**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**ANTHONY ABNER DA LUZ**

**LEANDRO JUNIOR ALBINO RODRIGUES**

**SOUL GAMER**

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**ANTHONY ABNER DA LUZ**

**LEANDRO JUNIOR ALBINO RODRIGUES**

**SOUL GAMER**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-1)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**ANTHONY ABNER DA LUZ**

**LEANDRO JUNIOR ALBINO RODRIGUES**

**SOUL GAMER**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

O presente trabalho é para a conclusão do curso Técnico em Informática, do Centro Estadual Pedro Boarreto Neto. Neste trabalho iremos apresentar um site e-commerce de venda de jogos de consoles antigos e atuais. que tem o intuito de controlar e facilitar o acesso e a comercialização desses jogos para o publico jovem gamer.

Iremos realizar uma pesquisa sobre o funcionamento e as dificuldades Que lojas físicas possuem, vamos transforma-la em um site que realizará login e cadastro dos clientes, você poderá consultar e comprar os jogos disponíveis em nosso site.

Tendo como ferramentas de trabalho, o uso e a aplicação de Linguagens em html, php, css e Java script, possuindo também seus dados de cadastro dos Clientes numa tabela em um banco de dados. Serão utilizados alguns métodos e recursos dentro do conteúdo que foi Aprendido durante o curso técnico em Informática. Os softwares empregados para edição e Criação de imagens e criação de layout de banners, foyers, logo da loja, das quais serão acrescentadas ao projeto elaborado, o Visual Estúdio Codes será essencial para criação da programação em HTML e PHP que serão utilizados.

## Apresentação do Problema

A criação da internet em 1969 e sua popularização em 1988, deu inicio ao “Nova Era”, novas formas de comunicação que levaram as pessoas buscarem outras formas de se divertir, surgindo os jogos que cada vez mais se desvincularam de algo infantil.

Fomos levados a escolher esse tema por gostos parecidos das duas partes, achamos interessante esse trabalho de Loja Online de venda de jogos e consoles para o nosso TCC, é um tema presente em toda sociedade conectada que nós queremos fazer parte e aprender como é a administração desse sistema, não somente como um usuário.

# 2 OBJETIVOS

Um site e-commerce de venda de jogos de consoles antigos e atuais para o publico jovem gamer.

# 3 METODOLOGIA

a loja ela não vai ter contato fisico com o cliente como uma loja fisica tem.

vai ter forma de pagamento em boleto o que a loja fisica não tem.

a loja não vai ter jogo fisico sera totalmente jogo digital.

a pessoa que comprar o jogo no boleto tera 24 horas para receber o produto caso não efetua o pagamento a compra sera cancelada.

a loja ira vender jogos e consoles que nem uma loja fisica normal.

a venda de consoles sera iniciado na geração 7.

a venda do console tera frete.

o cadastro de cliente tera o cliente normal apenas para compra e o adm para o desenvolvedor mexer no preço e produtos.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

Para fundamentar o desenvolvimento do trabalho assim como sua compreensão, é necessário conceituar os principais termos que serão utilizados ao longo dele, abordando conceitos de jogos eletrônicos, comportamento dos consumidores e fatores que influenciam a compra online.

Em nosso código vamos utilizar o HTML, CSS, JAVA SCRIPT e PHP, já em nosso banco de dados utilizaremos o XAMPP e MYSQL.A

HTML: Linguagem de marcação para construir paginas web no navegador.

CSS: Mecanismo para estilizar a pagina web dentro do HTML.

JAVA SCRIPT: Mecanismo que transforma aplicações web mais dinâmicas, respondendo interações do usuário e o layout da pagina.

PHP: linguagem de script do tipo server-side, gera conteúdos dinâmicos e versáteis em um site.

XAMPP: Utilizado para ser o server local e conectar o site ao banco.

MYSQL: Cria o banco de dados, armazena e manipula os dados e definindo as relações de cada tabela.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-1)