Universidade Estácio de Sá

curso XXXX

UNIDADE XXXX

**TRABALHO DE Desenvolvimento Rápido de aplicação em python**

Cidade - UF

Mês / Ano

202103059007 – Wellington Moreira da Silva

202202887013 – Thiago Costa de Souza

202302198635 – João Vitor Meireles

202402432711 – André Fillipe Palmeiro

**Trabalho de Desenvolvimento Rápido de aplicação em Python**

Trabalho de ...... apresentado a Universidade Estácio de Sá, como exigência para avaliação na disciplina ........................

Orientador:

Prof. Ronaldo Candido dos Santos

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 3](#_Toc84406832)

[1.1 DESCRIÇÃO DO PROBLEMA 3](#_Toc84406833)

[1.2 OBJETIVOS 3](#_Toc84406834)

[2 DESENVOLVIMENTO 4](#_Toc84406835)

[2.1 XXXXXXXXXXXXX 4](#_Toc84406836)

[3 CONCLUSÃO 5](#_Toc84406837)

[REFERÊNCIAS 6](#_Toc84406838)

# INTRODUÇÃO

A organização de inventários é fundamental para a eficiência de qualquer empresa, mas muitos negócios enfrentam desafios devido à falta de identificação adequada dos itens. Este trabalho propõe o desenvolvimento de um software para o cadastro de inventário, que permitirá ao cliente manter seus produtos organizados em um sistema digital. O software possibilitará o registro da localização e da procedência de cada item, facilitando o acesso a informações essenciais e aprimorando a visibilidade dos ativos. A solução visa promover a eficiência operacional e contribuir para um melhor controle dos itens da empresa.

## DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

O cliente enfrenta um desafio significativo devido à presença de vários itens não identificados em seu estoque, o que dificulta a gestão eficiente de seus produtos. Para resolver essa situação, é fundamental implementar um sistema de cadastro de inventário que não apenas organize os itens, mas também permita registrar informações detalhadas, como a localização de cada produto e a descrição completa de cada item, incluindo o local de compra. Essa solução garantirá maior controle, facilitará a busca e contribuirá para uma gestão mais eficiente e produtiva do estoque.

## OBJETIVOS

O objetivo deste projeto é desenvolver um software que atenda às necessidades do cliente na gestão do cadastro de itens para um inventário. O sistema permitirá que o cliente registre informações essenciais para cada produto, incluindo nome, local, descrição, marca, data da compra, valor da compra, número de série e imagem. Com essa ferramenta, o cliente poderá organizar e acessar facilmente todos os detalhes dos itens, garantindo um controle eficiente e facilitando a consulta e a análise dos produtos no inventário.

# DESENVOLVIMENTO

#### 1. Tecnologias Utilizadas

Para o desenvolvimento do software de cadastro de itens para inventário, foram empregadas diversas bibliotecas e ferramentas que garantem uma interface amigável e funcional. A biblioteca **Tkinter** foi escolhida para a criação da interface gráfica, devido à sua versatilidade e ampla documentação, permitindo uma rápida implementação de janelas e widgets. Para gerenciar datas, utilizou-se a biblioteca **tkcalendar**, que oferece um calendário intuitivo e facilita a seleção de datas de compra. A manipulação de imagens foi possibilitada pela biblioteca **Pillow**, que permite a inclusão e edição de imagens no sistema.

#### 2. Banco de Dados

O armazenamento dos dados foi realizado utilizando **SQLite3**, um banco de dados leve e eficiente que se integra facilmente ao Python. O SQLite3 foi escolhido por sua simplicidade e pela facilidade em gerenciar um pequeno volume de dados, tornando-o ideal para o sistema de inventário. Com ele, os dados inseridos, como nome, local, descrição, marca, data da compra, valor da compra, número de série e imagem, são organizados em tabelas, permitindo consultas e atualizações eficientes.

#### 3. Metodologia

O desenvolvimento do sistema foi estruturado em etapas. Inicialmente, foram levantados os requisitos necessários junto ao cliente, definindo os campos a serem incluídos no cadastro. Em seguida, foi elaborado o design da interface, priorizando a usabilidade e a clareza na apresentação das informações. A integração das bibliotecas foi realizada com foco na performance e na experiência do usuário, garantindo que as funcionalidades, como o upload de imagens e a seleção de datas, fossem intuitivas.

## XXXXXXXXXXXXX

(Descrever os itens pesquisados, podendo ser divididos em subtópicos.)

# CONCLUSÃO

(É a parte final do texto na qual se apresentam as considerações finais. É a recapitulação sintética dos dados obtidos. Fazer um resumo compacto das conclusões, em forma de tópicos advindos das análises dos trabalhos encontrados na literatura e/ou dos resultados obtidos.)

# REFERÊNCIAS

(Elemento obrigatório constituído por uma lista ordenada dos documentos efetivamente citados no texto. Não devem ser referenciadas fontes bibliográficas que não foram citadas no texto. Indicar todos os artigos, livros, sites consultados e utilizados para o desenvolvimento deste trabalho. Exemplos:)

ASCENCIO, A. F. G.; ARAÚJO, G. S. de. Estrutura de Dados: Algoritmos, Análise da Complexidade e implementações em Java e C/C++. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. Capítulo 2: Algoritmos de ordenação e busca. Páginas 21-102.

BACKES, A. Vídeo [ED] Aula 52 - Ordenação - QuickSort. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RZbg5oT5Fgw>. Acesso em: 22 mai. 2024.

BLOODSHED DEV C++: Download do software. Disponível em: <https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/>. Acesso em: 28 mai. 2024.

CORMEN, T. Desmistificando algoritmos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. Capítulo 3: Algoritmos para ordenar e buscar. Páginas 20-49.

KOFFMAN, E. B.; WOLFGANG, P. A. T. Abstração, Estruturas de Dados e Projeto Usando C++. Rio de Janeiro: LTC, 2008. Capítulo 10: Ordenação.

NORMAS ABNT. Normas para elaboração de trabalhos acadêmicos. Disponível em: <https://www.normasabnt.org/>. Acesso em: 28 mai. 2024.