

Etec De Vila Formosa
Matheus Fernandes Moreira
Nathalia Nascimento Paschotto

Optimus System

WEB Practicality

São Paulo
2019

Matheus Fernandes Moreira
Nathalia Nascimento Paschotto

WEB Practicality

Trabalho de conclusão de curso, Técnico em
Análise e Desenvolvimento de Sistemas,
realizado sob Orientação do Prof. Bruno Cano.

São Paulo
2019

**Dedico este trabalho aos donos e usuário de academias de São Paulo,
visando melhorar sua administração e utilização das academias.**

AGRADECIMENTOS

- Agradeço a Deus.
- Agradeço a instituição.
- Agradeço ao super e incrível orientador Bruno Cano.
- Agradeço aos professores da instituição.
- Agradeço aos familiares.

***"Inovar é a essencia do capitalismo,
Para que sempre aja inovação,
Necessidade visionarios que
Estão disposto a correr riscos ."***

Joseph Schumpeter

RESUMO

Neste trabalho abordaremos a integração da tecnologia da informação nas academias de musculação, nosso projeto conta com um Site , a principal função do Site será a divulgação da academia e oferecer ao usuário a possibilidade de realizar pagamento e ver treinos para o seu desenvolvimento físico.O site contém 8 páginas a princípio, são páginas de fácil entendimento para que até usuários que não sabem muito como mexer na internet possam realizar o que deseja.Para realizar tal projeto iremos usar algumas linguagens de programação que serão: PHP, MYSQL e JAVA.

Palavras Chave:

Integração da tecnologia, Função, Usuário, Entendimento.

ABSTRACT.

In this paper we will address the integration of information technology in the gym, our project has a website, the main function of the site will be the dissemination of the gym and offer the user the ability to pay and see training for their physical development. site contains 8 pages at first, these pages are easy to understand so that even users who do not know much about how to move the internet can do what they want.

Key words:

Technology Integration, Role, User, Understanding.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....p. 0

PROBLEMATIZAÇÃO.....p. 0

OBJETIVOS GERAIS E ESPECIFICOS.

JUSTIFICATIVA.

ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO.

1. HTML.....p. 0

1.1. Criação da Linguagem HTML.....p. 0

1.2. Como funciona o HTML.....p. 0

2. PHP.....p. 0

2.1. Criação da Linguagem PHP.....p. 0

2.2. Como funciona o PHP.....P. 0

3. Site.....p. 0

CONCLUSÃO.....p. 0

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS.....p. 0

INTRODUÇÃO

Dentro deste cenário de evolução tecnológica, percebemos que para o crescimento de uma academia de qualidade com bons equipamentos e profissionais é necessário atualmente fazer grandes investimentos, cujo para o proprietário desta academia realizar a manutenção destes serviços pode gerar um prejuízo muito grande.

Com esta situação nós visamos elaborar um sistema que torne vários serviços de uma academia de forma digital, assim barateando certos custos, tornando o acesso e a comunicação entre empresa e cliente mais simplificado e prático.

Vendo que certas academias já adquiriram esse processo de implementação tecnológica, mas que muitas ainda necessitam desta implantação, criamos um sistema com um site e para suprir essas necessidades.

PROBLEMATIZAÇÃO

Ao analisar academias, identificamos a necessidade de digitalizar alguns serviços oferecidos, como por exemplo o contato do usuário com as fichas de treinamento, não ter total atenção do profissional, perda de foco sobre seus objetivos físicos e a acessibilidade de pagamento e divulgação de tal.

Objetivo Geral e Específico

O presente trabalho tem como objetivo geral desenvolver, um web site para academia, na qual servira de grande ajuda e confiabilidade para usuários e donos do devido estabelecimento esportivo.

Como objetivos específicos pretende-se: 1. Descrever os conceitos da Engenharia de Software; 2. Descrever as etapas à construção e processos de desenvolvimento de um jogo eletrônico; 3. Descrever o histórico da empresa Nology Software, objeto desta pesquisa

JUSTIFICATIVA

A nossa principal ideia é facilitar o contato entre academia e usuário, fazendo com que ambos fiquem mais conectados e tenham mais acessibilidade. Criando um aplicativo que possivelmente diminua o trabalho do personal trainer e atribui os objetivos do usuário na academia, passando informações e treinos que deverá ser feito para adquirir o seu objetivo principal.

ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO.

1. HTML

HTML é uma das linguagens que utilizamos para desenvolver websites. O acrônimo HTML vem do inglês e significa Hypertext Markup Language ou em português Linguagem de Marcação de Hipertexto.

O HTML é a linguagem base da internet. Foi criada para ser de fácil entendimento por seres humanos e também por máquinas, como por exemplo o Google ou outros sistemas que percorrem a internet capturando informação

1.1. Criação da Linguagem HTML

O criador do HTML foi Tim Berners-Lee em 1990. A princípio foi criado para uso próprio como uma simples ferramenta que tinha como finalidade facilitar a troca de informações entre cientistas de diferentes universidades.

Esse projeto teve uma visualização em proporções jamais esperadas por Tim Berners-Lee, que não imaginava que estaria criando as fundações da atual internet. O HTML vem se aprimorando desde a sua criação.

EM 1992 primeira aparição do HTML, baseada em SGML, que significa Standard Generalized Markup Language ou linguagem de marcação padrão e generalizado, em português. O SGML era utilizado para a estruturação de documentos e foi a partir destes conceitos que o HTML implementou diversas características na formatação de documentos, como a formatação de títulos utilizando a marcação <h1> até o <h6>, a formatação de cabeçalho com o <head> e a formatação de parágrafo <p>.

Em 1993 criação do HTML+ e com ele algumas definições a mais, como tabelas e formulários.

Em 1994 criação do HTML 2.0, que padronizaria suas principais características, que veremos posteriormente. O HTML 2.0 foi apresentado na primeira conferência mundial sobre a Web, a World Wide Web Conference.

Também ocorreu neste mesmo ano a criação do HTML 3.0, uma extensão do HTML+.

Em 1995 criação do HTML 3.2 trouxe mais correções e total compatibilidade com a versão anterior. Também foi criado o Java Script, que é uma linguagem de roteiro (script), ferramenta muito utilizada na produção de páginas web junto com o HTML, usado para desenvolver pequenos programas, que são interpretados pelo cliente (navegador).

Em 1996 criado o CSS1, uma Folha de Estilos para complementar o HTML, usado para formatar informações, como definir um padrão de tamanho, cor e tipo de letra para os títulos da página web.

Em 1997 criação do HTML 4.0, trazendo consigo a compatibilidade com as versões anteriores e alertando aos desenvolvedores sobre as boas práticas que deveriam ser seguidas ao produzir os códigos.

Em 1998 criado o CSS2, Folha de Estilos, trazendo mais ferramentas disponíveis com melhor suporte para texto, tabela mais visualizáveis, melhorias nos formulários.

Em 1999 criação do HTML 4.01 trouxe compatibilidade com todas as

versões anteriores juntas.

Em 2008 criação do HTML5, que é a versão utilizada atualmente. Essa versão facilitava a manipulação dos elementos via Java Script e CSS. O HTML5 atualmente está sendo utilizado principalmente por dispositivos mobile, onde sua leitura é mais fácil para os mesmos.

No HTML5 encontramos sugestões para que os desenvolvedores de páginas direcionadas ao sistema mobile possam criar páginas com estrutura mais simples que deem mais conforto ao usuário, visto que os aparelhos com essa tecnologia possuem telas menores, o que dificultaria a leitura e utilização.

1.2. Como funciona o HTML

A maioria dos códigos em HTML precisam ter um código de inicialização e um de finalização - são as chamadas Tag's (tag de abertura e tag de fechamento). Por exemplo, para definir o título da página, é necessário escrever:

```
<title>Título da minha Página</title>
```

O </title> serve para "avisar" que ali acaba o título, caso não seja posto, todos os códigos definidos depois serão considerados parte do título.

Um código HTML para uma página onde apareça "Olá" escrito em vermelho, em um fundo preto:

```
<HTML>  
<Head>  
<Title>Título</title>  
</head>  
  
<body bgcolor="black" text="red">  
Olá  
</body>  
</HTML>
```

Basta copiar o código para um editor de texto, salvar em .HTML e abrir no navegador.

Existem programas profissionais para criação de páginas em html automaticamente, como o Adobe Dreamweaver, entretanto, com

o tempo o desenvolvedor precisará criar páginas complexas demais, sendo necessário ele mesmo digitar alguns códigos html.

2. PHP

PHP é uma linguagem de programação utilizada por programadores e desenvolvedores para construir sites dinâmicos, extensões de integração de aplicações e agilizar no desenvolvimento de um sistema.

Essa linguagem é mundialmente conhecida e uma das mais utilizadas pela facilidade em aprendê-la, manuseá-la, além de ser compatível com quase todos os sistemas operacionais que existem – o que torna seu custo menor.

2.1. Criação da Linguagem PHP

Nos dias atuais, o PHP, é uma das linguagens de programação mais usadas no mundo. O termo PHP foi criado com apenas um aglomerado de códigos CGI – um elemento que torna a ligação física ou lógica entre dois sistemas ou servidores, descritos em uma linguagem C.

A ideia inicial era acompanhar o tráfego do site pessoal do criador. Os anos passaram e o criador desenvolvia scripts, o que aumentava os recursos que o site dele tinha.

O sucesso dessa linguagem foi tão grande que o criador, Rasmus Lerdorf, transformou o aglomerado de códigos CGI em uma linguagem de programação. Com isso, a grande maioria dos sites e aplicações passaram a utilizar o PHP como linguagem principal.

Em 1997, dois programadores reformularam os códigos do **PHP** e lançaram o **PHP 3**, mudando o nome de *Personal Home Page*, para *PHP Hypertext Preprocessor*, como falamos acima. Essa versão contou com a primeira forma de recursos de orientações a objetos.

Com essa atualização, os programadores podiam implementar métodos e códigos. Testes públicos foram feitos e em junho do ano seguinte ele foi lançado de maneira oficial. Dois anos depois, a versão **PHP 4** foi lançada, dando mais recursos para a linguagem.

Essa versão apresentou um problema: a possibilidade de criar cópias de objetos. Isso porque a linguagem não trabalhava com handlers ou apontadores. Isso foi corrigido na versão **PHP 5.0**, a mais utilizada pelos programadores.

Atualmente, o **PHP** está na versão **7.2**. E não, não houve um salto da versão 5.0 para a 7.2, apenas a preferência de programadores pela versão 5.0 ou 5.3 entre as versões 6.0 e 7.0.

2.2. Como funciona o PHP

Bom, para utilizarmos o PHP em sua totalidade, precisaremos de um servidor web ou podemos emular um com alguns softwares conhecidos no mercado.

Quando o usuário faz uma requisição de uma página web ou de alguma informação contida em um banco de dados (data-base), o servidor (web server) recebe essa requisição e processa a informação que deve ser retornada, é aqui que o PHP entra, ele processa os dados pedidos, gera a informação e manda de volta para o usuário em formato de HTML.

Basta você imaginar um formulário de cadastro, ou seja, quando o usuário cadastra as suas informações naquele form, o PHP recebe as informações no servidor, processa o pedido e retorna uma informação para o usuário. Tudo isso feito de forma implícita no servidor.

Como eu falei no início do nosso artigo, o PHP gera HTML, e só é visível do lado servidor, portanto os usuários, visitantes da aplicação não poderão ter acesso ao código-fonte, como é de costume no Java script.

Um código PHP para uma página onde apareça "Olá" escrito:

```
<?php

    echo "Olá";

?>
```

Assim imprimimos na tela o recado "Olá ". Essa frase será gerada em HTML em nosso navegador.

<?php – Abre o código PHP e o ?> fecha o mesmo;

echo – serve para imprimir o conteúdo entre aspas duplas;

O ponto e vírgula é necessário no final para evitar um possível erro de sintaxe.

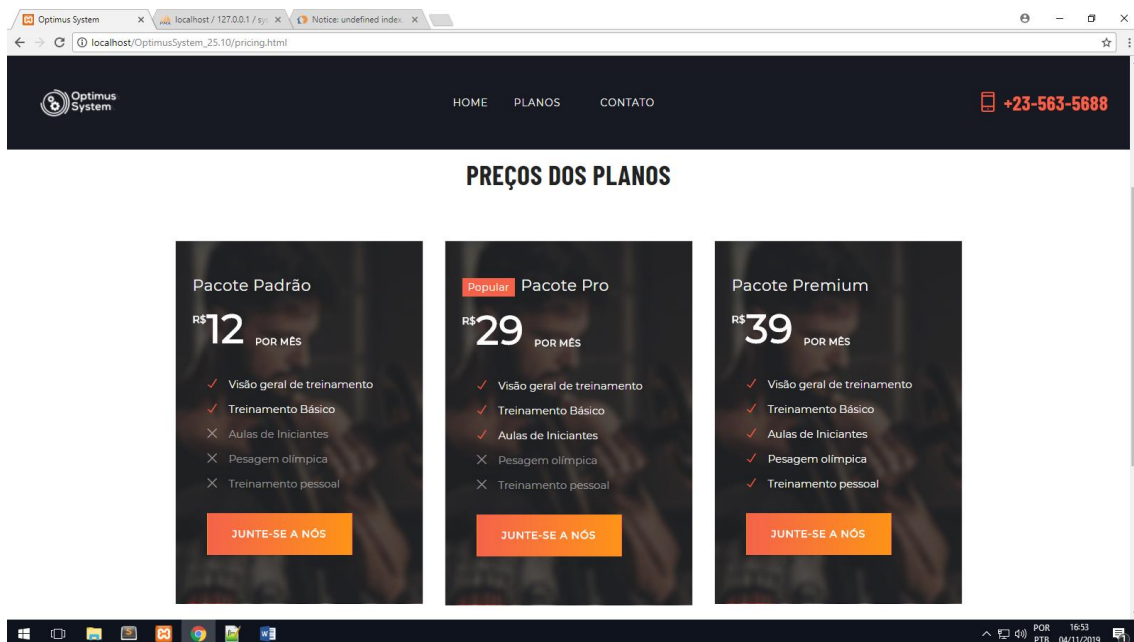
3. SITE

Aqui estão as imagens do nosso site, todas as páginas estão em desenvolvimento e alteração.

Home:



Planos:



Cadastro:

Optimus System

HOME PLANOS CONTATO

+23-563-5688

PREENCHA OS DADOS A BAIXO PARA EFETUAR SEU CADASTRO:

Nome:

digite seu nome completo

E-mail:

digite seu e-mail

Sexo: Masculino Feminino

Nome de usuário:

usuário

Senha:

Insira uma senha de até 8 caracteres.

senha

Mostrar senha

Apagar CADASTRAR

Login:

Optimus System

HOME PLANOS CONTATO

11 9454-1512

LOGIN

PREENCHA AS INFORMAÇÕES DE LOGIN:

Usuário/E-mail:

login

Senha:

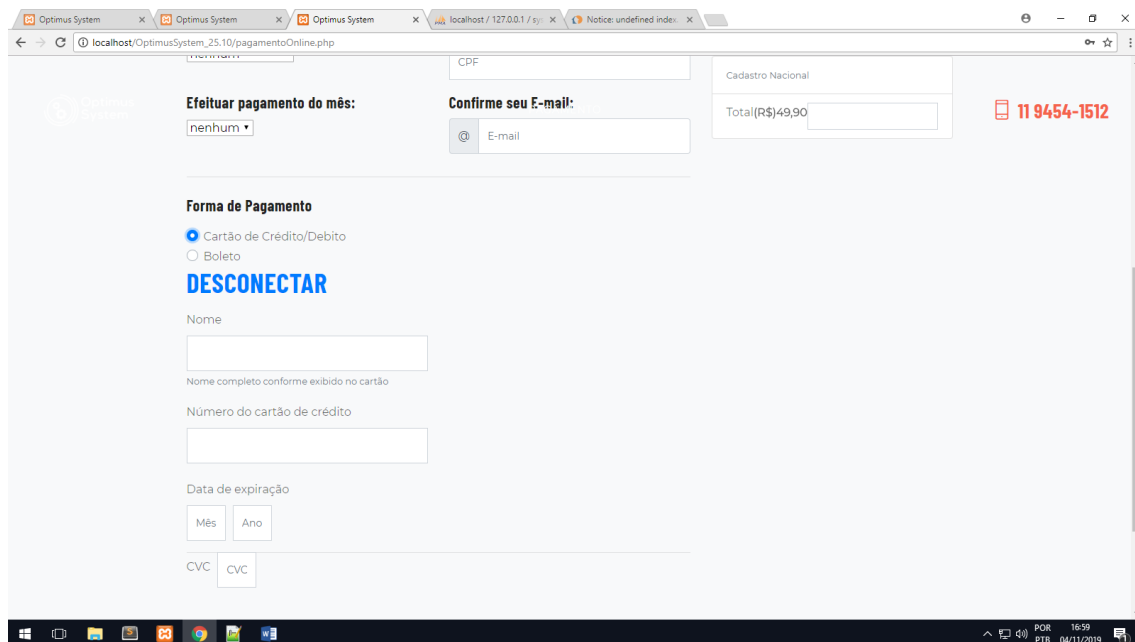
senha

Mostrar senha

ENTRAR

Ainda não possui uma conta? [Cadastrar](#)

Pagamento:



CONCLUSÃO.

Concluimos que o nosso projeto irá trazer mais acessibilidade para os usuários e funcionários da academia, fazendo com que o usuário tenha mais vontade de praticar exercícios físicos frequentemente, o usuário não deve perder o foco sobre seus objetivos físicos, o site vai fazer a divulgação da academia e os serviços que serão prestados por ela, e que o usuário possa fazer pagamentos através do nosso site, o aplicativo vai mostrar a lista de treinos que será feito no dia a dia, por exemplo um cronograma é a agenda de coisas que deve ser feita em um determinado dia e horário, ou seja, os serviços da academia estará de forma digital, assim irá baratear certos custos, e vai tornar o acesso e a comunicação entre academia e cliente mais simples e prático. PHP é uma linguagem gratuita, que facilmente pode vincular com o Mysql, o mysql trabalha bem com a linguagem php, o Mysql é bom para a visualização, atualização e salvamento de dados, java é utilizada para desenvolver aplicativos móveis, é a linguagem de programação que utilizamos bastante no decorrer do curso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Link para consulta:

<https://www.infoescola.com/informatica/html/>

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/criacao-da-linguagem-html/63539>

<https://www.cursos.wlconsultoria.net/blog/php-o-que-e-e-como-funciona/>

<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico/>