

COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS
CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

JHONATA PESSOA DE SOUZA

HARMONY HOUSE

CASCATEL - PR
2024

JHONATA PESSOA DE SOUZA

HARMONY HOUSE

Projeto de Desenvolvimento de Software
do Curso Técnico em Informática do
Colégio Estadual de Educação
Profissional CARMELO PERRONE C E PE
EF M PROFIS– Cascavel, Paraná.

Orientadores: Prof^a Aparecida S.Ferreira¹
Prof^a. Maria Dina Savassini ²

CASCADEL - PR
2023

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.

²

JHONATA PESSOA DE SOUZA

HARMONY HOUSE

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS– Cascavel, Paraná.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

COMISSÃO EXAMINADOR

Prof^a. Aparecida da S. Ferreira¹
Especialista em Tecnologia da
Informação
*Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas
de Cascavel*

ORIENTADORA

Prof^a Maria Dina Savassini
Análise e Desenvolvimento de
Sistemas
BANCO DE DADOS

Prof^a. Aparecida da S. Ferreira¹
Especialista em Tecnologia da
Informação
*Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas
de Cascavel*
WEB DESIGN

Prof^a Eliane Maria Dal Molin Cristo
Especialista em Educação Especial:
Atendimento às Necessidades
Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP
COORDENADORA DE CURSO

Sumário

Sumário	4
1 INTRODUÇÃO	5
1.1 Apresentação do Problema	5
2 OBJETIVOS	6
3 METODOLOGIA	7
4 REFERENCIAL TEÓRICO	8
5 DOCUMENTAÇÃO do projeto	10
5.1 Requisitos	11
5.1.1 Requisitos funcionais	12
5.1.2 Requisitos não funcionais	12
5.2 Diagrama de Contexto.....	14
5.3 Diagrama de Fluxo de dados	14
5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento	16
5.5 Dicionário de Dados	17
5.6 Diagrama de Caso de Uso	18
5.7 Diagrama de Classe.....	19
5.8 Diagrama de Sequência.....	20
5.9 Diagrama de Atividade	21
6 Telas	23
7 Conclusão	25
8 REFERÊNCIAS	26

1 INTRODUÇÃO

O comércio eletrônico tem transformado a forma como os consumidores acessam produtos, e no Brasil, a venda online de instrumentos musicais e livros tem mostrado um crescimento significativo. Este trabalho tem como objetivo explorar a criação de um site de vendas especializado nesses dois segmentos, buscando entender as melhores práticas para oferecer uma experiência de compra eficiente e atrativa.

Com o aumento do interesse por música e leitura, a combinação de instrumentos musicais e livro em um único e-commerce permite atender a públicos distintos, como músicos e leitores. O estudo se concentrará em estratégias de design, usabilidade, marketing digital e gestão de estoque para garantir a funcionalidade e o sucesso do site, além de discutir como essas ferramentas podem criar uma experiência de compra personalizada e segura.

A proposta é oferecer uma visão sobre os desafios e as oportunidades de desenvolver um site de vendas que se destaque nesse mercado competitivo.

1.1 Apresentação do Problema

O crescimento do e-commerce no Brasil oferece oportunidades, mas também impõe desafios para nichos específicos como a venda de instrumentos musicais e livros. O principal problema deste trabalho é como criar um site de vendas que atenda eficientemente a esses dois segmentos distintos, garantindo uma experiência de compra intuitiva, segura e integrada.

Além disso, é necessário enfrentar a complexidade logística de gerenciar estoques variados e desenvolver estratégias de marketing digital para se destacar em um mercado altamente competitivo. O objetivo é criar uma plataforma que não só facilite a compra, mas também atraia e fidelize clientes, combinando eficiência operacional com uma experiência de usuário diferenciada.

2 OBJETIVOS

O objetivo principal deste trabalho é desenvolver um site de e-commerce que, além de vender instrumentos musicais e livros, também seja uma plataforma educativa capaz de incentivar e facilitar o aprendizado musical. O site buscará fornecer recursos que ajudem os usuários a liberar seu potencial criativo e aprender a tocar instrumentos musicais de forma prática e acessível, por meio de conteúdos educativos, como tutoriais, aulas online e materiais de apoio.

Além disso, o site pretende oferecer uma experiência de compra integrada, com fácil acesso a produtos de qualidade, como instrumentos e livros didáticos, e ao mesmo tempo criar um ambiente que promova o desenvolvimento contínuo do conhecimento musical. O objetivo é criar uma plataforma que não apenas atenda às necessidades de compra, mas também sirva como uma ferramenta de aprendizado e crescimento pessoal, contribuindo para a formação de novos músicos e para o aprimoramento daqueles que já praticam a música.

3 METODOLOGIA

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de Graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as Atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar.

Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das mesmas. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão. Pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (ANDRADE, 2010, p.25).

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...] A importância da pesquisa de campo reside na sua capacidade de proporcionar insights e informações concretas sobre um determinado assunto, ambiente ou contexto. Esses dados são essenciais para embasar decisões, validar hipóteses, entender comportamentos e necessidades, bem como para o desenvolvimento de estratégias e soluções eficazes em diversas áreas, desde a academia até o mundo dos negócios. A pesquisa de campo oferece uma visão detalhada e contextualizada da realidade, permitindo uma abordagem mais precisa e direcionada aos problemas e questões investigadas. Além disso, ela pode ajudar a identificar oportunidades, desafios e tendências emergentes, fornecendo uma base sólida para a tomada de decisões informadas e a construção de conhecimento

4 REFERENCIAL TEÓRICO

O que é Referencial Teórico: O referencial teórico, também chamado de referencial bibliográfico, é um resumo do que já foi falado sobre o tema. Quando você vai desenvolver uma pesquisa — um trabalho de conclusão de curso, por exemplo — precisa consultar o que outras pessoas falaram, que experimentos e resultados já obtiveram e assim por diante.

Referencial teórico ABNT: Existe toda uma metodologia para realizar esses estudos e apresentar os resultados. Você terá disciplinas no curso, independentemente da área, que vão ensiná-lo a preparar um projeto de pesquisa, fazer citações, criar um cronograma e tudo o que é necessário para que seu trabalho seja considerado nos parâmetros da ciência.

Referencial bibliográfico: Não confunda referencial teórico, que é a base de pesquisa do seu trabalho, com referencial bibliográfico. Esse último é composto por todos os livros, artigos científicos e demais materiais consultados e citados para a realização do seu trabalho.

HTML: O HTML foi criado em 1991, por Tim Berners-Lee, no CERN (European Council for Nuclear Research) na suíça. Inicialmente o HTML foi projetado para interligar instituições de pesquisa próximas, e compartilhar documentos com facilidade. Em 1992, foi liberada a biblioteca de desenvolvimento WWW (World Wide Web), uma rede de alcance mundial, que junto com o HTML proporcionou o uso em escala mundial da WEB.

O HTML é uma linguagem de marcação. Estas linguagens são constituídas de códigos que delimitam conteúdo específicos, segundo uma sintaxe própria. O HTML tem códigos para criar páginas na web. Estes códigos que definem o tipo de letra, qual o tamanho, cor, espaçamento, e vários outros aspectos do site. No início era muito complicado aprender HTML, pois eram muitos comandos para fazer algo simples. A cada nova versão, o HTML fica mais fácil de utilizar, e adquire mais funções. Atualmente qualquer pessoa pode acessar a internet a aprender a construir um site básico em questão de horas, seguindo os passos de tutoriais e aprendendo as funções de cada código, foi a primeira linguagem de nível mundial, porém não é a única. Existem muitas outras linguagens destinadas a criação de páginas da web, porém o HTML ainda prevalece. Atualmente já é possível integrar várias linguagens na mesma

página da Web, sendo possível usar duas ou mais linguagens no mesmo site.

CSS: A Internet como conhecemos hoje, é fruto de uma evolução constante e gradativa desde sua invenção. Desde seus protocolos até suas linguagens de desenvolvimento sofreram tais mudanças e com certeza, um dos principais componentes dessa grande estrutura mundial é o HTML. Mas espera aí, não iamos falar sobre CSS?

Pois bem, uma coisa leva a outra. Vejamos o começo de tudo, a linguagem de marcação surgindo para solucionar o problema de um cientista que queria uma forma de divulgar seus artigos na rede, para isso, ele criou algo simples, restrito a comunidade científica e usado apenas para estrutura o conteúdo e exibir um texto de forma coerente.

Mas a linguagem usada pelos cientistas se tornou padrão da Internet, e com o tempo, passou a ser mais testada. Todos queriam imagens, cores e designer avançado. E o HTML antigo não suportava isso, então foram adicionadas novas tags. Isso solucionou o problema por um tempo, mas começou a surgir outro grande problema. Com os novos recursos, designers e desenvolvedores de websites, abusavam da criatividade e enchiam suas páginas de fontes e estilos visuais, mas para alterar uma linha até que era mais simples, porém quando se queria mudar a cor de um link, por exemplo, e esse link estava em 300 páginas diferentes, era trabalho manual mesmo, um por um, tag por tag.

Misturar estilo e estrutura não era mais interessante, e foi assim que em 1995, Håkon Wium Lie e Bert Bos apresentaram a proposta do CSS(Cascading Style Sheets) que logo foi apoiada pela W3C. A idéia geral era, utilizar HTML somente para estruturar o website e a tarefa de apresentação fica com o CSS disposto em um arquivo separado .css ou no proprio HTML demarcado pelas tags .

Os conceitos de estilização com css em sua maioria ainda não são seguidos totalmente, devido a problemas de compatibilidade entre browsers e muitas vezes até falta de um conhecimento maior dos desenvolvedores, mas a W3C trabalha nos standards, que visam tornar o desenvolvimento padrão e também exigir dos navegadores uma interpretação adequada e compatível.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

Projeto de TI para Tutida (2021) “[...] um projeto é um conjunto de esforços destinados a cumprir um único objetivo como: criar um produto, um serviço ou alcançar um resultado específico.

Os esforços empregados na execução de um projeto de TI são temporários, porém, focados em melhorar o desempenho do negócio. Esses esforços são diferentes de outras tarefas de uma organização porque, ao contrário delas, os projetos possuem um prazo para começo e fim.

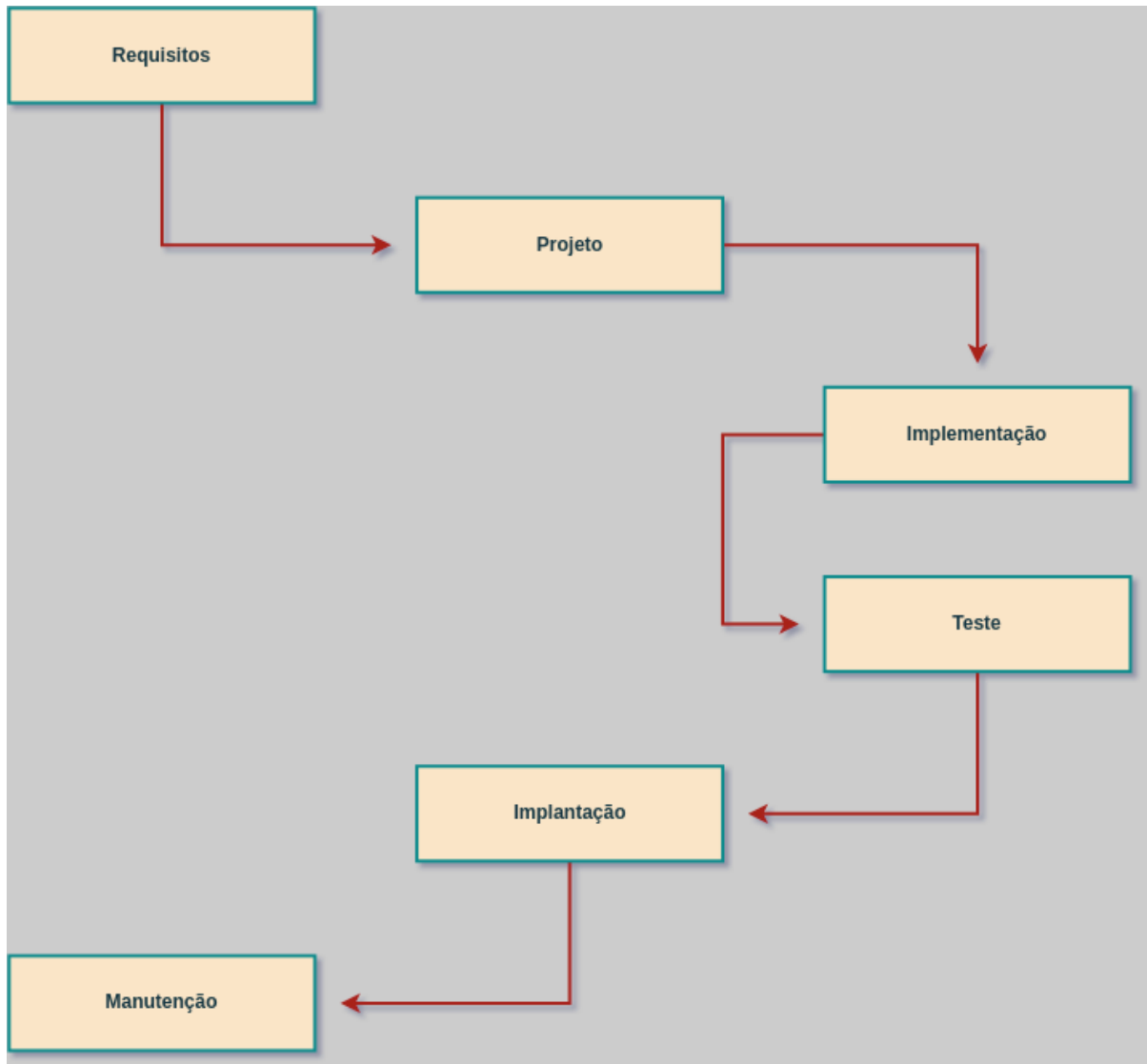
Pensando nisso e para que os projetos de TI alcancem os resultados esperados, o Gestor de Projetos de TI é responsável em aplicar um conjunto de habilidades necessárias para monitorar toda a equipe com uma configuração organizada. [...]

Defina uma equipe capacitada: O primeiro passo é definir uma equipe de desenvolvimento capacitada, ou escolher um parceiro como a EuNerd - capaz de terceirizar profissionais de TI altamente qualificados para os projetos e que mantém uma comunicação aberta para informar cada atualização sobre a operação. Faça o planejamento incluindo metas e processos: Em seguida, é papel do gerente de projetos de TI superar o desafio da tela em branco, ou seja, o medo de elaborar um novo projeto, fazer o seu planejamento, definir as metas e processos e como tudo será monitorado. Quanto mais um projeto de TI for organizado, mais experiência o gerente e a equipe de desenvolvimento ganham. O mais importante para a execução de um projeto de TI não é montar um planejamento “perfeito”, mas sim, um processo fluído e prático entre a equipe de desenvolvimento e o gerente de projetos de TI. Quanto mais simplificado e objetivo for um planejamento, melhor será sua execução.

Alinhamento do objetivo ou solução do problema com o plano da equipe de desenvolvimento: Antes que um projeto de TI seja executado pela equipe de desenvolvimento, é fundamental que todos os participantes do projeto trabalhem com o mesmo objetivo e tenham a mesma visão para a solução do projeto. Por isso a comunicação é tão importante para essa tarefa.

Todos os processos devem ser cuidadosamente planejados pelo gestor responsável junto com a equipe de desenvolvimento. Questões como recursos a

serem utilizados, os objetivos do projeto e os problemas a serem solucionados devem ser incluídos no planejamento do projeto de TI.”



Fonte: Souza (2024)

5.1 Requisitos

Segundo Higor (2013), “[...] antigamente dizia-se que requisitos eram

sinônimos de funções, ou seja, tudo que o software deveria fazer funcionalmente. No entanto, atualmente assumiu-se que requisitos de software é muito mais do que apenas funções. Requisitos são, além de funções, objetivos, propriedades, restrições que o sistema deve possuir para satisfazer contratos, padrões ou especificações de acordo com o(s) usuário(s). De forma mais geral um requisito é uma condição necessária para satisfazer um objetivo.

5.1.1 Requisitos funcionais

[...] os requisitos funcionais referem-se sobre o que o sistema deve fazer, ou seja, suas funções e informações. Os requisitos não funcionais referem-se aos critérios que qualificam os requisitos funcionais. Esses critérios podem ser de qualidade para o software, ou seja, os requisitos de performance, usabilidade, confiabilidade, robustez, etc. Ou então, os critérios podem ser quanto a qualidade para o processo de software, ou seja, requisitos de entrega, implementação, etc.

Código	Funções	Autor	Descrição
RF. 1	Login	Usuário	Usuários podem efetuar login.
RF. 2	Criar Conta	Usuário	Usuários novos podem criar conta.
RF. 3	Compras	Usuário	Usuários podem fazer compras.
RF. 4	Carrinho	Sistema	O sistema automaticamente adiciona itens que serão comprados no carrinho.
RF. 5	Barra de Pesquisa	Sistema	O site terá uma barra de pesquisa onde o sistema procura todo o mais relevante relacionado a pesquisa efetuada.
RF. 6	Pesquisas	Usuário	O usuário poderá efetuar pesquisas de que mais for de seu interesse.
RF. 7	Pagamentos	Sistema	O sistema irá dispor de diversas formas de pagamento.
RF. 8	Cadastro de Produtos	Usuário	Possibilidade de cadastro de novos produtos.
RF. 9	Promoções	Sistema	Certos produtos em certos dias ou horas específicas e por um tempo limitado terão uma quebra no valor de forma automática.
RF. 10	Promoções	Usuário	Administradores também poderão ativar e criar novas promoções para ocasiões especiais.
RF. 11	Perfil	Usuário	Cada usuário depois de criar sua conta terá seu perfil com suas estatísticas e opções de personalização.

Fonte: Souza (2024)

5.1.2 Requisitos não funcionais

[...] os requisitos não funcionais definem propriedades e restrições do sistema como tempo, espaço, linguagens de programação, versões do compilador, SGBD,

Sistema Operacional, método de desenvolvimento, etc. Uma dica importante é que os requisitos não funcionais são geralmente mensuráveis e assim devemos preferencialmente associar uma medida ou referência para cada requisito não funcional”.

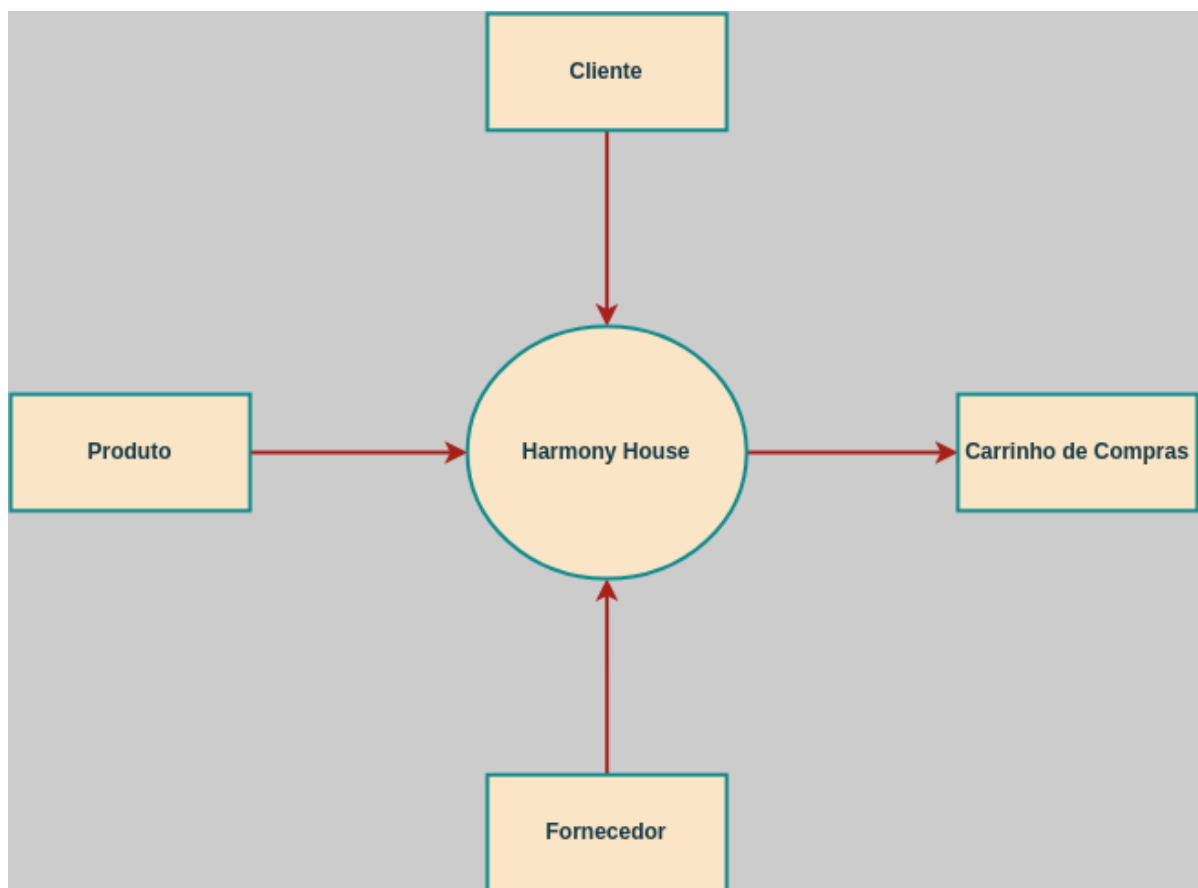
Código	Função	Descrição
RnF.1	Desempenho	O sistema deverá ter um tempo de resposta de 0,1 a 1 segundo e a barra de pesquisa deverá responder em até 5 segundos.
RnF.2	Funcionalidade	O sistema deverá funcionar em navegadores com acesso a internet.
RnF.3	Segurança	O sistema requer uma senha de no mínimo 8 caracteres.
RnF.4	Acessibilidade	O sistema terá uma mecânica de leitura em voz alta e zoom na tela e nos produtos, e também aumento das fontes.
RnF.5	Responsividade	A sistema poderá ser usado em computadores.
RnF.6	Usabilidade	Qualquer usuários poderá criar conta e verificar os produtos, porém para compras apenas maior de 18 anos.
RnF.7	Confiabilidade	O sistema terá administradores tomando conta dos produtos e do funcionamento.

Fonte: Souza (2024)

5.2 Diagrama de Contexto

[...] Um diagrama de contexto é uma visão de alto nível de um sistema. É um esboço básico destinado a definir um projeto com base em seu escopo, limites e relação com componentes externos, como partes interessadas.

Também conhecido como diagrama de fluxo de dados de nível 0, um diagrama de contexto fornece uma visão geral de um processo, concentrando-se em sua interação com elementos externos, e não em seus subprocessos internos. Este último normalmente é reservado para diagramas de fluxo de dados mais avançados.

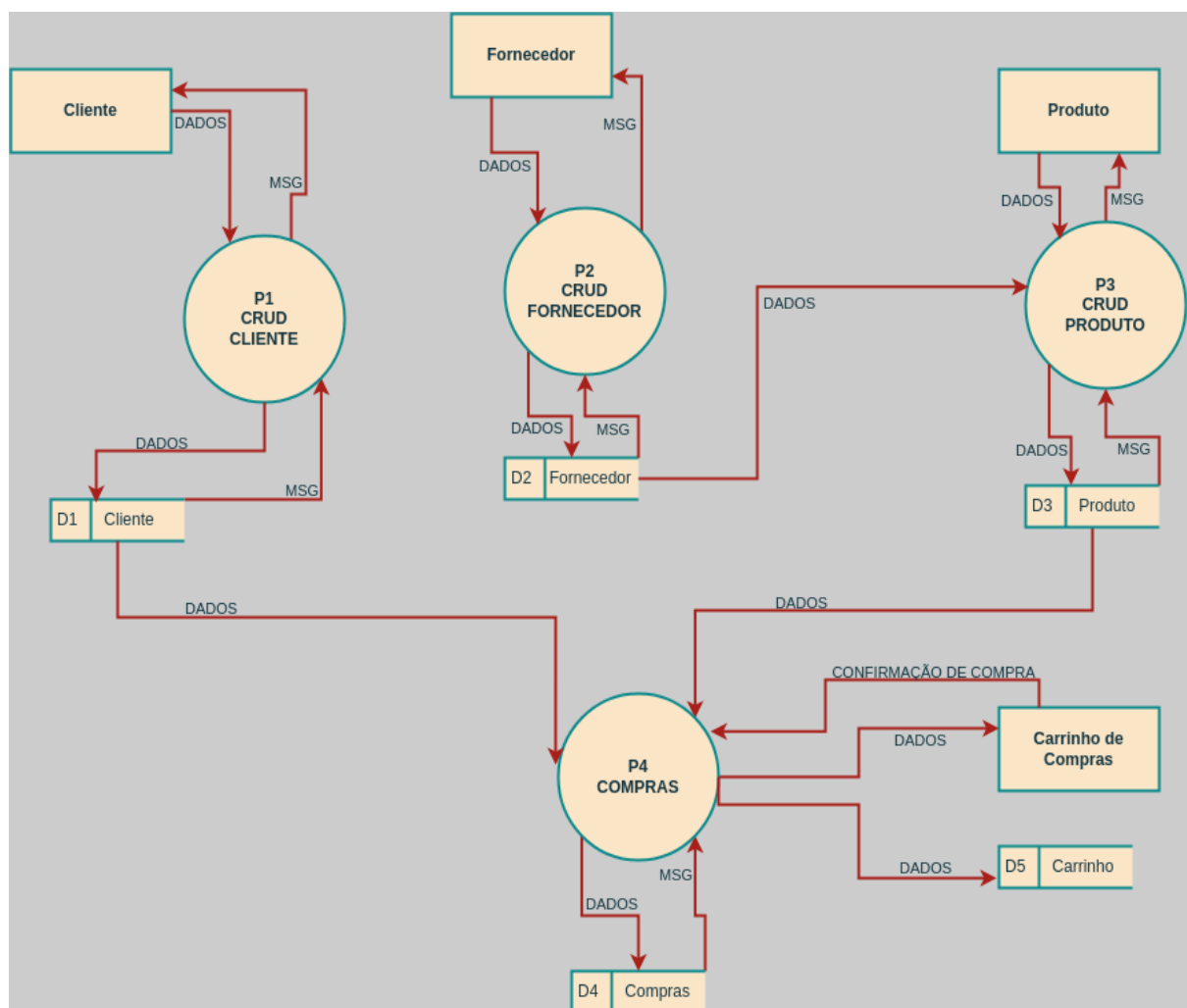


Fonte: Souza (2024)

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

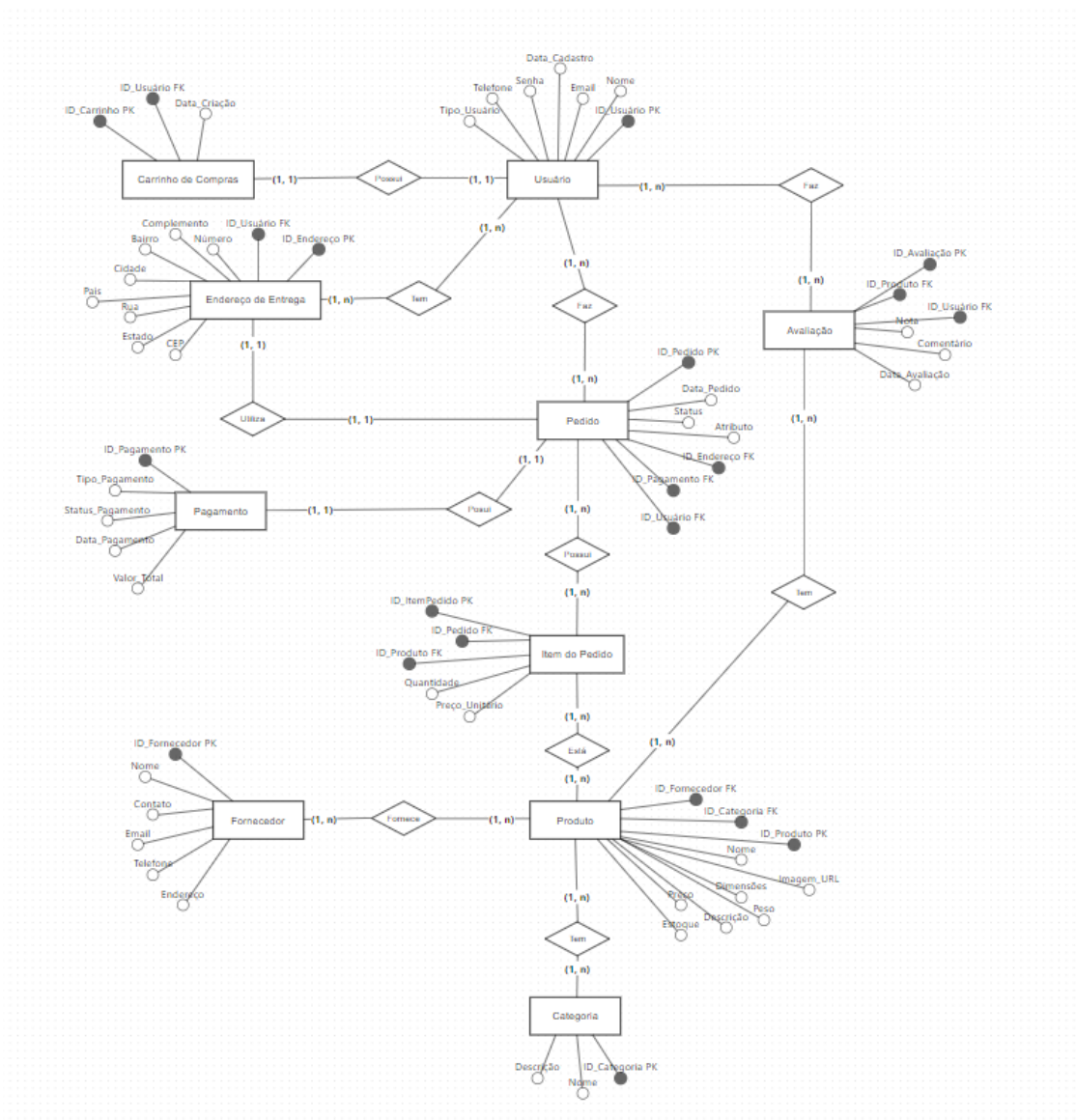
[...] Um diagrama de fluxo de dados (DFD) mapeia o fluxo de informações para qualquer processo ou sistema. Ele utiliza símbolos definidos, como retângulos, círculos e flechas, além de rótulos de textos breves, para mostrar entradas e saídas

de dados, pontos de armazenamento e as rotas entre cada destino. Fluxogramas de dados podem variar de resumos de processos simples, até mesmo desenhados à mão, a DFDs profundos e de múltiplos níveis, detalhando de forma progressiva o modo como os dados são manuseados. Eles podem ser usados para analisar um sistema existente ou modelar um novo. Assim como os melhores diagramas e gráficos existentes, o DFD pode visualmente “dizer” coisas que seriam difíceis de explicar em palavras. O DFD funciona bem para o público técnico e não técnico, do desenvolvedor ao CEO. E é por isso que DFDs ainda são bastante utilizados depois de tantos anos. No entanto, embora ainda sejam funcionais para softwares e sistemas de fluxo de dados, hoje em dia são menos aplicáveis para visualizar software ou sistemas interativos em tempo real ou orientados a banco de dados.



5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

[...] Um diagrama de entidade e relacionamento (também conhecido como diagrama ER ou simplesmente DER) mostra como as entidades (pessoas, objetos e conceitos) interagem. Estes modelos de dados conceituais ajudam desenvolvedores e designers a visualizarem as relações entre os elementos-chave do software.



Fonte: Souza (2024)

5.5 Dicionário de Dados

[...] O dicionário de dados é uma ferramenta importante para a criação de sistemas multilinguagem, utilizando este recurso é possível criar um repositório de dados para utilizar nas aplicações geradas no projeto ou em novas aplicações.

[...] O dicionário de dados é associado a uma ou mais tabelas, ao criar uma aplicação, utilizando uma dessas tabelas, no local da label do campo será exibida uma lang, criada pelo Scriptcase automaticamente, que possibilita alterar a linguagem das aplicações em tempo de execução. Em aplicações pré-existentes no projeto é possível sincronizá-las.

Usuário					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Usuario	INT	-	Identificador único	Sim	-
Nome	VARCHAR	100	Nome completo do usuário	-	-
Email	VARCHAR	150	Email do usuário (único)	-	-
Senha	VARCHAR	255	Senha criptografada	-	-
Data_Cadastro	DATETIME	-	Data de cadastro	-	-
Telefone	VARCHAR	20	Número de telefone(opcional)	-	-
Tipo_Usuario	ENUM	-	Tipo ('Cliente', 'Admin')	-	-

Categoria					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Categoria	INT	-	Identificador único	Sim	-
Nome	VARCHAR	100	Nome da categoria (único)	-	-
Descrição	TEXT	-	Descrição (opcional)	-	-

Pedido					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Pedido	INT	-	Identificador único	Sim	-
Data_Pedido	DATETIME	-	Data do pedido	-	-
Status	ENUM	-	Status ('Pendente', etc.)	-	-
ID_Usuario	INT	-	Referência ao usuário	-	Sim
ID_Endereço	INT	-	Referência ao endereço	-	Sim
ID_Pagamento	INT	-	Refência ao pagamento	-	Sim

Item_Pedido					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_ItemPedido	INT	-	Identificador único	Sim	-
ID_Pedido	INT	-	Referência ao pedido	-	Sim
ID_Produto	INT	-	Referência ao produto	-	Sim
Quantidade	INT	-	Quantidade do produto	-	-
Preço_Unitário	DECIMAL	10,2	Preço unitário do produto	-	-

Fornecedor					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Fornecedor	INT	-	Identificador único	Sim	-
Nome	VARCHAR	150	Nome do fornecedor (único)	-	-
Contato	VARCHAR	100	Nome do contato (opcional)	-	-
Email	VARCHAR	150	Email (único)	-	-
Telefone	VARCHAR	20	Telefone (opcional)	-	-
Endereço	VARCHAR	255	Endereço (opcional)	-	-

Avaliação					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Avaliacao	INT	-	Identificador único	Sim	-
ID_Produto	INT	-	Referência ao produto	-	Sim
ID_Usuario	INT	-	Referência ao usuário	-	Sim
Nota	TINYINT	-	Nota de 1 a 5	-	-
Comentario	TEXT	-	Comentário (opcional)	-	-
Data_Avaliacao	DATETIME	-	Data da avaliação	-	-
Carrinho_Compras					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Carrinho	INT	-	Identificador único	Sim	-
ID_Usuario	INT	-	Referência ao usuário (único)	-	Sim
Data_Criacao	DATETIME	-	Data de criação do carrinho	-	-
Itens_Carrinho					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_ItemCarrinho	INT	-	Identificador único	Sim	-
ID_Carrinho	INT	-	Referência ao carrinho	-	Sim
ID_Produto	INT	-	Referência ao produto	-	Sim
Quantidade	INT	-	Quantidade no carrinho	-	-
Pagamento					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Pagamento	INT	-	Identificador único	Sim	-
Tipo_Pagamento	ENUM	-	Tipo ('Cartão', 'Boleto', etc.)	-	-
Status_Pagamento	ENUM	-	Status ('Aprovado', etc.)	-	-
Data_Pagamento	DATETIME	-	Data do pagamento	-	-
Valor_Total	DECIMAL	10,2	Valor total do pagamento	-	-
Endereço_Entrega					
Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	PK	FK
ID_Endereco	INT	-	Identificador único	Sim	-
ID_Usuario	INT	-	Referência ao usuário	-	Sim
Rua	VARCHAR	150	Nome da rua	-	-
Numero	VARCHAR	10	Número	-	-
Complemento	VARCHAR	100	Complemento (opcional)	-	-
Bairro	VARCHAR	100	Bairro	-	-
Cidade	VARCHAR	100	Cidade	-	-
Estado	VARCHAR	50	Estado	-	-
CEP	VARCHAR	10	Código postal (CEP)	-	-
País	VARCHAR	100	País	-	-

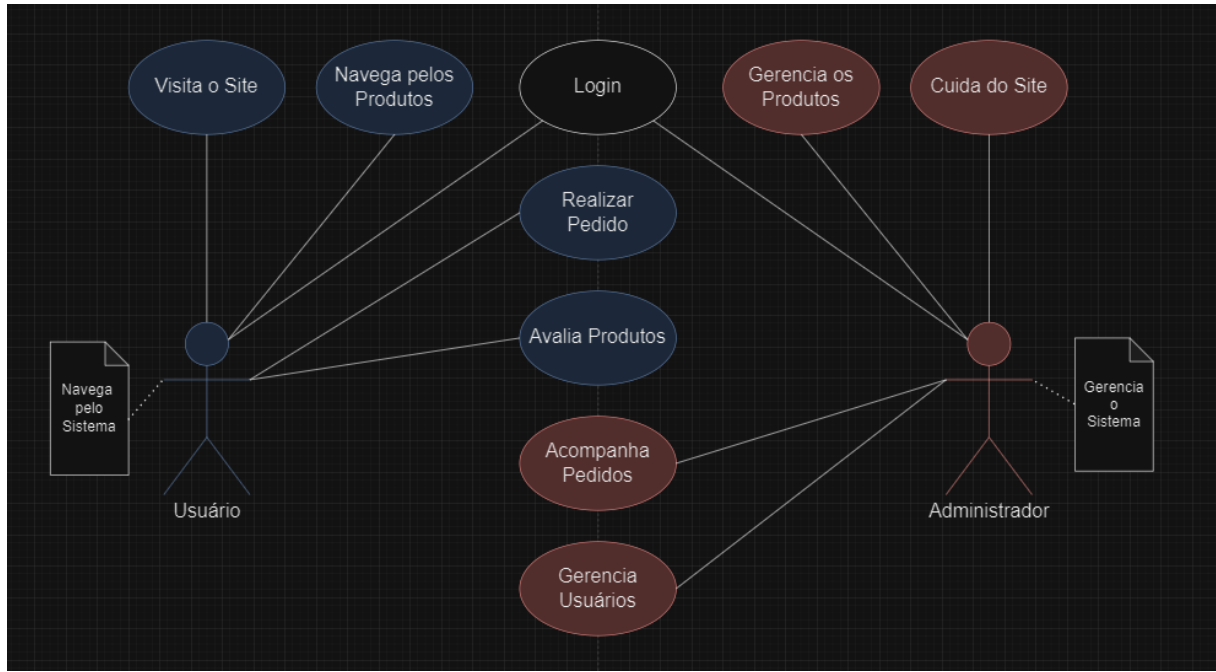
Fonte: Souza (2024)

5.6 Diagrama de Caso de Uso

[...] Esse diagrama documenta o que o sistema faz do ponto de vista do usuário. Em outras palavras, ele descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. Nesse diagrama não nos aprofundamos em detalhes técnicos que dizem como o sistema faz.

[...] Este artefato é comumente derivado da especificação de requisitos, que por sua vez não faz parte da UML. Pode ser utilizado também para criar o documento de

requisitos.

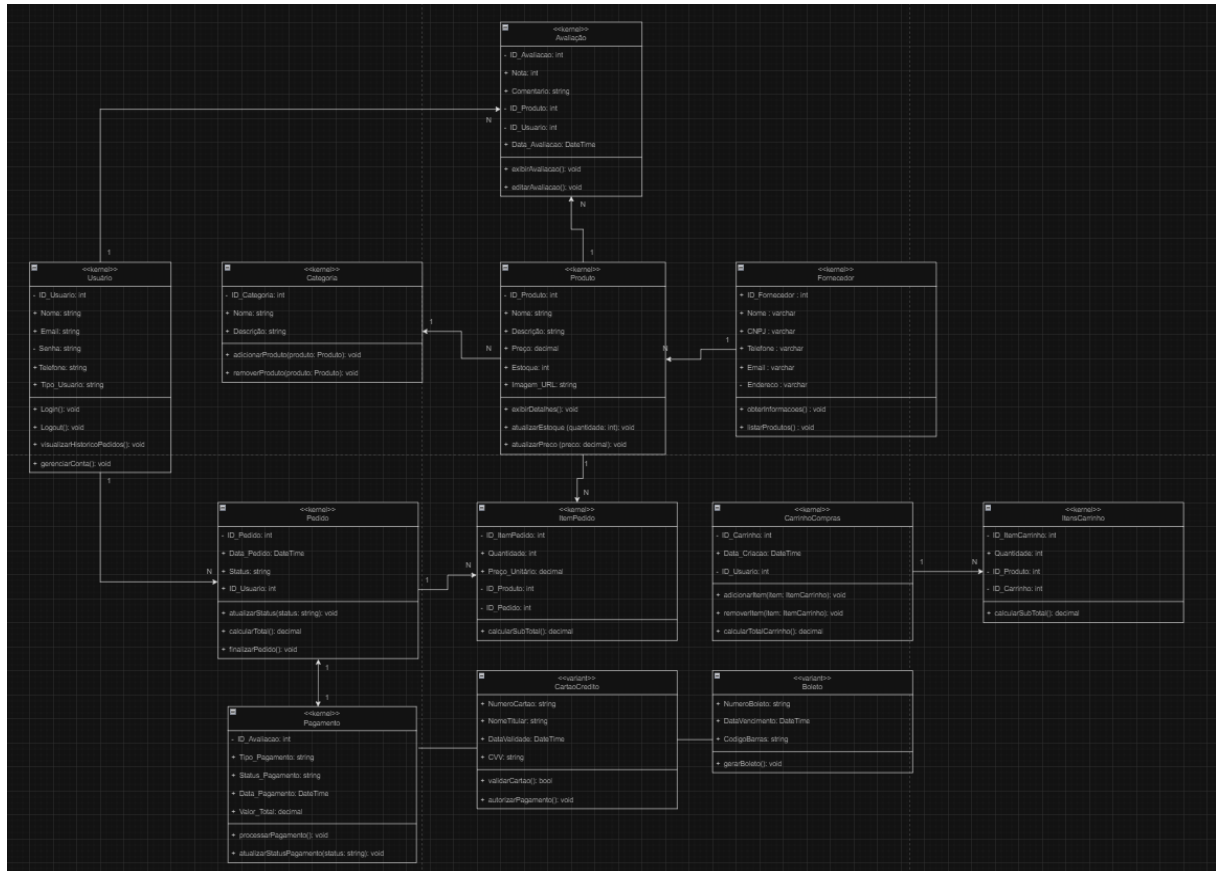


Fonte: Souza (2024)

5.7 Diagrama de Classe

[...] Em programação, um diagrama de classes é uma representação da estrutura e relações das classes que servem de modelo para objetos. Podemos afirmar de maneira mais simples que seria um conjunto de objetos com as mesmas características, assim saberemos identificar objetos e agrupá-los, de forma a encontrar suas respectivas classes.

[...] O nome da classe, seus atributos e por fim os métodos.



Fonte: Souza (2024)

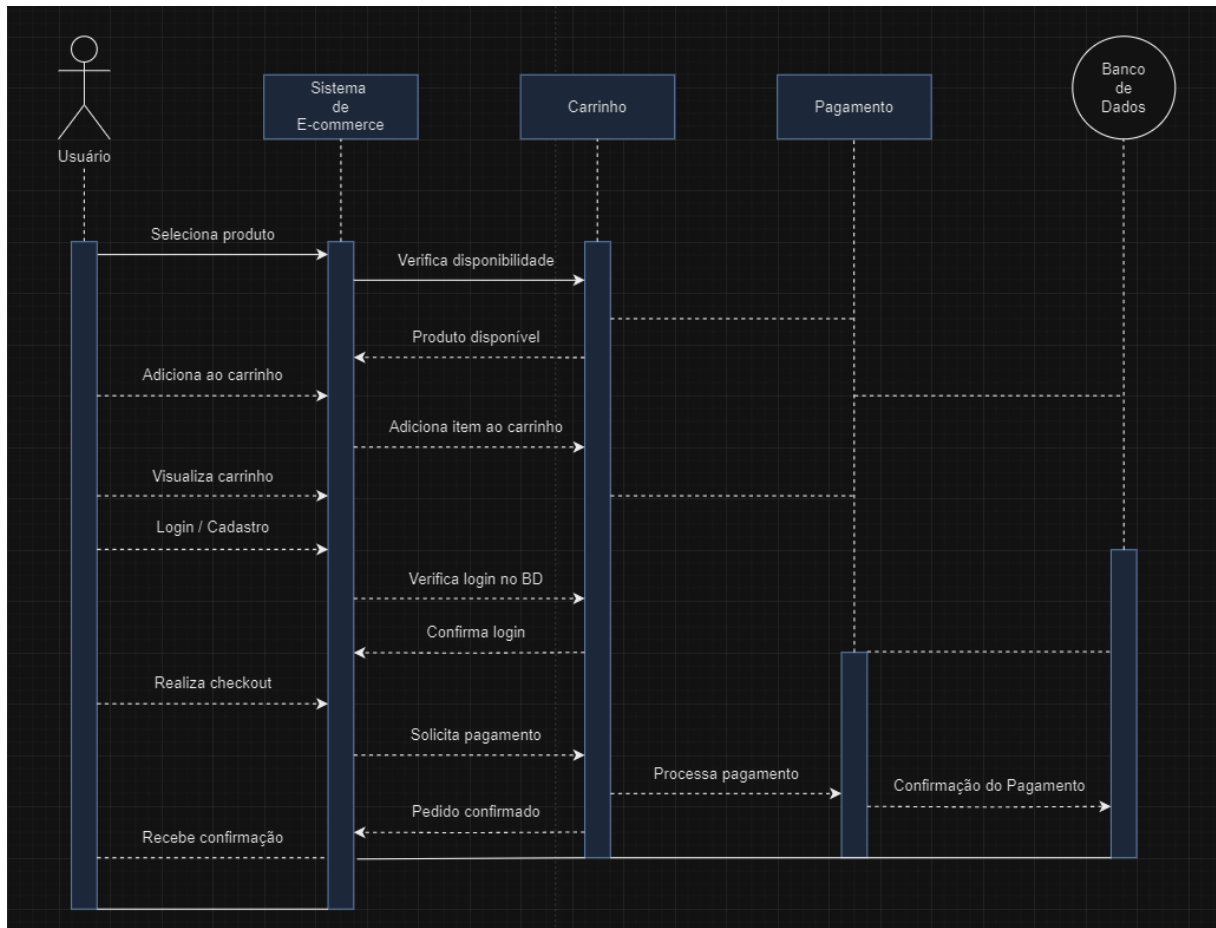
5.8 Diagrama de Sequência

[...] Um diagrama de sequência é uma espécie de diagrama de interação, pois descreve como, e em qual ordem, um grupo de objetos trabalha em conjunto. Estes diagramas são usados por desenvolvedores de software e profissionais de negócios para entender as necessidades de um novo sistema ou para documentar um processo existente. Diagramas de sequência são conhecidos como diagramas de eventos ou cenários de eventos.

[...] Diagramas de sequência podem ser referências úteis para empresas e outras organizações para:

- Representar os detalhes de um caso de uso UML.
- Modelar a lógica de um processo, função ou operação sofisticado.
- Ver como objetos e componentes interagem uns com os outros para concluir um processo.
- Planejar e compreender a funcionalidade detalhada de um cenário existente ou

futuro.



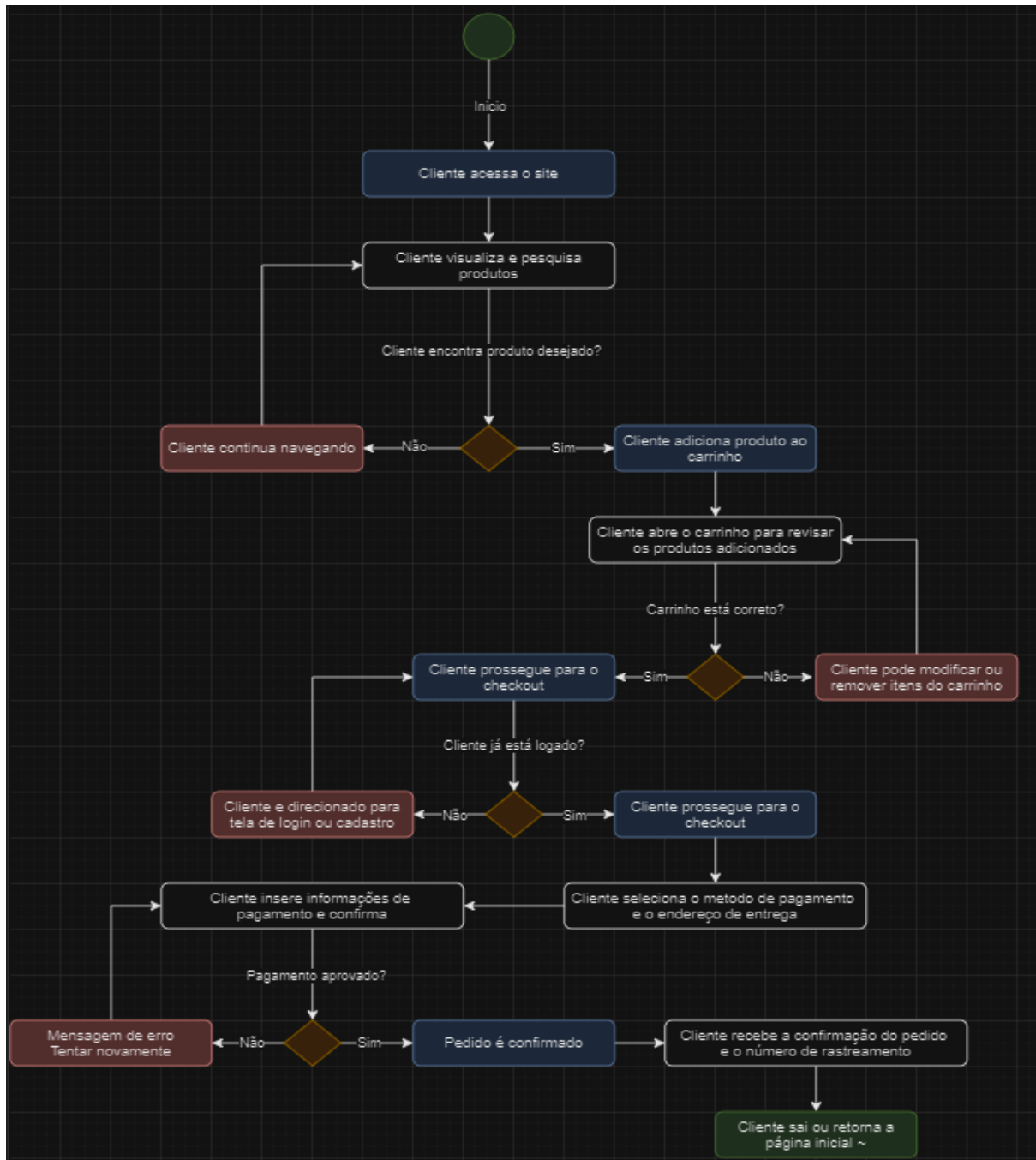
Fonte: Souza (2024)

5.9 Diagrama de Atividade

[...] A Linguagem de modelagem unificada inclui diversos subconjuntos de diagramas, incluindo diagramas de estrutura, de interação e de comportamento. Diagramas de atividade, junto com diagramas de caso de uso e de máquina de estados, são considerados diagramas de comportamento porque descrevem o que é necessário acontecer no sistema sendo modelado.

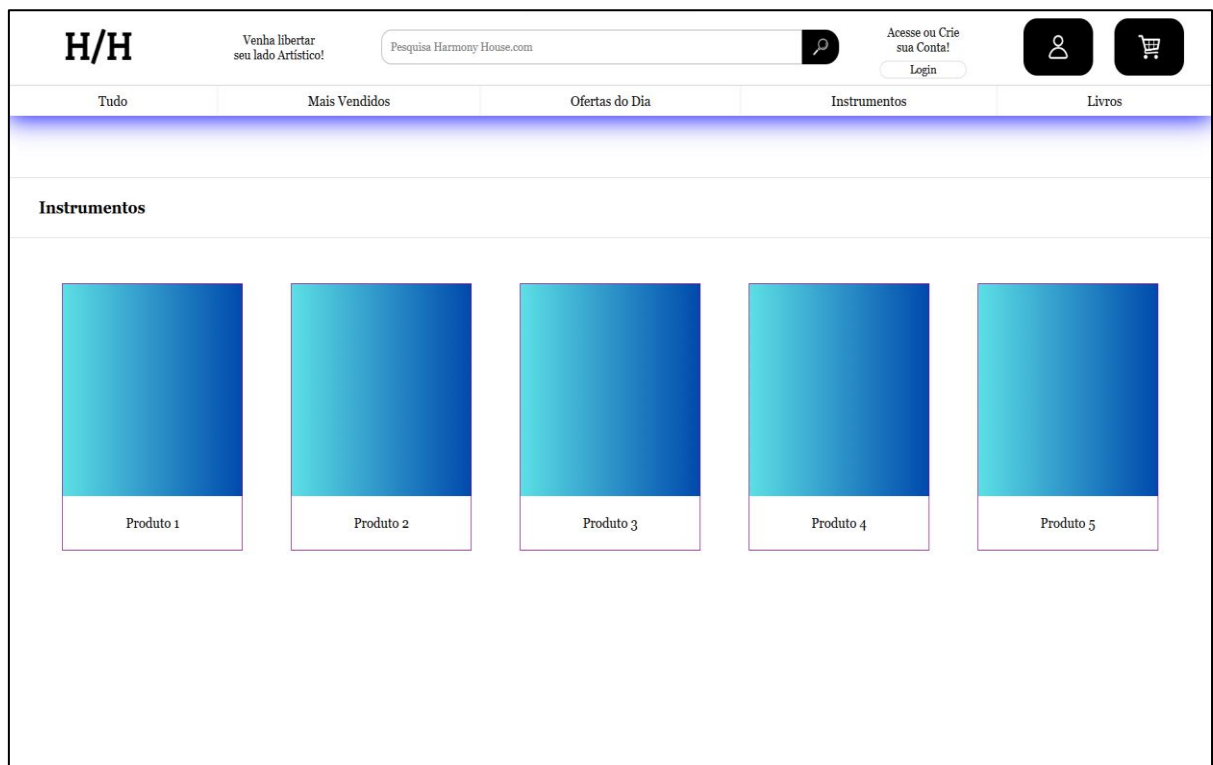
[...] as partes interessadas lidam com muitas questões, portanto, é importante se comunicar com clareza e concisão. Diagramas de atividade ajudam a unir as pessoas das áreas de negócios e de desenvolvimento de uma organização para entender o mesmo processo e comportamento. Para criar um diagrama de atividade, é necessário um conjunto de símbolos especiais, incluindo aqueles para dar partida,

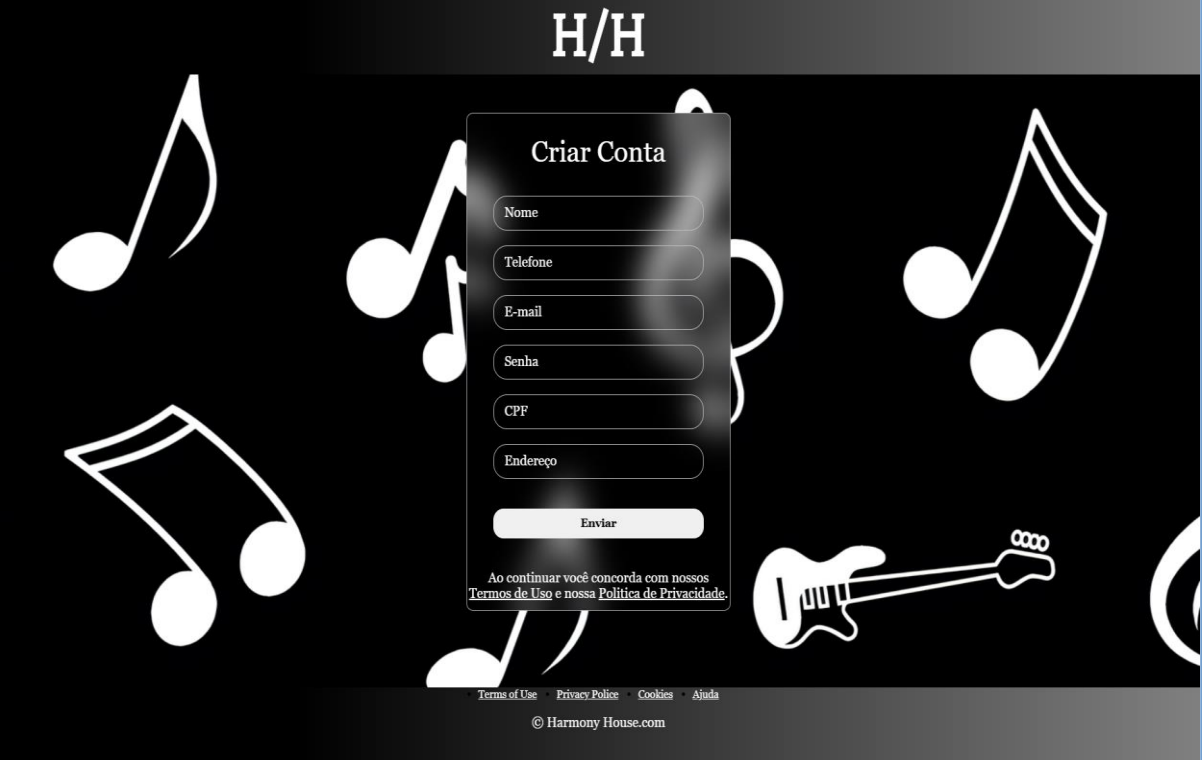

encerrar, fundir ou receber etapas no fluxo — o qual abordaremos de forma mais aprofundada neste guia de diagramas de atividade.



Fonte: Souza (2024)

6 TELAS





Criar Conta

Nome

Telefone

E-mail

Senha

CPF

Endereço

Ao continuar você concorda com nossos
[Termos de Uso](#) e nossa [Política de Privacidade](#).

[Terms of Use](#) · [Privacy Policy](#) · [Cookies](#) · [Ajuda](#)

© Harmony House.com

7 CONCLUSÃO

A conclusão da documentação do projeto de renovação do HarmonyHouse.com marca um marco importante na trajetória da plataforma. Ao oferecer uma interface mais intuitiva e conteúdo personalizados, o site busca atender às necessidades de um público cada vez mais exigente e diversificado. Espera-se que essa renovação contribua para o desenvolvimento de novos talentos musicais, fortalecendo a comunidade artística e democratizando o acesso à música.

O processo de renovação do HarmonyHouse.com envolveu uma análise aprofundada das necessidades dos usuários, a definição de personas e a criação de wireframes e protótipos. Durante a implementação, foram enfrentados desafios como a otimização da performance do site e a integração com sistemas legados. No entanto, os resultados obtidos demonstram que a metodologia adotada foi eficaz em alcançar os objetivos propostos.

A renovação do HarmonyHouse.com é apenas o primeiro passo em direção a um futuro ainda mais promissor. A plataforma tem o potencial de se tornar um ecossistema completo para músicos, oferecendo ferramentas de produção, distribuição e promoção musical. Além disso, a comunidade formada em torno do site pode se fortalecer, promovendo a colaboração e o intercâmbio de ideias.

8 REFERÊNCIAS

Lucidchart, O que é um diagrama de atividades? Site Lucidchart (2024)
<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-atividades-uml>
Acessado em 02/11/2024

Lucidchart, O que é um diagrama de sequência UML? Site Lucidchart (2024)
<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-sequencia-uml>
Acessado em 02/11/2024

Por Douglas, O que são os Diagramas de Classe, DEVMEDIA (2016)
<https://www.devmedia.com.br/orientacoes-basicas-na-elaboracao-de-um-diagrama-de-classes/37224>
Acessado em 02/11/2024

Por Leandro, Diagramas de Caso e Uso, DEVMEDIA (2012)
<https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>
Acessado em 02/11/2024

Scriptcase, Dicionário de Dados, Site Scriptcase (2020)
<https://help.scriptcase.net/portal/pt/kb/articles/dicionario-de-dados>
Acessado em 02/11/2024

Miro, Diagrama de Entidade e Relacionamento, Site Miro (2024)
<https://miro.com/pt/diagrama/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento/>
Acessado em 02/11/2024

Lucidchart, O que é um diagrama de fluxo de dados? Site Lucidchart (2024)
<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-um-diagrama-de-fluxo-de-dados>
Acessado em 02/11/2024

STOODI, Blog Português, Referencial Teórico, o que é? Site Stoodi (2021)
<https://blog.stoodi.com.br/blog/portugues/referencial-teorico-o-que-e/>
Acessado em 19/06/2024

Por Yuri Pacievitch, HTML. InfoEscola, Navegando e Aprendendo
<https://www.infoescola.com/informatica/html/>
Acessado em 19/06/2024

Por Altieri, A Origem CSS, um pouco da história. DEVMEDIA (2009)
<https://www.devmedia.com.br/a-origem-do-css-um-pouco-da-historia/15195>
Acessado em 19/06/2024

Por Higor, Introdução a Requisitos de Software. DEVMEDIA (2013)
<https://www.devmedia.com.br/introducao-a-requisitos-de-software/29580>
Acessado em 19/06/2024

Por Devmedia, Ciclos de Vida do Software. DEVMEDIA (2011)
<https://www.devmedia.com.br/ciclos-de-vida-do-software/21099>
Acessado em 19/06/2024

AGUILAR, Luis Joyanes. Fundamentos de Programação-: Algoritmos, estruturas de dados e objetos. AMGH Editora, 2008.

MEDINA, Marco; FERTING, Cristina. Algoritmos e programação: teoria e prática. Novatec Editora, 2006.

SERRA, Liliana Giusti. Livro digital e bibliotecas. Editora FGV, 2015.