

Curso Superior em Ciência da Computação

PROGRAMAÇÃO AVANÇADA

AVALIAÇÃO 1 – QUARTO SEMESTRE MANHÃ

Aluno(a): Matrícula
Bruno Girome Oliveira 28264088

Vitor De Sousa Melo 28261974

Willian Matheus Da Silva 28260779

ÍNDICE:

INTRODUÇÃO	3
1. AMBIENTE "HOME"	4
2. MÓDULO "AGENDA" 2.1 MÓDULO "AGENDA": AGENDAR	5
3. MÓDULO "CLIENTES"	7
3.1 MÓDULO "CLIENTES": CADASTRAR CLIENTES	7
3.2 MÓDULO "CLIENTES": VISUALIZAÇÃO COMPLETA	8
4. MÓDULO "PETS"	9
4.1 MÓDULO "PETS": CADASTRAR PET	
4.2 MÓDULO "PETS": VISUALIZAÇÃO COMPLETA	10
5. MÓDULO "FUNCIONÁRIOS"	11
5.1 MÓDULO "FUNCIONÁRIOS": CADASTRAR FUNCIONÁRIO	
5.2 MÓDULO "FUNCIONÁRIOS": VISUALIZAÇÃO COMPLETA	12
6. MÓDULO "VENDAS"	13
7. MÓDULO "ESTOQUE"	14
7.1 MÓDULO "ESTOQUE": CADASTRAR PRODUTO	15
7.2 MÓDULO "ESTOQUE": VISUALIZAR PRODUTOS	
7.3 MÓDULO "ESTOQUE": CADASTRAR FORNECEDOR	
7.4 MÓDULO "ESTOQUE": VISUALIZAR FORNECEDORES	18
8. MÓDULO "CAIXA"	18
9. DIAGRAMA DE CLASSES	19



INTRODUÇÃO:

O sistema desenvolvido pela equipe tem como foco gerenciar um ambiente de PetShop, com módulos para gerenciar cadastros de animais, clientes, funcionários, produtos, agenda de serviços e as vendas realizadas.

O sistema trabalha tanto com área pessoal de um ambiente de PetShop e Clínica Veterinária como com a área financeira da organização. Com as ferramentas que o sistema oferece, é possível se ter uma boa organização dos dados que se cadastra, com telas simples e intuitivas.

Todo os módulos possuem um formato uniforme, para uma experiência fácil e ágil. As funcionalidades são padronizadas e de acesso intuitivo.

Tanto o nome "ShowPet" quanto os nomes ou marcas registradas neste sistema não são reais, são apenas dados aleatórios para demonstração.

Créditos e agradecimentos a ferramentas e plataformas utilizadas no desenvolvimento do sistema:

4Devs: diversos geradores de dados para cadastros: www.4devs.com.br

freepik: ícones e backgrounds gratuitos: br.freepik.com

FLATICON: diversos ícones gratuitos: www.flaticon.com

1.AMBIENTE "HOME"

O ambiente "Home" é a tela inicial do Sistema. Nela, é possível acessar todos os Módulos e ter acesso ao calendário diário (circulado com o retângulo com índice 1 da figura 1). Esta tabela informa todos os serviços que estão agendados na data atual do computador. É possível fazer a alteração do status no painel a sua direita entre pendente e concluído (circulado com o retângulo com índice 2 da ilustração 1).

O ambiente home é caracterizado pela imagem de fundo no lugar dos ambientes de módulo (imagem central) e pelo ícone de "Administração Geral", no canto direito.

Os próximos 7 módulos (Agenda, Clientes, Pets, Funcionários, Vendas, Estoque e Caixa) serão vistos em sequência. Esta tela comporta todos os módulos, exceto o de Caixa.



Figura 1: Ambiente Home.

2. MÓDULO "AGENDA"

A agenda é responsável por gerenciar os eventos que são relacionados ao PetShop. É possível se realizar pesquisas por mês do evento, animal relacionado, cliente relacionado e alterar o status do evento (pendente e concluído). Há duas funções em destaque: Agendar e Visualização completa (Figura 2). Os campos da tabela são compactados para uma melhor visualização imediata.

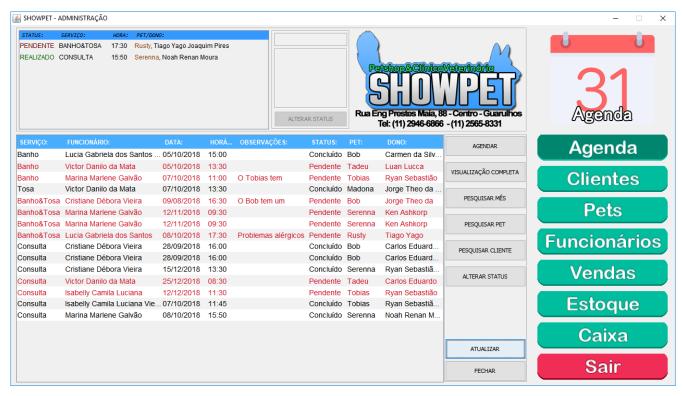


Figura 2: Ambiente do módulo de agendamentos.

2.1 MÓDULO "AGENDA": AGENDAR

No Agendamento, é possível cadastrar eventos. Os registros são baseados em tipo de serviço, funcionário relacionado, data do serviço, horário, observação, animal relacionado e dono relacionado. A seleção de animal e dono é feita por uma lista.

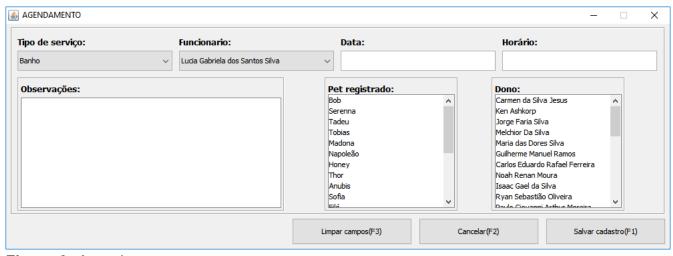


Figura 3: Agendar.

2.2 MÓDULO "AGENDA": VISUALIZAÇÃO COMPLETA

Na visualização completa, é possível ver com mais detalhes os dados dos agendamentos. É apenas uma ferramenta de visualização.

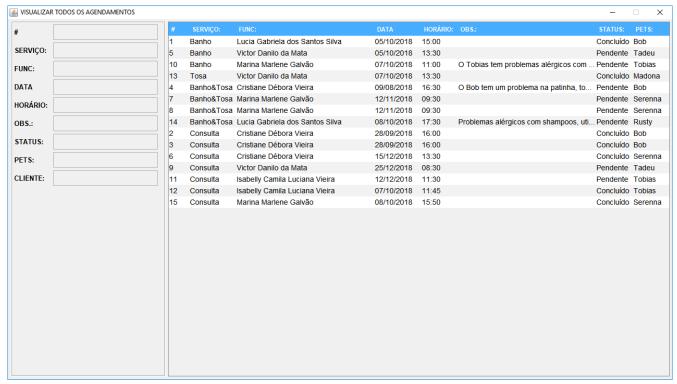


Figura 4: Visualização completa dos agendamentos.

3. MÓDULO "CLIENTES"

Módulo responsável pelo gerenciamento dos clientes do PetShop. Funções em destaque são Registrar e Visualização completa. A pesquisa por cliente pode ser realizada pelo nome. A tabela é compactada com informações mais dinâmicas.

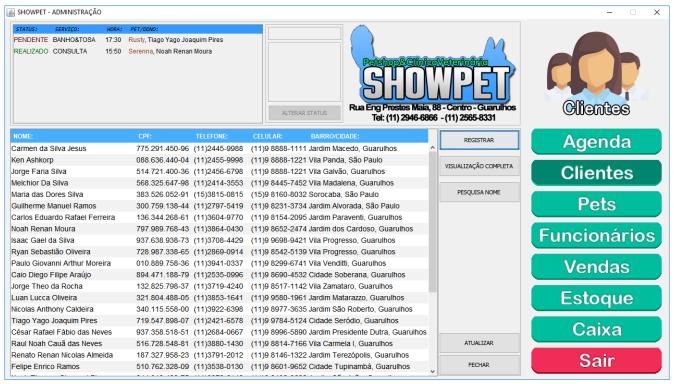


Figura 5: Ambiente do módulo de clientes.

3.1 MÓDULO "CLIENTES": CADASTRAR CLIENTE

Ao cadastrar o cliente, é possível cadastrá-lo apenas com o nome (para agilização de certos processos) ou completo. O cadastro completo é realizado por nome, CPF, RG, data de nascimento, telefone, celular, e-mail e endereço.

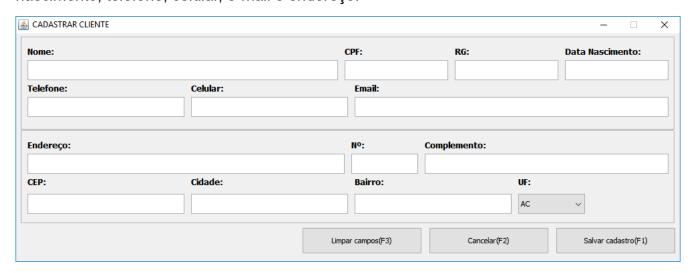


Figura 6: Cadastrar Cliente.

3.2 MÓDULO "CLIENTES": VISUALIZAÇÃO COMPLETA

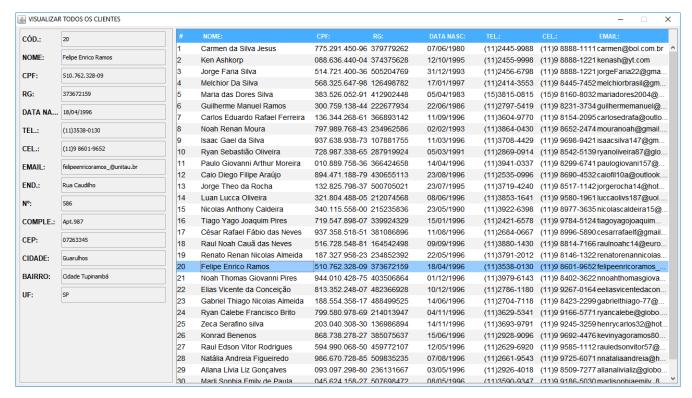


Figura 7: Visualização completa de clientes.

Aqui é possível ver todos os detalhes de cada cliente, incluindo todos os dados do endereço. É apenas uma ferramenta de visualização.

4. MÓDULO "PETS"

Aqui é possível administrar e cadastrar os animais que já realizaram algum serviço do PetShop ou não. A tabela inicial é quase completa, com todos os dados relevantes. A pesquisa é possível por nome do pet e pelo seu dono.



Figura 8: Ambiente do módulo de animais.

4.1 MÓDULO "PETS": CADASTRAR PET

A organização de registro dos animais é feita por nome, raça, cor, peso, sexo, tipo de animal (espécie), idade, porte e dono. A funcionalidade de fotos ainda não está incluída nesta versão do sistema. A lista de donos é relacionada aos clientes registrados.

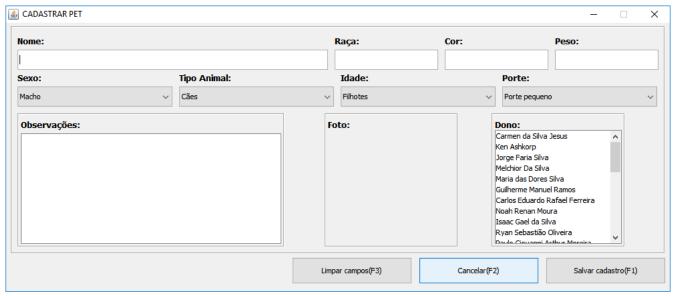


Figura 9: Cadastrar Pet.

4.2 MÓDULO "PETS": VISUALIZAÇÃO COMPLETA

Detalhes adicionais dos animais estão disponíveis nesta tela. É apenas uma ferramenta de visualização.

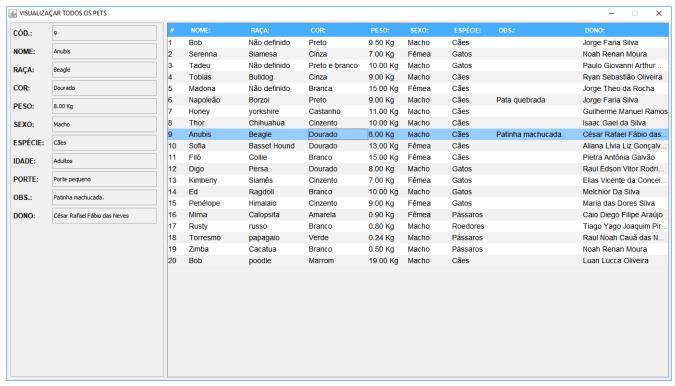


Figura 10: Visualização completa de todos os animais.

5. MÓDULO "FUNCIONÁRIOS"

Os registros de funcionários são os mais extensos de todo o sistema, sua visualização inicial é bem compacta e objetiva, com dados mais dinâmicos de primeiro momento. Funções em destaque aqui são Registrar e Visualização completa, esta última que contém todos os dados financeiros de interesse da organização sobre seu funcionário. Pesquisas aqui são possíveis por nome e CPF, porém dependendo do número de funcionários da organização, pode se tornar obsoleta. Aqui também é possível cadastrar um novo cargo.

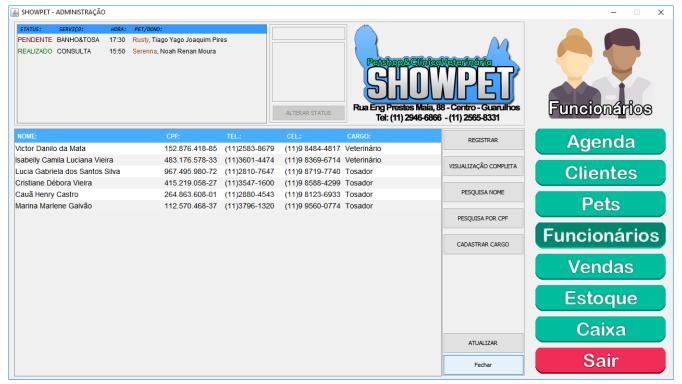


Figura 11: Ambiente do módulo de funcionários.

5.1 MÓDULO "FUNCIONÁRIOS": CADASTRAR FUNCIONÁRIO

Como dito anteriormente, aqui é realizado o cadastro mais extenso de todo o sistema. Aqui estão relacionados dados pessoais, endereço e dados financeiros. A função de foto ainda não foi implementada no sistema. Os campos "Cidade" e "Estado" se repetem devido ao fato dos segundos atributos com este título estarem relacionados a conta bancária do funcionário.

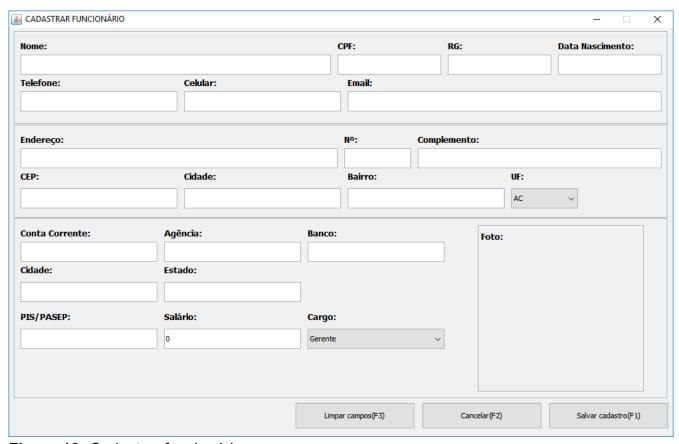


Figura 12: Cadastrar funcionário.

5.2 MÓDULO "FUNCIONÁRIOS": VISUALIZAÇÃO COMPLETA

Esta é uma das visualizações mais importantes do sistema, considerando o fato que a tabela compacta emite muitos dados devido a visualização dinâmica. Não deixa de ser apenas mais uma ferramenta de visualização, porém, uma das com mais relevância do sistema. (Os dados acima da barra da rolagem do painel a esquerda são informações pessoais do funcionário, idênticas as da visualização completa de clientes).

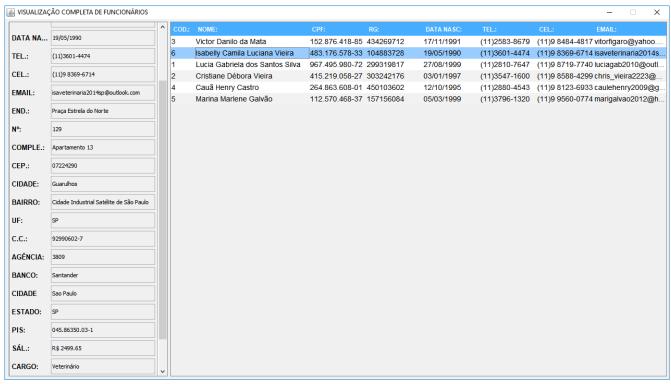


Figura 13: Visualização completa de funcionários.

6. MÓDULO "VENDAS"

Aqui é possível apenas consultar as vendas realizadas e efetuar pesquisas. A pesquisa por produto checa se a venda tem relacionada ao menos um do produto pesquisado, por data requere a data por extenso e busca um valor idêntico nos registros de venda. A pesquisa por valor busca um valor mínimo desejado. A organização da visualização é ordenada por data. Não há nenhuma função em destaque.

Este módulo pode ser considerado uma extensão do módulo de caixa, já que ele exibe dados realizados por operações de lá.

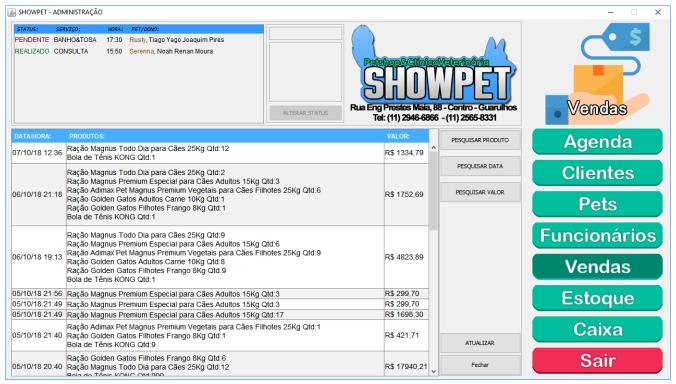


Figura 14: Módulo de vendas.

7. MÓDULO "ESTOQUE"

Este módulo também está relacionado ao caixa, já que ele contém os dados manipulados no módulo de caixa. Aqui é possível cadastrar tanto produtos como fornecedores. Funções em destaque estão a de Registrar Produto, Visualização Completa, Registrar Fornecedores e Visualizar Fornecedores. Um destaque para a tabela de visualização é a função de marcar em vermelho os produtos zerados no estoque. A categoria de fornecedores poderia estar separada ao módulo de estoque, mas foi decidido a sua implementação junto a de estoque por um foco na dinâmica dos produtos e no sistema como um todo, compactando funções semelhantes.



Figura 15: Ambiente do módulo de estoque.

7.1 MÓDULO "ESTOQUE": CADASTRAR PRODUTO

Aqui são cadastrados os produtos que se tem no estoque. Nome é o atributo de mais visibilidade para o sistema, pois é exibido no caixa e nas vendas. As casas decimais do preço devem ser inseridas com "." (ponto) em vez de vírgula.

Aqui também é possível cadastrar uma nova categoria e um novo fornecedor (detalhes mais a frente). Algumas categorias fixas de organização são selecionadas por caixas de marcação, e botões auxiliares para agilização de cadastro estão disponíveis logo abaixo das caixas de marcação.

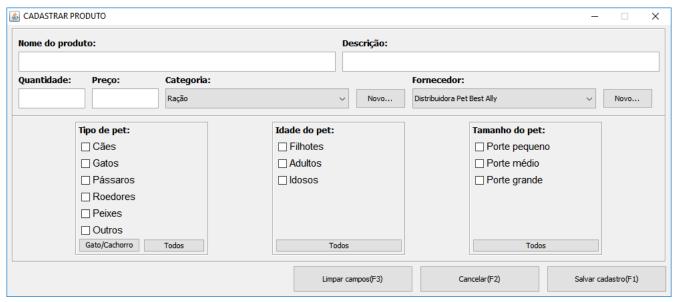


Figura 16: Cadastrar produtos.

7.2 MÓDULO "ESTOQUE": VISUALIZAR PRODUTOS

A visualização aqui também é dinâmica e compacta, devido ao fato de esta janela também estar presente na função de caixa, onde é possível checar a lista de produtos do estoque na hora de registrar os produtos da venda. É a ferramenta de visualização mais importante do sistema, devido ao relacionamento com o módulo de caixa.

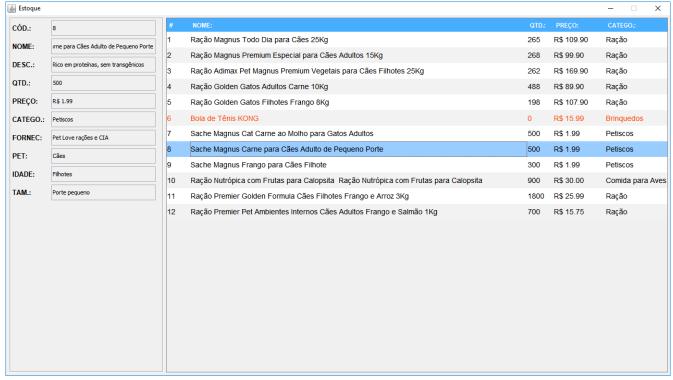


Figura 17: Visualização de produtos.

7.3 MÓDULO "ESTOQUE": CADASTRAR FORNECEDOR

O método de cadastra fornecedores é bem simples. Um campo em destaque é o de Detalhes, onde o intuito é informar quais produtos este fornecedor está relacionado. CNPJ, Email Telefone ou Celular não são campos obrigatórios.

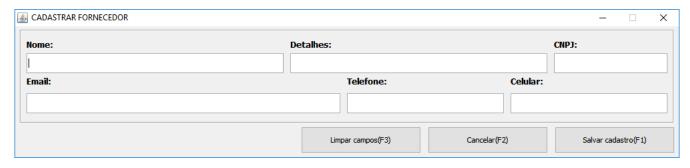


Figura 18: Cadastrar fornecedores.

7.3 MÓDULO "ESTOQUE": VISUALIZAR FORNECEDORES

Fornecedores no sistema não possuem um ambiente próprio, então uma visualização mais detalhada de quais estão cadastrados no sistema só é possível por esta tela.

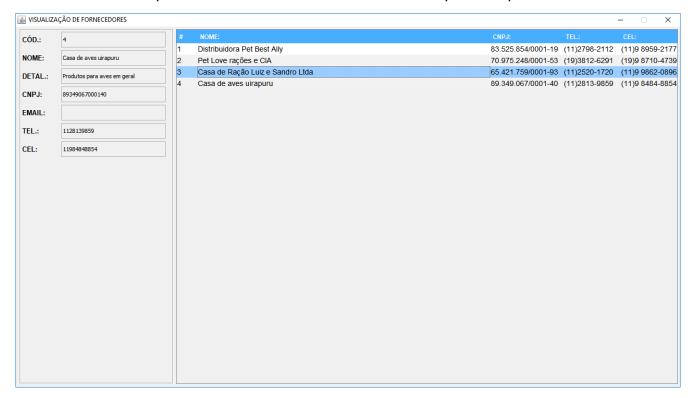


Figura 19: Visualização de fornecedores.

8. MÓDULO "CAIXA"

O módulo de caixa é executado em tela cheia. Aqui são registrados os produtos das vendas corriqueiras do PetShop. Para uma utilização mais ágil, algumas teclas de atalho são relacionadas as funções. Ao se pressionar enter no campo de código de produto, o cursor é direcionado a quantidade, que direciona ao código de produto novamente caso se pressione enter. F3 contém a funcionalidade de visualizar todos os registros de produtos para se ter a informação dos códigos relacionados ao produto. F2 faz uma correção baseando-se no código do produto e na quantidade, exemplo: Se registra 3 "produto x" em uma venda, porém a quantidade correta era 2. Logo, ao digitar o código do "produto x" no campo de código e 1 no campo de quantidade, será removido 1 "produto x" da lista de compras, atingindo o resultado desejado. Caso fosse requisitado a remoção de 3 "produto x" (que é a quantidade

total de "produto x" inserida na venda, este produto seria removido da lista). F1 é a finalização da compra. Ao realizar a finalização, caso os campos de auxílio (dinheiro e troco) forem preenchidos, eles são adicionados a nota final. Um arquivo em html que representa a nota do produto é gerado em uma pasta chamada notas, na raiz da pasta do sistema.

O caixa é contextualizado para utilizar ferramentas como *scanner* de código de barras e impressora, porém, estas funções não estão disponíveis neste sistema.



Figura 20: Caixa.

9. DIAGRAMA DE CLASSES

