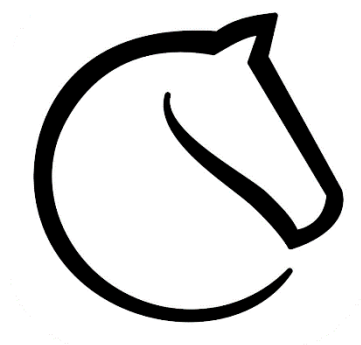




SITE E-COMMERCE: CHESSPOWERED.NET
Técnico de Gestão e Programação de Sistemas
Informáticos, 12º51
PROGRAMAÇÃO E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL



ELABORADO POR:

FRANCISCO PERESTRELO PONTES

Índice

1	Índice de Imagem	2
2	Introdução	3
3	Objetivos Gerais	4
4	Tabela de atividades.....	5
5	Desenvolvimento	6
5.1	Descrição	5
5.2	Consultas	5
5.3	Explicação.....	7
6	Conclusão	8
7	Web-Grafia.....	8

1 Índice de Imagem

Não foi encontrada nenhuma entrada do índice de ilustrações.

2 Introdução

Este projeto será um site genérico criado para negócios que utilizem a internet e websites como a sua principal forma de comércio.

Os softwares utilizados para a criação do projeto foram:

- Para o desenvolvimento do website foi usado [Django](#), isto inclui front-end e toda a back-end.
- Para fazer *deploy* do site foi usada a plataforma [Heroku](#).
- Para a criação de diagramas foi utilizado a aplicação [app.diagrams.net](#).

Neste caso o tema do trabalho será a venda de cursos de aprendizagem de xadrez, e material para xadrez competitivo como relógios, peças e tabuleiros.

Nenhum destes materiais existem mesmo na loja, serão apenas imagens stock.

Depois disto serão apresentados os objetivos gerais do projeto, mesmo que alguns destes não se encontrem completos.

Após os objetivos gerais, o desenvolvimento de todos os componentes do web-site, base de dados e o deploy do web-site serão explicados na secção de [Desenvolvimento](#) do relatório.



3 Objetivos Gerais

Estes serão os objetivos gerais do projeto que poderão mudar ao longo do seu desenvolvimento:

- Ter um sistema de autenticação de modo a distinguir as páginas de admins, clientes e visitantes do site.
- Criar uma base de dados que gere a venda de produtos.
- Ter uma Front-end elaborada que funcione em mobile e desktop.
- Ter um sistema de compra de produtos que automaticamente atualiza faturas, vendas e stock de inventário na compra de um item, este sistema tem de conter uma simulação de compra de produtos e um cesto de compras.
- Ter uma página de contactos que permita a comunicação do site com uma pessoa designada, neste caso será o e-mail de tal pessoa.
- Permitir a impressão de faturas guardadas na base de dados.
- Fazer o deploy do site na plataforma **Heroku**.

4 Tabela de atividades

TABELA DE ATIVIDADES

Atividade	Descrição	Duração	Atividades precedentes
A	Análise de requisitos	1 dia	-
B	Planeamento do DER	1 dia	A
C	Criação de tabelas	1 dia	B
D	Planeamento do layout do site (master page)	4 dias	C
E	Criação de uma página de contactos que manda e-mails automaticamente	1 dia	D
F	Criação de forms para introdução de dados	2 dias	D
G	Criação de um sistema de cesto de compras	1 dia	F
H	Criação de uma simulação de uma página de compras	2 dias	G
I	Front-end	3 dias	D
J	Sistema de autenticação	2 dias	I
K	Gerenciamento de páginas visíveis para utilizadores certificados	2 dias	J
L	Criar uma funcionalidade que permite a impressão de encomendas	2 dias	K

M

Fazer o deploy do website para a
plataforma Heroku

1 dia

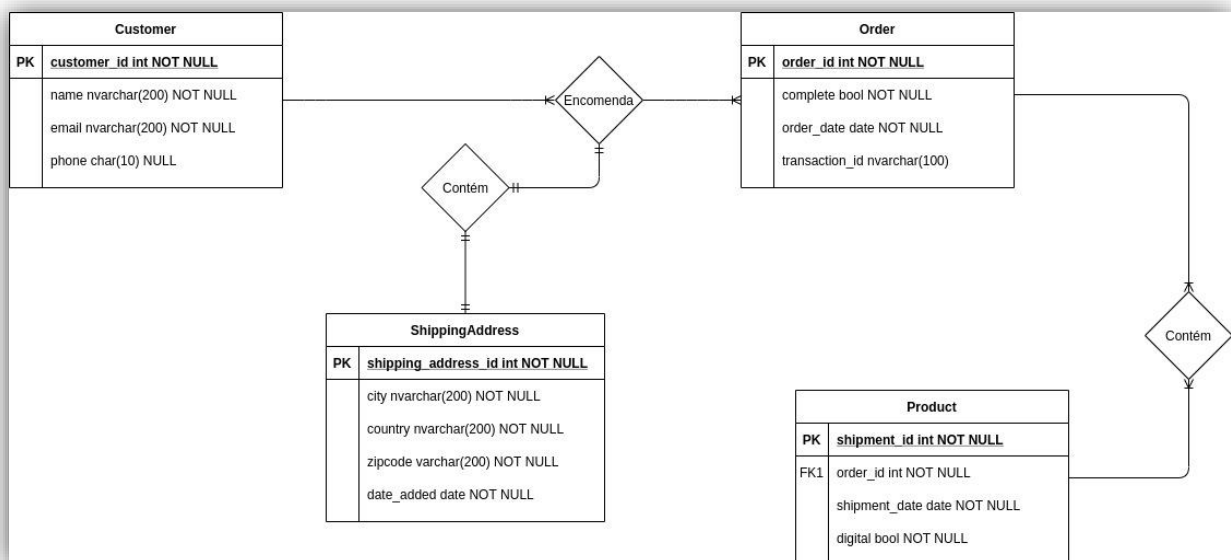
I,K

5 Desenvolvimento

5.1 Base de dados

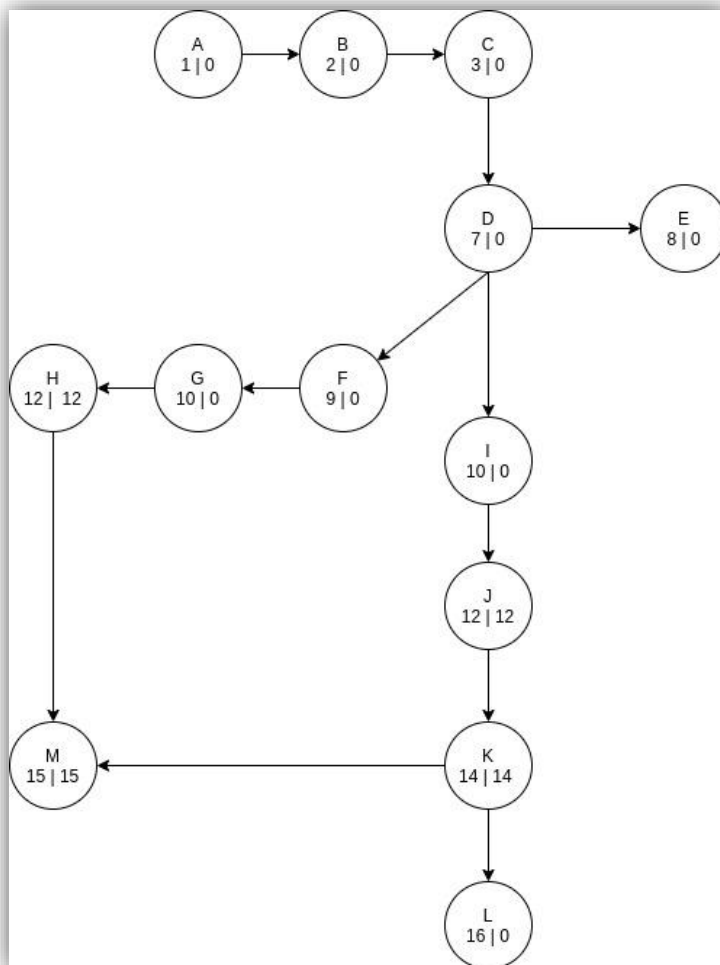
5.1.1 DER

Este é o Diagrama de entidades e relações, a primeira versão do planeamento da base de dados:



5.2 Rede PERT

A rede PERT ajuda-nos a determinar o caminho crítico do projeto e ajuda também a manter a direção e tarefas pendentes do projeto em linha:



Caminho crítico:

- A, B, C, D, F, G, H, M;

Este é o caminho que temos de percorrer para que o projeto esteja minimamente pronto no menor tempo possível.

5.3 Explicação

6 Conclusão

7 Web-Grafia

https://github.com/p1ng07/pap_site/

<https://docs.djangoproject.com/en/3.0/>