73812236)

[2.2.3 Descrição caso de uso 11](#_Toc73812237)

[2.3 Requisitos não funcionais 13](#_Toc73812238)

[2.4 Regras de Negócio 13](#_Toc73812239)

[2.5 Diagrama de Classes 14](#_Toc73812240)

[2.6 Modelo de dados (MER) 15](#_Toc73812241)

[CONCLUSÃO 16](#_Toc73812242)

[REFERÊNCIAS 17](#_Toc73812243)

# INTRODUÇÃO

O sistema Tecnológico originou inúmeros avanços nas empresas Embora esse movimento de modernização tecnológica tenha sido fundamental para as atividades desenvolvidas nas empresas, foi inovador e eficiente o desenvolvimento e adaptação do controle do estoque de produtos e vendas realizadas.

Mediante o exposto desafio de alta demanda nas empresas e escassez de tempo o objetivo do sistema é unir essas áreas, a fim de melhorar o andamento e descomplicar a rotina do colaborador, que poderá gerenciar com facilidade e em tempo real o andamento dos processos, Concentrando em um mesmo sistema toda a base de controle de estoque, ocorrências indevidas são evitadas. Além de assegurar um fluxo de trabalho constante — que possibilita realizar buscas de produtos, vendas a precisão das informações dá estabilidade para a equipe desempenhar tarefas da melhor maneira possível.

A implementação deste sistema procura adequar um controle eficaz que controle o estoque, que visa auxiliar a realização das atividades estabelecidas, a qual possibilita que a empresa identifique a viabilidade e praticidade no serviço atribuído.

# OBJETIVO

Consiste em desenvolver um sistema para controlar o estoque e as vendas realizadas em uma instituição do ramo de vendas jogos eletrônicos, acessórios e produtos geek. Entre os principais objetivos, a aplicação realizará todos os cadastros, alterações, consultas e exclusões relacionados as produtos que são vendidos, assim como cadastro de clientes e controle diferenciado entre níveis de login.

Na elaboração deste projeto utilizamos os conhecimentos das disciplinas de Análise de Sistemas Orientadas a Objetos, Banco de Dados e Gestão Estratégica de Recursos Humanos.

Para que o resultado seja adequado e o produto atenda aos requisitos estabelecidos, faz‑se necessário o levantamento e a análise de requisitos, a determinação dos perfis dos usuários e seus casos de uso. Além da representatividade dos fluxos por meio do diagrama de classes.

## Principais Atores

De acordo com Bezerra (2006), “os atores são os agentes externos ao sistema que executam uma determinada ação e que esperam algum resultado, ou seja, interagem diretamente com o sistema a partir dos casos de uso”.

Ainda segundo Bezerra (2006), “o ator é qualquer entidade externa que interage com o sistema: usuarios, outros sistemas de software ou até mesmo dispositivos de hardware”. Os principais atores envolvidos neste sistema são:

1. Administrador (supervisor)
2. Usuário (Estoquistas e Atendentes)
3. Cliente

## Casos de Uso

Cada usuário é responsável por uma ação dentro do sistema, ou seja, expõe as relações entre seus atores e seus casos de uso, de acordo com respectivo cenário. A criação e autorização de acesso a plataforma está dividida entre 03(três) perfis, cabendo a cada usuário algumas responsabilidades, como exemplificado abaixo:

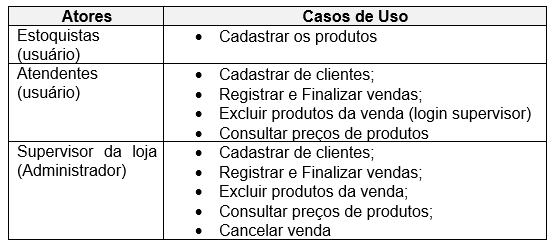


Figura 1: Acesso a plataforma

## Modelagem de Casos de Uso

Segundo Bezerra (2006), “o modelo de casos de uso é uma representação das funcionalidades externamente observáveis do sistema e dos elementos externos ao sistema que interagem com ele”. Neste projeto a interações ocorrem de acordo o fluxo abaixo:

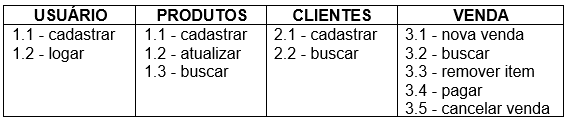


Figura 2: Atores do caso de uso

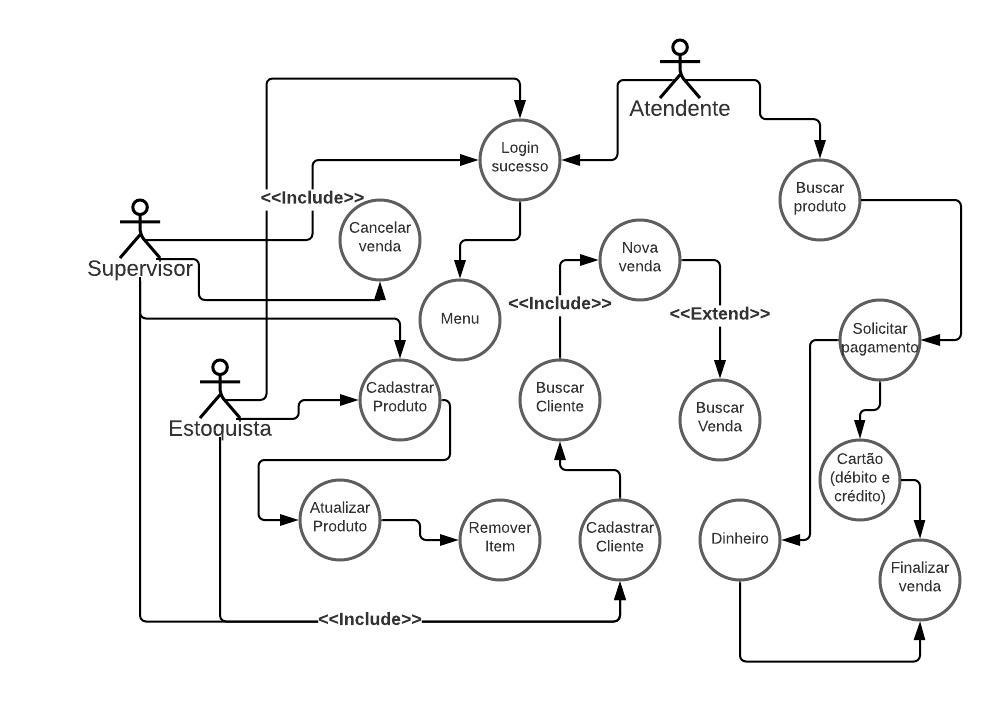


Figura 3: Modelagem Casos de Uso

### Identificação dos casos de uso

* CSU-001 - Login sucesso;
* CSU-002 - Login erro;
* CSU-003 - Visualizar menu;
* CSU-003.001.001 - cadastrar produto;
* CSU-003.001.002 - atualizar produto;
* CSU-003.001.003 - buscar produto;
* CSU-003.002.001 - cadastrar cliente.A;
* CSU-003.002.002 - buscar cliente;
* CSU-003.003.001 - nova venda;
* CSU-003.003.002 - buscar venda;
* CSU-003.003.003 - remover item.

### Descrição caso de uso

*Login*

001 - usuário informa usuário e senha válidos e consegue ver o menu das opções do usuário.

002 - usuário informa usuário e senha inválidos e recebe um erro dizendo que os dados estão incorretos.

*Menu*

003 - Após logar, o usuário deve ver o menu de opções e conseguir selecionar uma opção para que consiga executar as possíveis ações de cada menu.

- 1. PRODUTOS.

- 2. CLIENTES.

- 3. VENDA.

*Opção Produtos*

Menu secundário deve ser aberto com as seguintes informações :

- 1.1 - cadastrar.

- 1.2 - atualizar.

- 1.3 - buscar.

003.001.001 - um usuário previamente cadastrado cria novos produtos informando as seguintes informações : código de barras, nome do produto, categoria, fabricante, quantidade, valor do produto.

003.001.002 - Um usuário logado deve conseguir atualizar um produto, juntamente com sua quantidade.

003.001.003 - Um usuário logado deve conseguir buscar um produto pelo id.

*Opções Clientes*

Menu secundário deve ser aberto com as seguintes informações :

- 2.1 - cadastrar.

- 2.2 - buscar.

003.002.001 - um usuário previamente cadastrado deve poder criar novos clientes informando as seguintes informações : RG, CPF, nome, data do cadastro, endereço, telefone e e-mail do cliente.

003.002.002 - um usuário deve conseguir buscar os dados do cliente pelo id do cliente.

*Opção de vendas*

Menu secundário deve ser aberto com as seguintes informações :

- 3.1 - nova venda.

- 3.2 - buscar.

- 3.3 - remover item.

- 3.4 - pagar.

- 3.5 - cancelar venda.

003.003.001 - um usuário previamente cadastrado deve poder gerar uma nova venda adicionando as informações da venda, os produtos e o usuário que está criando aquela venda.

003.003.002 - um usuário deve conseguir buscar os dados da venda pelo id da venda.

003.003.003 - um usuário ADMIN deve informar a senha para que um usuário consiga excluir um item de uma venda antes dela ser paga.

003.003.004 - um usuário deve conseguir adicionar um método de pagamento e finalizar a venda.

003.003.005 - um usuário ADMIN deve conseguir cancelar uma venda antes dela ser paga.

CSU-003.003.004 - pagar venda.

CSU-003.003.005 - cancelar venda.

## Requisitos não funcionais

De acordo Sommerville (2010), “requisitos não funcionais (RNF) descrevem restrições sobre os serviços oferecidos pelo sistema de software”. Neste projeto os requisitos não funcionais são:

* Utilização do SQL Server e o MySql para o banco de dados
* Requisito mínimo de memória 4 GB
* Seguindo todos os protocolos padrão para integração do sistema
* Utilização do software em desktop
* Sistema será usado apenas por Desktop com Sistema Operacional Windows
* Necessária uma conexão de internet estável

## Regras de Negócio

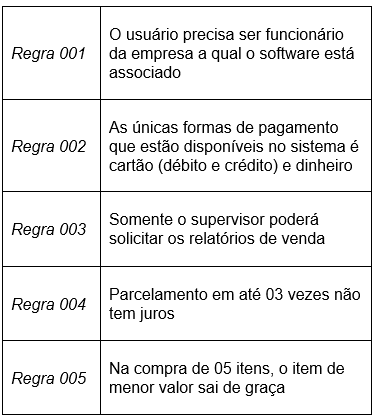


Figura 4: Regras de negócio

## Diagrama de Classes

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 5: Diagrama de Classe

## Modelo de dados (MER)

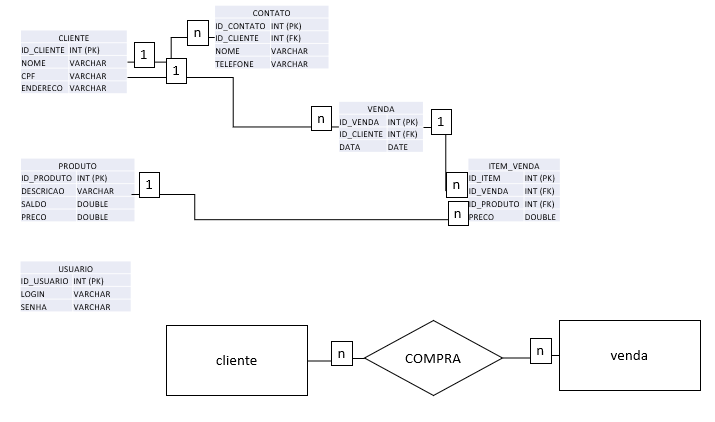


Figura 6: Modelo de Dados (MER)

# CONCLUSÃO

O presente trabalho objetivou elaborar um sistema para controlar o estoque de produtos e vendas, definindo o direcionamento dos pontos estratégicos da empresa Anime Geek Store, sendo que durante todo o processo de elaboração foram conduzido pontos extremamente cruciais. Diante de um cenário de mudanças inconstante nas empresas, ocasionalmente a demanda pela tecnologia e prestação de software tem alavancado gradativamente.

Mediante os sistemas de obtenção de controle de estoque da qual originou-se essencialmente um fator determinante, atuando como ferramenta importantíssima junto as atividades executadas e processos gerenciais na empresa. É imprescindível destacar a importância da formulação e execução do sistema adequada a finalidade das empresas, será possível relativamente obter melhores resultados com eficiência pois as empresas estarão mais preparados tecnologicamente.

Contudo a prestação de um sistema de estoque e produtos redirecionados objetivamente para as empresas, o profissional poderá realizar todos os cadastros, alterações, consultas e exclusões relacionados diretamente aos produtos que serão vendidos na loja, exemplificando como os cadastros dos clientes e ainda deverá ser realizado o controle de acesso ao sistema com níveis de Login. O sistema será utilizado por atendentes, estoquistas e o supervisor da loja.

Em razão dos fatos mencionados, este projeto irá estabelecer e ordenar um controle, possibilitando uma junção de informações decisivas, dessa maneira os profissionais das empresas poderá realizar as alterações e consultas, de forma pratica e eficiente, sem o aconteciemnto de um imprevisto desagradável, a fim de aprimorar a prestação de serviço fornecida. Dessa forma a mendicidade poderá ser atendida e suprida com a obtenção do sistema disponível de forma que o profissional possa realizar as alterações e exclusões com êxito,segurança e praticidade.

# REFERÊNCIAS

BEZERRA, E. **Princípios de análise e projeto de sistemas com UML: um guia prático para modelagem de sistemas orientados a objetos através da linguagem de modelagem unificada**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. São Paulo: Pearson, 2010.