



Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro
Centro de Ciência e Tecnologia

Projeto POO Dev

Sistema para o Pescarte

Arthur Cézar Martins Ferreira Mól

Matrícula: 20221100108

Professor: João Luiz de Almeida Filho

18 de setembro de 2025

Sumário

| | | |
|---------|--|---|
| Sumário | | |
| 1 | GitHub | 2 |
| 2 | Descrição do sistema | 2 |
| 2.1 | O que é o projeto PEA-Pescarte | 2 |
| 3 | Requisitos funcionais e não funcionais | 3 |
| 3.1 | Requisitos funcionais | 3 |
| 3.2 | Requisitos não-funcionais | 3 |
| 4 | Diagrama de classes inicial | 4 |
| 4.1 | Diagrama de classes (UML) | 4 |
| 4.2 | Diagrama entidade relacionamento (ER) | 4 |
| 5 | Fluxo básico de funcionamento | 5 |
| 5.1 | Diagrama de casos de uso | 5 |
| 6 | Orçamento | 5 |
| 6.1 | Custo do desenvolvimento | 5 |
| 6.2 | Custo de manutenção | 5 |
| 6.3 | Custo total | 6 |
| 7 | Cronograma detalhado por semana | 6 |
| 8 | Realização do projeto | 6 |
| 8.1 | Primeira semana | 6 |

1 GitHub

[Clique aqui](#) para ser redirecionado ao repositório onde o projeto está.

2 Descrição do sistema

Linguagem para o back-end (e orientação a objetos) **Java** utilizando o framework **Springboot**.

Para o front-end será usado **React**.

Para o banco de dados será usado **Postgree**.

O sistema que será criado é uma plataforma interativa para o projeto PEA-Pescarte. O intuito desse sistema é criar uma plataforma onde os pescadores artesanais que participam do projeto possam logar, interagir com a plataforma e utilizar os serviços que serão fornecidos pela plataforma, como o de controle de gastos e lucro, além de informações gerais.

O sistema visa buscar fornecer serviços aos pescadores artesanais de modo a facilitar a vida deles, além de torná-los mais conectados.

As funcionalidades que estarão presentes no sistema são:

- Página **Home**: contendo as informações principais e mais relevantes do momento no site;
- Página **Login**: contendo a tela de login e criação de conta;
- Página **Serviços**: contendo serviços que podem vir a ser relevantes para os pescadores, como indicações de lojas como fábricas de gelo, lojas de artigos de pesca, informações sobre transporte, serviço de mecânico para os barcos;
- Página **Clima**: contendo informações sobre a previsão do tempo para o dia, se existe possibilidade de chuva, velocidade do vento, dentre outros;
- Página **Financeiro**: que faz um "controle" do financeiro dos pescadores, nessa página eles vão poder inserir o que pescaram e a aplicação vai fazer uma estimativa de por quanto eles deveriam vender os peixes baseado em informações estaduais e federais. Além disso, também uma opção de gerar uma planilha financeira com os gastos e lucros dos mesmos;
- Página **Sobre**: essa página vai conter as informações sobre o que é o projeto PEA-Pescarte.

2.1 O que é o projeto PEA-Pescarte

O Projeto PESCARTE tem como sua principal finalidade a criação de uma rede social regional integrada por pescadores artesanais e por seus familiares, buscando, por meio de processos educativos, promover, fortalecer e aperfeiçoar a sua organização comunitária e a sua qualificação profissional, bem como o seu envolvimento na construção participativa e na implementação de projetos de geração de trabalho e renda.

O Projeto de Educação Ambiental Pescarte (PEA Pescarte) trabalha junto às **comunidades de pesca artesanal** de Arraial do Cabo, Búzios, Cabo Frio, Campos, Carapebus, Macaé, Rio das Ostras, Quissamã, São Francisco de Itabapoana e São João da Barra. Desde 2014, atua juntamente aos pescadores artesanais e seus familiares, por meio de processos educativos, promovendo, fortalecendo e aperfeiçoando a organização comunitária e a sua qualificação profissional, bem como o seu envolvimento na construção participativa e na implementação de projetos de geração de trabalho e renda.

O processo educativo é realizado nos 10 municípios e se dá através de oficinas com temas diversos, entre eles: economia solidária, cooperativismo, políticas públicas, licenciamento ambiental, letramento digital e gestão participativa. O projeto promove, também, articulações entre os pescadores e pescadoras, com reuniões do Grupo de Trabalho, Grupo Gestor, Grupo de Acompanhamento de Obras e assembleias municipais.

3 Requisitos funcionais e não funcionais

3.1 Requisitos funcionais

Definem a **funcionalidade** que o sistema a ser desenvolvido deverá ter. Ele é um requisito relacionado com um tipo de comportamento produto de uma função do sistema.

Os requisitos funcionais deste projeto são:

- Cadastrar usuários;
- Realizar login;
- Transmitir dados;
- Exibir informações do usuário;
- Mostrar serviços;
- Gerar documentos;
- Consultar documentos.

Os requisitos funcionais se relacionam diretamente a processos¹ que o sistema deve executar. Ex: pesquisar, cadastrar, relatar, verificar, imprimir.

3.2 Requisitos não-funcionais

Indicam propriedades comportamentais que o sistema deve possuir.

Os requisitos não-funcionais deste sistema são:

- Poder acessar a aplicação usando qualquer navegador;
- Poder acessar a aplicação usando qualquer dispositivo: celular, tablet ou computador (responsividade);
- Aplicação com informações expostas de modo que pessoas com dificuldade de usar elementos da tecnologia possa acessá-lo sem problemas (acessibilidade com botões e textos grandes e intuitivos);
- Boa formatação, legibilidade e confiabilidade dos documentos gerados pelo sistema;
- Usuários poderem fazer login somente atrelados a uma Corporativa.

¹ processos = verbos

4 Diagrama de classes inicial

4.1 Diagrama de classes (UML)

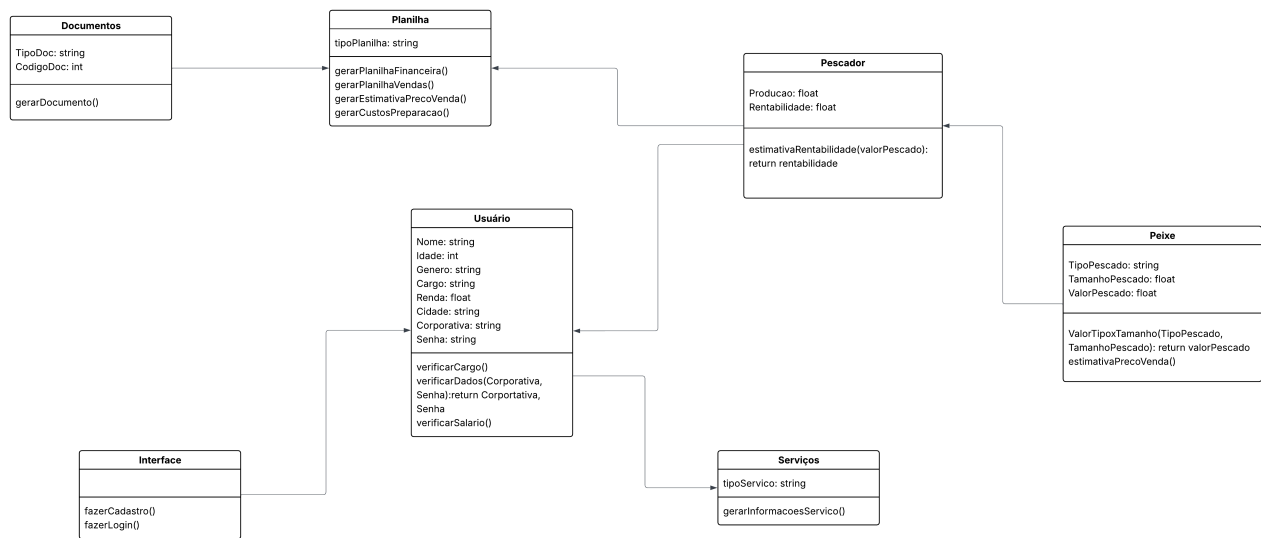


Figura 1 – Diagrama UML do projeto

4.2 Diagrama entidade relacionamento (ER)

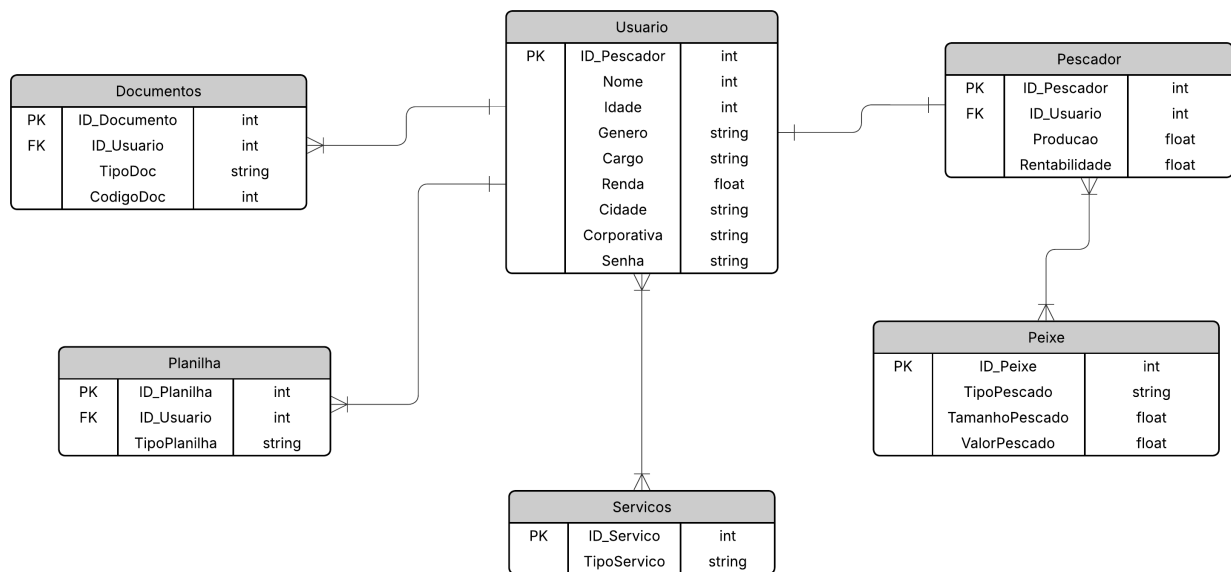


Figura 2 – Diagrama ER do projeto

5 Fluxo básico de funcionamento

5.1 Diagrama de casos de uso

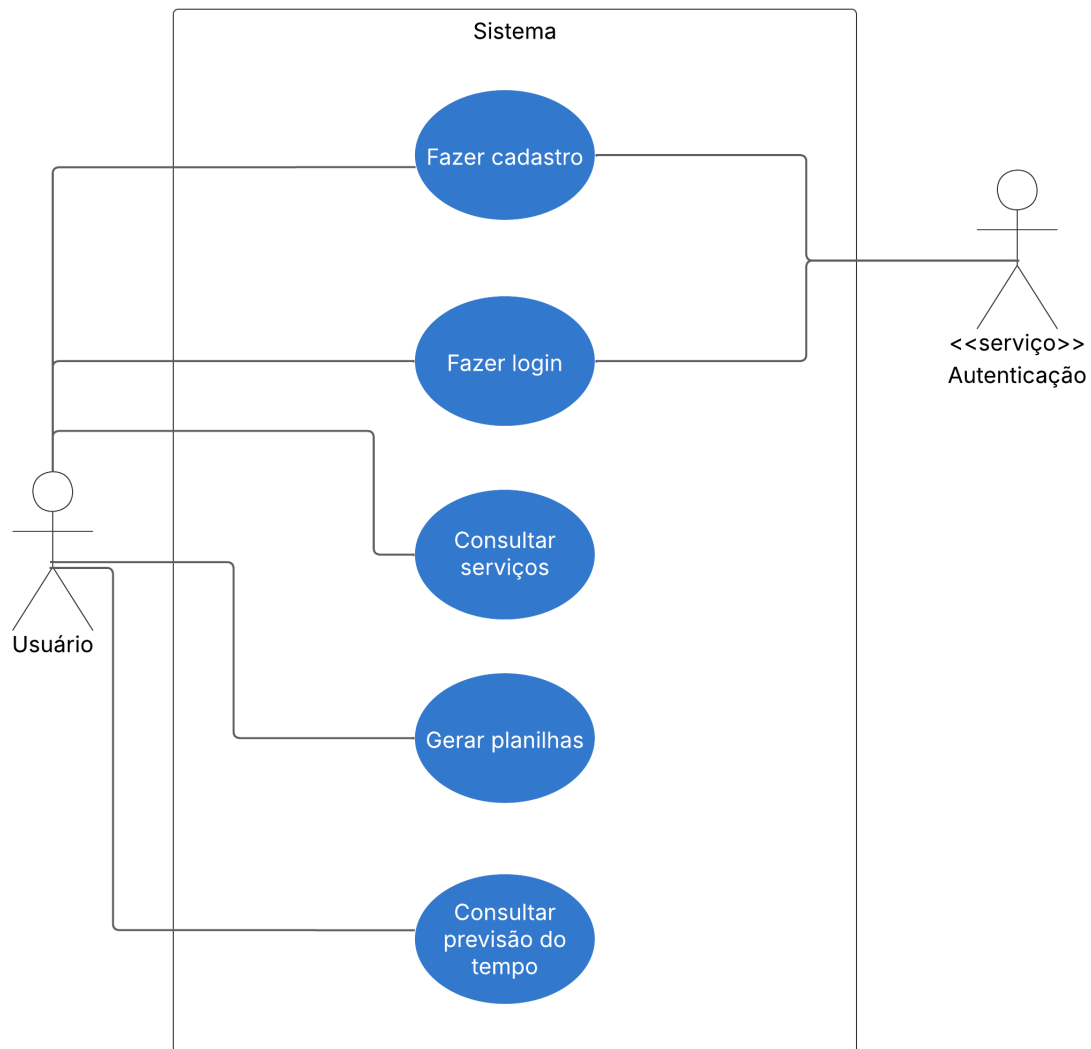


Figura 3 – Diagrama de Casos de Uso do projeto

6 Orçamento

6.1 Custo do desenvolvimento

Cobrando R\$100,00 a hora. Por dia seriam utilizadas pelo menos 2 horas de trabalho, considerando que seriam trabalhados 5 dias da semana no mínimo 1 hora durante 3 meses, o custo final do desenvolvimento seria por volta de R\$3000,00.

6.2 Custo de manutenção

Mensalmente seria cobrado o custo mensal da hospedagem do site, que seria cerca de R\$300,00. Além do custo mensal de manutenção, que seria cerca de 2 horas de trabalho por mês exclusivamente para manutenção,

o que sairia cerca de R\$200,00. Resultando um total de R\$500,00 mensais.

6.3 Custo total

O preço total do projeto sairia pelo preço total R\$3000,00 mais R\$500,00 por mês que o cliente continuar contratando os serviços de manutenção.

7 Cronograma detalhado por semana

| Semana | Datas | Atividade |
|--------|---------------|--|
| 1 | 15/09 – 19/09 | Planejamento do modelo do front-end |
| 2 | 22/09 – 26/09 | Criação do esqueleto do front-end |
| 3 | 29/09 – 03/10 | Planejamento e criação do banco de dados |
| 4 | 06/10 – 10/10 | Planejamento do modelo do back-end |
| 5 | 13/10 – 17/10 | Criação do back-end |
| 6 | 20/10 – 24/10 | Aprimoramento do back-end |
| 7 | 27/10 – 31/10 | Aprimoramento do back-end |
| 8 | 03/11 – 07/11 | Aprimoramento do front-end |
| 9 | 10/11 – 14/11 | Aprimoramento do front-end |
| 10 | 17/11 – 21/11 | Conexão entre front-end, back-end e banco de dados |
| 11 | 24/11 – 28/11 | Revisão geral e melhorias pontuais |
| 12 | 01/12 – 03/12 | Entrega do projeto pronto |

Tabela 1 – Cronograma de desenvolvimento do projeto

8 Realização do projeto

Nesta seção irei detalhar o cumprimento ou não cumprimento das tarefas propostas na seção 7.

8.1 Primeira semana

Objetivo: Planejamento do modelo front-end

Realizado: Foi feito um wireframe (figura 4) para representar uma base de como o site vai ser. Um wireframe é um esboço visual básico e de baixa fidelidade de um site ou aplicativo, que ilustra a estrutura e o layout de uma página ou tela.



Figura 4 – Wireframe do projeto