

# Documentação

Desenvolvido por:

Leandro Cavalcante

Matheus Roxo

Taila Franco

Yan Oliveira

## Sumário

Resumo	3
Descrição do projeto	3
Perfis de Usuário	3
Modelagem de software	3
Modelo Conceitual	4
Modelo Lógico	5
Modelo Físico	5
Cronograma	6
Design UI / UX	6
Imagens	6

## 1. Resumo

Sistema de Gerenciamento patrimonial de Escolas tendo o objetivo de facilitar a visualização e controle dos bens patrimoniais.

Foi construído as páginas Home, Cadastro de Salas, Cadastro de Equipamentos, Login e Cadastro de Usuários.

Possui design inovador pensando na experiência do usuário proporcionando alta performance.

## 2. Descrição do projeto

O Sistema de Gerenciamento patrimonial School Management, é uma aplicação de integração e gerenciamento de bens patrimoniais escolares.

Com os seguintes requisitos:

1. Modelagem de dados;
2. Autenticacao de Usuarios;
3. Swagger;
4. Retorno em JSON;
5. CRUD de Salas e Equipamentos;

### 2.1. Perfis de Usuário

1. Administrador: Para o usuário área administrativa;
2. Usuário: Para os usuários da plataforma em geral;

#### 2.1.1. Modelagem de software

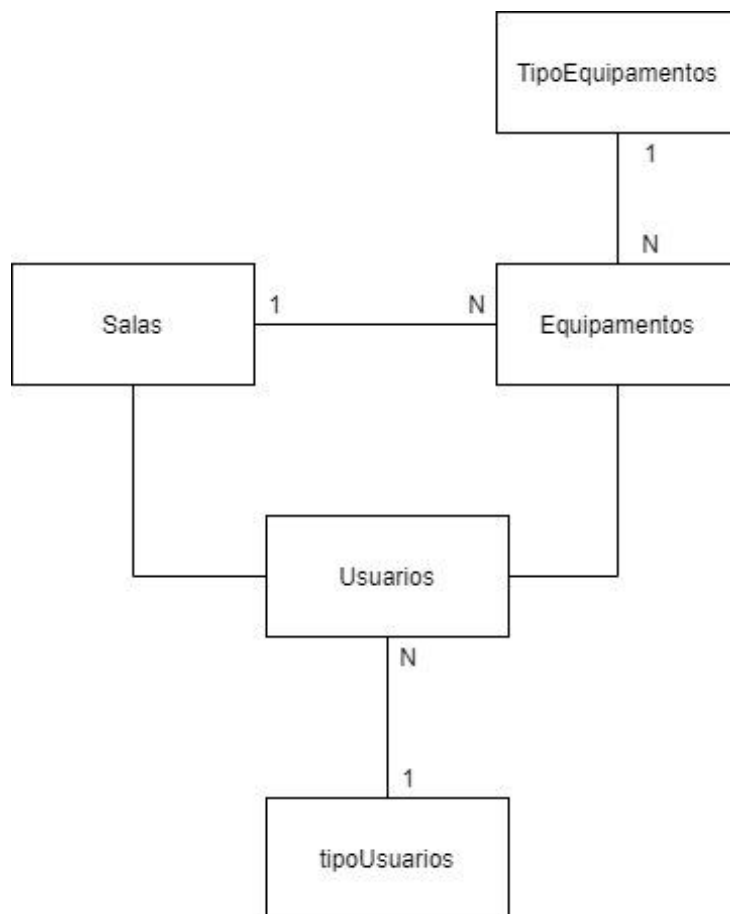
O banco de dados relacional, são tabelas bidimensionais, onde os dados são armazenados, muito utilizado devido às relações entre as tabelas é utilizado por meio de chaves primárias e estrangeiras que fazem as ligações entre elas.

A utilização do banco de dados auxilia no desempenho e performance da aplicação e é a maneira mais segura de tratar os dados.

## 2.2. Modelo Conceitual

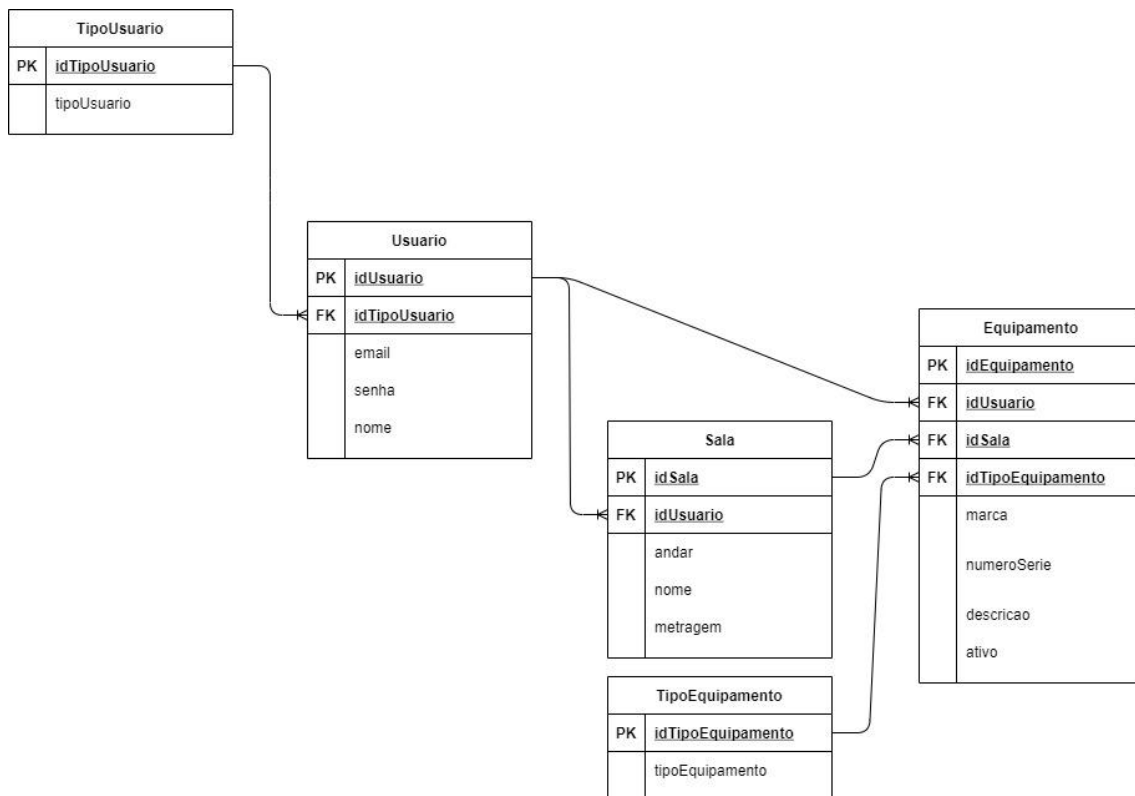
O modelo conceitual é um conjunto de suposições baseadas no mundo real que indicarão as regras de negócio de um sistema. Portanto, modelo conceitual é a descrição do sistema proposto na forma de um conjunto de ideias, por isso a participação do usuário final, ou cliente, é fundamental.

A verificação de relação entre 1:1, 1:N ou N:N é importante para decidirmos as tabelas que serão construídas de forma a entregar um banco de dados mais limpo e organizado, além de já verificar as normalizações.



## 2.3. Modelo Lógico

Este modelo adequa o modelo conceitual para o tipo de banco de dados que será implementado. É desenvolvido na fase de projeto para verificar os atributos e as relações entre as tabelas e os dados.



## 2.4. Modelo Físico

Este modelo é o projeto físico. Tem as preocupações com desempenho, com a capacidade dos equipamentos etc. Foi utilizado o Excel para simular a estrutura real do banco de dados com base no modelo lógico elaborado anteriormente.

Sala				Equipamento					
idSala	Nome	Metragem	Andar	idEquipamento	idSala	marca	tipoEquipamento	numeroSerie	descricao
1	Laboratório	10,00m x 6,00m	3	1	1	Acer	informática	12321456	Notebook Acer Aspire 3
2	Sala dos funcionários	6,00m x 4,00m	1	2	1	Logitech	informática	654321123	Mouse Logitech M90
				3	2	Samsung	eletroeletrônicos	12345567	Smart TV samsung 32 polegadas

Usuario			
idUsuario	email	senha	nome
1	roberto@gmail.com	Roberto123	Roberto
2	beatriz@gmail.com	Bea123	Beatriz
3	joaoP@gmail.com	Jp123	João Pedro

## 2.5. Cronograma

Foi criado utilizando a ferramenta Trello, pensando na metodologia ágil, o link para acompanhamento é:

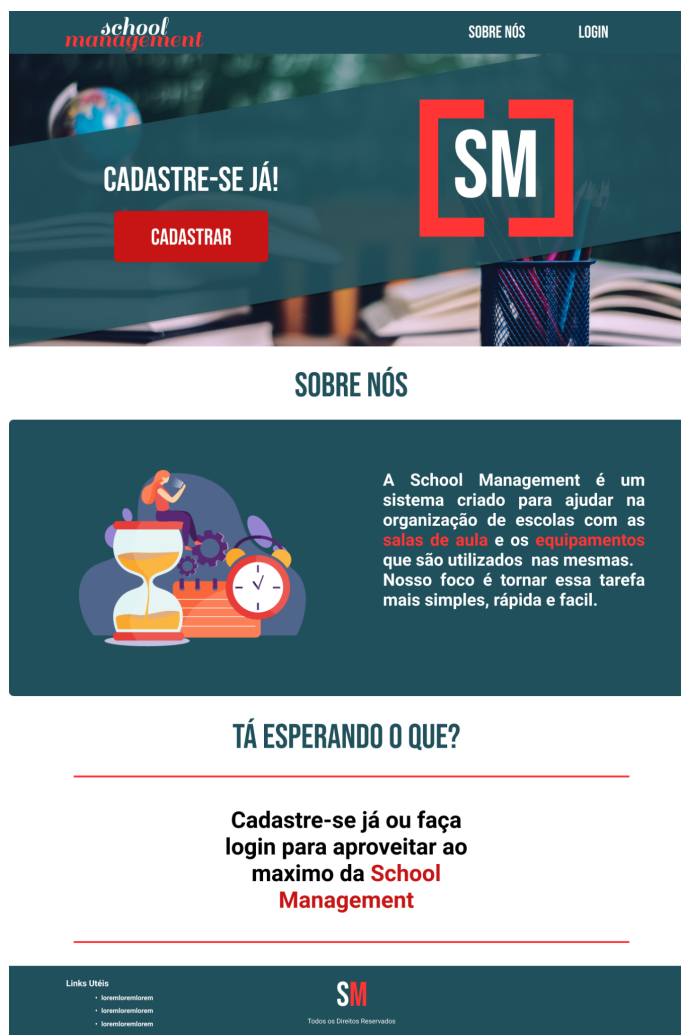
Link do Trello: <<https://trello.com/b/2zqzcOGr/gerenciar-patrim%C3%B4nio-escolar>>.

## 3. Design UI / UX


O Layout da aplicação foi desenvolvido no Figma. Para a criação do layout da aplicação foram utilizadas algumas referências de projetos anteriores e de outras aplicações já existentes.

### 3.1.1. Imagens

Home



## Login



### LOGIN


Email

Senha

**LOGIN**

Ainda não é cadastrado?  
[cadastre-se](#)

## Cadastro de Novo Usuário



### Cadastre-se

Nome

Email

Senha

Confirme sua Senha

**CADASTRAR**

Ou faça [login](#)

## Cadastro de Classes

MENU	CADASTRAR CLASSE	
CADASTRAR CLASSES		
CADASTRAR EQUIPAMENTOS		
SAIR		

NOME	METRAGEM
<input type="text"/>	<input type="text"/>
ANDAR	
<input type="text"/>	

## Cadastro de Equipamentos

MENU	CADASTRAR EQUIPAMENTOS	
CADASTRAR CLASSES		
CADASTRAR EQUIPAMENTOS		
SAIR		

MARCA	NUMERO DE SERIE
<input type="text"/>	<input type="text"/>
DESCRIÇÃO	TIPO EQUIPAMENTO
<input type="text"/>	<input type="button" value="Selecionar"/>
	ATIVIDADE
	<input type="button" value="Selecionar"/>
	SALA
	<input type="button" value="Selecionar"/>