

Padoca

Introdução ao Documento

1. Tema

O software a ser desenvolvido é direcionado para ambiente comercial visando empresas pequenas onde falta a automatização. Será focado no controle de compra/vendas de padarias auxiliando de maneira ágil o processo de vendas.

1.2. Objetivo do Projeto

Este projeto tem por objetivo focar em microempreendedores que trabalha com padarias. Automatizar os sistema de vendas facilitando da melhor maneira o uso para os usuários, que neste caso serão os funcionários, de forma que este venha colaborar e agilizar a venda dos produtos de forma simplificada.

1.3. Delimitação do Problema

Um dos principais problemas encontrado principalmente em padarias pequenas é a falta de automatização. Isso pode dificultar a venda já que não existe nenhum controle ou registro dos produtos que estão sendo comercializado. Outro problemas que temos é falta de visibilidade e objetividade dos softwares gerando barreiras para que os microempreendedor adquira um sistema ou software que possa auxiliar no seu comércio.

1.4. Justificativa da Escolha do Tema

Para pessoas leigas no assunto em informática lidar com computador pode parecer um grande desafio. Talvez por ter uma interface complicada isso acaba dificultando a automatização de algumas coisas. Em se tratando de comércio como o de uma panificadora as vezes é normal encontrar lugares em que as pessoas mesmas fazem todo o processo de venda usando o próprio raciocínio, levando

ocasionalmente a ter prejuízos, já que durante o processo de venda outras ações podem está ocorrendo como atender cliente anotar o que está sendo pedido e passar no caixa. Isso pode está sendo automatizado como passar os produtos , valor da compra etc. levando em consideração estes fatos o sistema possuirá uma interface simples e objetiva, de maneira que o usuário não tenha dúvidas sobre o que deve ser feito durante a realização da compra de um cliente, ou seja, otimizar a usabilidade e a visibilidade e a objetividade do software da melhor forma possível, para que este não venha causar desconforto ao usuário.

1.5. Método de Trabalho

Será realizada uma entrevista não estruturada com o cliente para tomar conhecimento mais detalhado do negócio. Após isto, será feita uma nova entrevista com perguntas feitas a partir da entrevista anterior. Depois será feito o levantamento requisitos, estes serão validados com o cliente e iniciará a fase de projeto e posteriormente a implementação.

Descrição do Geral do Sistema

2. Escopo

O sistema permitirá o gerenciamento das vendas realizadas pelo sistema. Ao listar um produto na lista de compras será solicitado nome e código. Ao passar os produtos no caixa o funcionário pede para finalizar a compra e aparecerá a mensagem de confirmação. Se o cliente desejar continuar com a compra imprimirá na tela os produtos com seus respectivos valores e o valor total da compra, caso contrário a compra é cancelada e retorna o processo de inserir um produto na lista de compras.

2.1 Descrição do Problema

O sistema impactará diretamente na agilização das vendas do comércio. Isso irá reduzir a movimentação dos funcionários de um lado para outro, isto é, a mesma pessoa que atende faz a cobrança. Com a automatização uma pessoa fica responsável por realizar as cobranças no caixa e os demais ficam no atendimento evitando longas esperas o que pode causar irritação nos clientes fazendo com que este desista da compra e consequentemente formando uma opinião ruim sobre o comércio, perdendo freguesia e principalmente levando ao prejuízo.

2.2 Principais Envolvidos e suas Características

2.2.1.Usuários do Sistema

Inicialmente o foco deste projeto será para pequenas padarias, podendo futuramente ser adaptado para comércios maiores e em outros ramos. Os usuários serão funcionários que junto com o sistema auxiliará nas vendas.

2.2.2 Desenvolvedores do Sistema

As pessoas envolvidas neste projeto são os desenvolvedores, relatores, designers, e os donos de pequenas padarias juntamente com seus funcionários.

2.3. Regras de Negócio

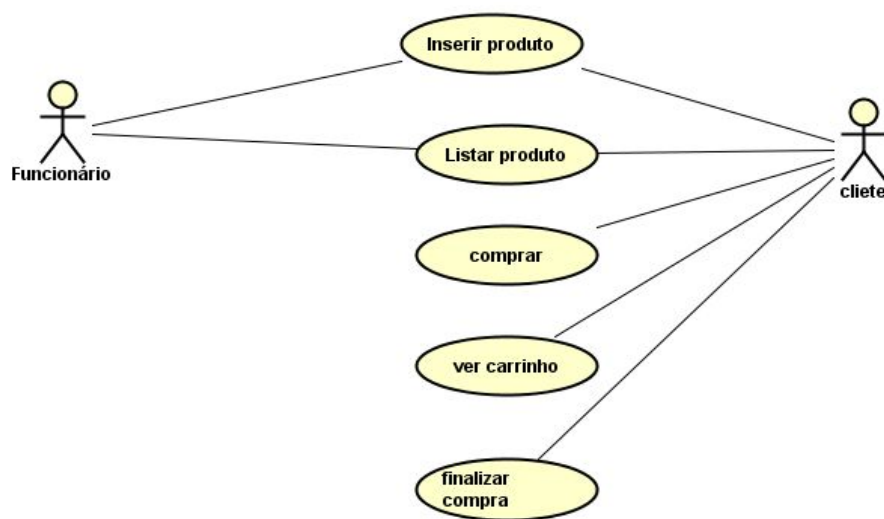
O software será desenvolvido para as plataformas Windows e Linux. O fato de ser focado em padaria de pequeno porte, possui algumas limitações como possui capacidade máxima de produtos a serem inseridos na compra. Não gera relatório de todas as compras realizadas em um dia. Não poderá ser acessado por qualquer um apenas para os funcionários que possuem o código. Caso o cliente desista de levar algum produto a compra será cancelada para retirar o produto solicitado, e não apenas aquele item será retirado da lista de compras.

Requisitos do sistema

3. Requisitos Funcionais

A seguir estão listados os requisitos funcionais e não funcionais do software.

1. Inserir Produto
2. Listar Produto
3. comprar
4. Ver Carrinho
5. Finalizar Compra



3.1 Requisitos não funcionais

1. Plataforma
2. Segurança
3. Autenticação

Protótipo

A seguir, segue as telas de teste de funcionalidades do sistema.

4.1. Menu Inicial



```
e16615@desk6129:~/Downloads$ ./padocavFINAL
----PADARIA PADOCA----
Entrar como:
1 - Funcionario
2 - Cliente
[00] - Sair
```

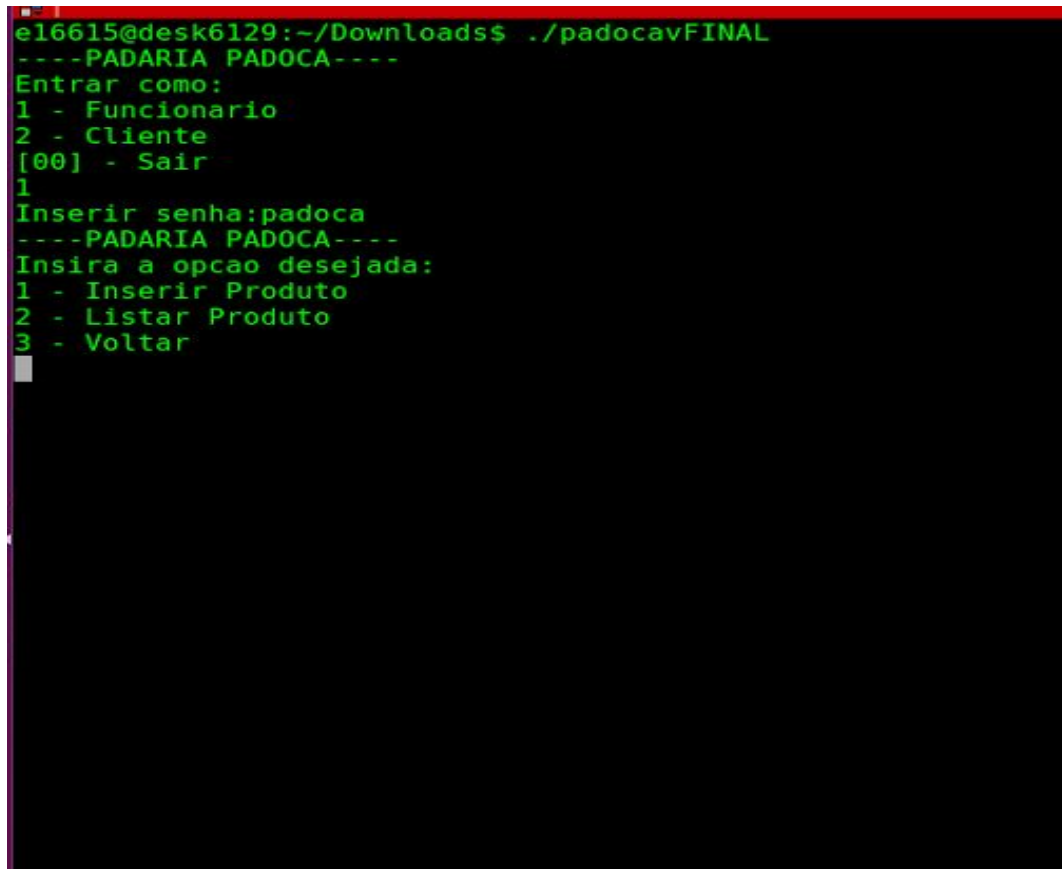
Ao iniciar o programa, a primeira tela é do Menu Inicial, que permite o usuário escolher uma das três opções: a primeira opção é Funcionários, que é permitido o acesso apenas para funcionários da padaria, a segunda opção é Cliente, onde qualquer pessoa que deseja fazer uma compra na padaria tem acesso e a terceira opção é Sair, para encerrar o programa.

4.2. Verificação funcionário

```
e16615@desk6129:~/Downloads$ ./padocavFINAL
----PADARIA PADOCA----
Entrar como:
1 - Funcionario
2 - Cliente
[00] - Sair
1
Inserir senha:█
```

Ao escolher a primeira opção (Funcionários) do Menu Inicial, o programa pede uma senha de acesso que apenas funcionários da padaria tem acesso, evitando assim que clientes possam mexer no banco de dados do programa.

4.2.1. Menu funcionário



```
e16615@desk6129:~/Downloads$ ./padocavFINAL
----PADARIA PADOCA----
Entrar como:
1 - Funcionario
2 - Cliente
[00] - Sair
1
Inserir senha:padoca
----PADARIA PADOCA----
Insira a opcao desejada:
1 - Inserir Produto
2 - Listar Produto
3 - Voltar
```

Ao inserir a senha de acesso dos funcionários, o programa mostra mais um menu com algumas opções que podem ser escolhidas:

1. Inserir Produto: opção que o funcionário escolhe para inserir algum produto no banco de dados do programa.
2. Listar Produto: opção que o funcionário escolhe para ver os produtos já inseridos no banco de dados.
3. Voltar: voltar para o Menu anterior.

4.3. Menu Cliente

```
----PADARIA PADOCA----  
Entrar como:  
1 - Funcionario  
2 - Cliente  
[00] - Sair  
2  
----PADARIA PADOCA----  
Insira a opcao desejada:  
1 - Lista Produto  
2 - Comprar  
3 - Ver Carrinho  
4 - Finalizar Compra  
5 - Voltar
```

Ao escolher a segunda opção (Clientes) do Menu Inicial, o programa mostra esse menu onde qualquer pessoa que queira fazer alguma compra na padaria pode ter acesso. Esse menu conta com cinco opções:

1. Lista Produto: o programa mostra a lista de produtos que podem ser comprados na padaria.
2. Comprar: nessa opção o cliente escolhe os produtos que vai comprar.
3. Ver carrinho: o programa mostra os produtos que o cliente já escolheu para comprar.
4. Finalizar Compra: nessa opção o programa mostra os produtos escolhidos que estão no carrinho e o cliente consegue finalizar sua compra.
5. Voltar: voltar para o Menu anterior.

Testes

5.1 Plano de Testes

A seguir segue o plano de teste do sistema permitindo a validação do sistema por parte do desenvolvedor, através da verificação dos requisitos do sistema desenvolvido.

1. Ao acessar a primeira página será apresentado três opções: Funcionário, cliente e sair.
 - 1.1. Ao selecionar Funcionário o usuário será redirecionado para uma página de verificação, onde deverá ser inserido a senha.
 - 1.2. Se a senha estiver correta ele será redirecionado para um menu de opções, caso contrário sairá do sistema.
 - 1.3. Menu opções
 - 1.3.1. Inserir produto
Será inserido um código e o nome do produto. Após dar enter será redirecionado para o menu de opções novamente.
 - 1.3.2. Listar produto
Será apresentado os produtos que foram cadastrados. Ao dar enter ele retornará ao menu de opções.
 - 1.3.3. Voltar
Será redirecionado a tela inicial.
2. Ao entrar como cliente será apresentado outro menu de opções com as funcionalidade a seguir.
 - 2.1. Listar produto
Apresentará os produtos que estarão a venda. Ao dar enter retornará ao menu de opções.
 - 2.2. Comprar
Apresentará uma mensagem solicitando a inserção do código do produto desejado.
 - 2.3. Ver carrinho
Mostrará os produtos comprados.
 - 2.4. Finalizar compra
Apresentará uma mensagem perguntando se deseja finalizar compra.
 - 2.5. Voltar
Retornará a tela inicial.
3. Sair
O programa será encerrado.

5.2 Execução do Plano de Testes

Segue o resultado dos testes de acordo com o plano de teste anterior.

1. Funcionário

- 1.1. Senha de verificação: padoca
 - 1.1.1. Menu de opções
 - 1.1.1.1. Inserir produto
Digite o código na nova mercadoria: 1
Digite o nome da nova mercadoria: Pão
 - 1.1.1.2. Listar produto
Código Mercadoria: 1 , Nome: Arroz
 - 1.1.1.3. Voltar
Menu de opções.
- 2. Cliente
 - 2.1. Lista Produto
Código Mercadoria: 1 , Nome: Arroz
Comentário: Caso não tenha nenhum produto cadastrado apresentará a mensagem “LISTA VAZIA!”
 - 2.2. Comprar
Código Mercadoria: 1 , Nome: Arroz
Digite o código do produto: 1
Comentário: Caso tente comprar sem ter produto a venda apresentará a mensagem “LISTA VAZIA!”
 - 2.3. Ver Carrinho
Código Mercadoria: 1 , Nome: Arroz
Se o código inserido for inválido não mostra o produto.
 - 2.4. Finalizar Compra
Deseja finalizar a compra? [S/N]
Ambas retornará ao menu de opções.
Comentário: Digitando sim ou não ele retornará para o menu de opções e se deseja realmente finalizar vai para a opção voltar.
 - 2.5. Voltar
Menu Opção
- 3. Sair
Programa é encerrado.

Conclusão

Apesar do software desenvolvido ser para padarias e possuir funcionalidades limitadas, o software pode ser adaptado para outros ambientes comerciais, implementando funcionalidades conforme a necessidade e personalizado de acordo com os requisitos do cliente.