

COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PEDRO BOARETTO NETO
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

KAUE ROCHA DOS SANTOS
WESLEY KARPINSKI COCCO

CHAUÊ E-SPORTS

CASCADEL - PR
2022

KAUÊ ROCHA DOS SANTOS
WESLEY KARPINSKI COCCO

CHAUÊ E-SPORTS

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

Orientadores: Prof^a Aparecida S.Ferreira¹
Prof. Reinaldo C. da Silva²
Prof. Célia K.Cabral³

CASCADEL – PR

2022

¹Especialista 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 Intelligence. 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 Distribuídos para Internet JAVA. Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnólogo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil.

KAUÊ ROCHA DOS SANTOS
WESLEY KARPINSKI COCCO

CHAUÊ E-SPORTS

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., 10 de Novembro de 2022.

COMISSÃO EXAMINADORA

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

Prof. Reinaldo C. da Silva
Web Design

Prof^a. Célia K. Cabral
Pós-graduada em Sistemas
Distribuídos JAVA
Universidade Tecnológica Federal do
Paraná - UTFPR
Banco de dados

Prof^a Ana Cristina Santana
Especialista em Gestão e Docência
no ensino superior, médio e técnico
Coordenadora de Curso

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 METODOLOGIA.....	6
3 REFERENCIAL TEÓRICO	7
4 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO	9
CICLO DE VIDA.....	10
4.1 REQUISITOS DE SISTEMAS.....	11
4.1.1 REQUISITOS FUNCIONAIS:	12
4.1.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:	12
4.2 DIAGRAMA DE CONTEXTO	13
4.3 DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS	14
4.4 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO.....	15
4.5 DICIONÁRIO DE DADOS.....	16
4.6 DIAGRAMA DE CASO E USO.....	18
4.6.1 CENÁRIO	19
4.7 DIAGRAMA DE CLASSE	20
4.8 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA	21
4.9 DIAGRAMA DE ATIVIDADE	22
5 TELAS.....	23
6 CONCLUSÃO	29
7 REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

Este Projeto foi desenvolvido para apresentar o comércio eletrônico e facilitar os consumidores que preferem fazer compras online.

Neste novo ambiente, o comércio eletrônico, com suas aplicações inovadoras e revolucionárias, é tido como uma das tendências emergentes com maior poder potencial de inovação nos processos de negócio nos vários setores econômicos. No caso do setor bancário, as aplicações de comércio eletrônico ganham uma dimensão significativa, devido às suas características e as dos seus produtos e clientes. (ALBERTIN, 2000).

A compra deixou de ser uma atividade apenas presencial e ganhou novas possibilidades com o comércio eletrônico, que é uma realidade no Brasil desde os anos 2000. Albertin (2000a) definiu que comércio eletrônico é a realização, de toda a cadeia de valores dos processos de negócio em um ambiente eletrônico, por meio da aplicação, intensa das tecnologias de comunicação e de informação, atendendo aos objetivos de negócio.

O ambiente empresarial, tanto em nível mundial como nacional, tem passado por profundas mudanças nos últimos anos, as quais têm sido consideradas diretamente relacionadas com a TI. Esta relação engloba desde o surgimento de novas tecnologias, ou novas aplicações, para atender as necessidades do novo ambiente, até o aparecimento de novas oportunidades empresariais criadas pelas novas tecnologias ou novas formas de sua aplicação. (ALBERTIN, 2000).

Por isso decidimos criar nossa Interface Web, e um site fictício onde tem o objetivo de vender camisetas de time, facilitar o cliente, onde o cliente não precisa sair de seu local (Residência, trabalho, etc...) para fazer sua compra. Decidimos criar o site, pois é uma área bastante requisitada para amantes do futebol, que gostam de ter a camiseta do seu time ou de qualquer outro, a diferença é que esse site é exclusivamente para camisetas de times. Além de facilitar a vida do cliente, a compra é super fácil de realizar, com preços totalmente acessíveis, com uma interface bonita para os olhos chamativos.

2 METODOLOGIA

Este artigo apresenta reflexões sobre o que significa fazer ciência no âmbito dos métodos e técnicas qualitativos da sociologia. Tem como pressupostos uma compreensão de metodologia como o conhecimento crítico dos caminhos do processo científico, que indaga e questiona acerca de seus limites e possibilidades; e o reconhecimento de que todo conhecimento sociológico tem, como fundamento, um compromisso com valores. A pesquisa qualitativa é definida como aquela que privilegia a análise de macroprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais, realizando um exame intensivo dos dados, e caracterizada pela heterodoxia no momento da análise. Enfatiza-se a necessidade do exercício da intuição e da imaginação pelo sociólogo, num tipo de trabalho artesanal, visto não só como condição para o aprofundamento da análise, mas também - o que é muito importante - para a liberdade do intelectual. Discutem-se as principais críticas feitas à pesquisa qualitativa, em especial as acusações de falta de representatividade e de possibilidades de generalização; de subjetividade, decorrente da proximidade entre pesquisador e pesquisados; e o caráter descritivo e narrativo de seus resultados. Neste contexto, reflete-se sobre os problemas éticos envolvidos nesse tipo de pesquisa, e retoma-se brevemente a história que culminou com o predomínio do enfoque quantitativo, especialmente na sociologia norte-americana do pós-guerra. Em conclusão, o texto propõe que hoje o mais importante é produzir um conhecimento que, além de útil, seja explicitamente orientado por um projeto ético visando a solidariedade, a harmonia e a criatividade.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

SUBLIME: Usado para editar e executar os códigos.

CSS: CSS é chamado de linguagem Cascading Style Sheet e é usado para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como HTML. O CSS separa o conteúdo da representação visual do site. Pense na decoração da sua página. Utilizando o CSS é possível alterar a cor do texto e do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos. Também pode criar tabelas, usar variações de layouts, ajustar imagens para suas respectivas telas e assim por diante.

HTML: HTML (abreviação para a expressão inglesa HyperText Markup Language, que significa: "Linguagem de Marcação de Hipertexto") é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime e SGML.

HyTime é um padrão para a representação estruturada de hipermídia e conteúdo baseado em tempo. Um documento é visto como um conjunto de eventos concorrentes dependentes de tempo (como áudio, vídeo etc.), conectados por hiperligações (em inglês: hyperlink e link). O padrão é independente de outros padrões de processamento de texto em geral.

SGML é um padrão de formatação de textos. Não foi desenvolvido para hipertexto, mas tornou-se conveniente para transformar documentos em hiper-objetos e para descrever as ligações.

JAVASCRIPT: JavaScript é uma linguagem de programação que permite a você implementar itens complexos em páginas web — toda vez que uma página da web faz mais do que simplesmente mostrar a você informação estática — mostrando conteúdo que se atualiza em um intervalo de tempo, mapas interativos ou gráficos 2D/3D animados etc. — você pode apostar que o JavaScript provavelmente está envolvido. É a terceira camada do bolo das tecnologias padrões da web, duas das quais (HTML e CSS)

XAMPP: XAMPP é um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache com suporte as linguagens PHP e Perl. De plataforma, software livre, que consiste principalmente na

base de dados MySQL, o qual foi substituído pelo MariaDB (embora ainda seja utilizado MySQL em algumas versões), o servidor web Apache e os interpretadores para linguagens de script: PHP e Perl, além de um cliente FTP. O nome provém da abreviação de X (para qualquer dos diferentes sistemas operativos), Apache, MariaDB, PHP, Perl. É um método que torna extremamente fácil para os desenvolvedores a criar um servidor web local para fins de teste.

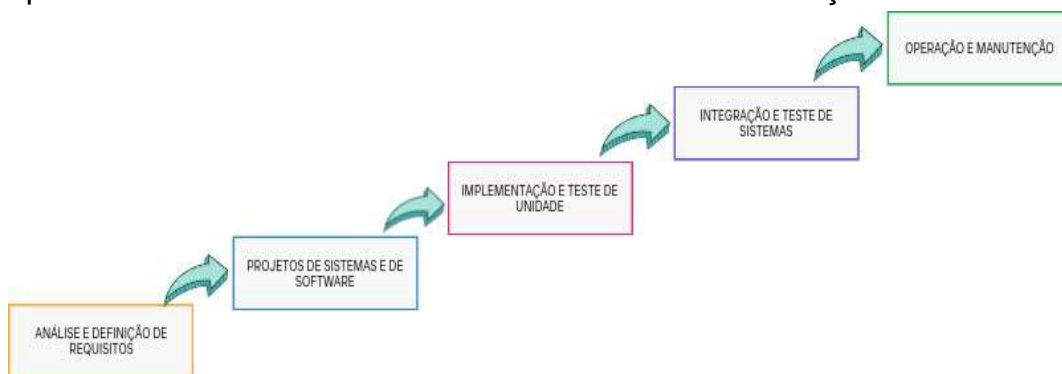
MYSQL: O MySQL cria um banco de dados para armazenamento e manipulação de dados, definindo a relação de cada tabela. Clientes podem fazer solicitações digitando comandos SQL específicos no MySQL. A aplicação do servidor responde com a informação solicitada fazendo aparecer no cliente.

4 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

A documentação oferece aos leitores, primeiramente, os conceitos básicos que possibilitam um entrosamento adequado com a área de informática, a utilização prática da informática com instrumental técnica na biblioteconomia e na documentação é apresentado de forma clara e objetiva. Os sistemas de automação mais empregado nos trabalhos desenvolvidos nas bibliotecas também merece uma análise criteriosa e apurada, em suma, temo nas mãos um texto que, passo a passo, esclarece e permite a compreensão, tanto teoria como a prática, de uma necessária ferramenta técnica, a Informática. O papel da documentação em um ambiente de Engenharia de Software é comunicar informações ao seu público e transmitir conhecimento do sistema que descreve. Uma solução projetada para o problema da documentação seria a alocação de recursos apropriados para documentar o conhecimento adequado sobre o sistema, na medida em que o desenvolvimento atual e o futuro se beneficiarão de maneira ideal. No entanto, sequer entendemos completamente o impacto da documentação no desenvolvimento atual e futuro, nem os aspectos da documentação que contribuem para sua capacidade de comunicação eficaz.

CICLO DE VIDA

O ciclo de vida representa as diversas etapas pelas quais passa um projeto de desenvolvimento e utilização de sistemas de informação. Em sua forma tradicional o ciclo de vida inclui as etapas de levantamento de requisitos do sistema, definidos de escopo do projeto, análise de alternativas, projeto do sistema, codificação, testes, conversão de dados e manutenção. Dois exemplos de modelos de ciclo de vida são modelo WATERFALL onde as etapas são executadas em sequência uma única vez para cada sistema, e o modelo de prototipação, onde sucessivas repetições e todas as etapas refinando incrementalmente o produto final até que este esteja pronto para ser efetivamente implementada. A noção de ciclo de vida também incorpora a ideia de que sistemas passam por fases sucessivas de crescimento, evolução e declínio, e que ao final deste ciclo devem ser substituídos por outros sistemas que possam melhor atender as necessidades das empresas LUCAS(1985), BERSOFFDAVIS(1991) e LAUDON(1995) apresentam diversos modelos de ciclo de vida e sua evolução



Fonte: (Elaborado pelo autor 2022)

4.1 REQUISITOS DE SISTEMAS

Requisitos funcionais descrevem explicitamente as funcionalidades e serviço do sistema, documenta como um sistema deve reagir a entradas específicas, como deve se comportar em determinadas situações e o que o sistema não deve fazer. O usuário pode pesquisar todo ou um sub-conjunto do banco de dados, o sistema deve oferecer telas apropriadas para o usuário ler documentos armazenados, Cada pedido deve ser associado a um identificador único, o qual o usuário pode copiar para a área de armazenamento permanente da conta.

Requisitos não funcionais definem propriedades e restrições do sistema, exemplos: segurança, desempenho, espaço em disco, podem ser do sistema todo ou de partes do sistema, requisitos não-funcionais podem ser mais críticos que requisitos funcionais, se não satisfaz, o sistema é inútil. Exemplos de RNF: Requisitos do Produto, interface do usuário deve ser implementada como simples HTML; Requisitos Organizacionais, todos os documentos entregues devem seguir o padrão de relatórios XYZ-00; Requisitos Externos, informações pessoais dos usuários não podem ser vistas pelos operadores do sistema.

Alguns Problemas de RNF: A especificação quantitativa de requisitos não funcionais é difícil, ocorre mistura de requisitos funcionais e não funcionais, Requisitos não funcionais podem conflitar com outros requisitos (funcionais ou não).

4.1.1 REQUISITOS FUNCIONAIS:

O sistema terá: cadastro, login, carrinho de compras, página inicial, produtos (Seleções, Mais Vendidos, Promoções da Semana)

1. Cadastro: O cliente deverá se cadastrar obrigatoriamente caso ele quiser fazer alguma compra. Deverá inserir seus dados como: Nome, CPF, E-mail, Senha e Confirmar senha.
2. Login: Se o cliente já estiver cadastrado, irá fazer o login, utilizando: E-mail e senha já cadastrado.
3. Compra: Efetuar pagamento pessoalmente
4. Carrinho de Compras: Serve para armazenar produtos não pagos pelo cliente, podendo selecionar quantos produtos quiser, e retirar a hora que quiser, até realizar a compra.

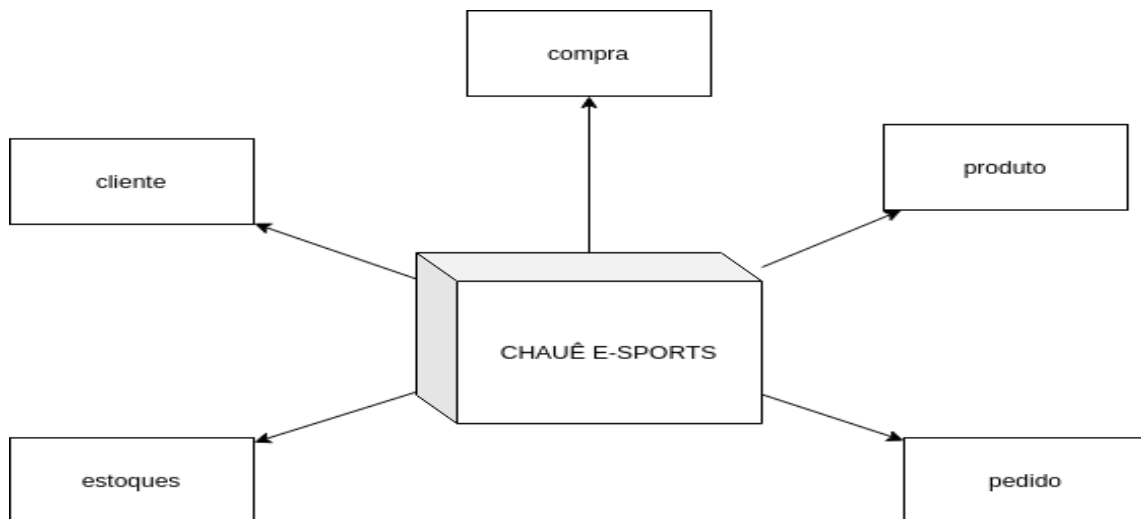
4.1.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:

1. O sistema deverá ser desenvolvido em uma plataforma WEB
2. Metodo para decifrar senhas será o MD5
3. Sera Utilizado a linguagem PHP
4. Banco de dados será onde ficará armazenados todas as informações do sistema.

4.2 DIAGRAMA DE CONTEXTO

O DFD de mais alto nível que representa todo o sistema como um único processo é conhecido como **diagrama de contexto**, e é composto por fluxos de dados que mostram as interfaces entre o sistema e as entidades externas. O diagrama é uma forma de representar o objeto do estudo, o projeto, e sua relação ao ambiente.

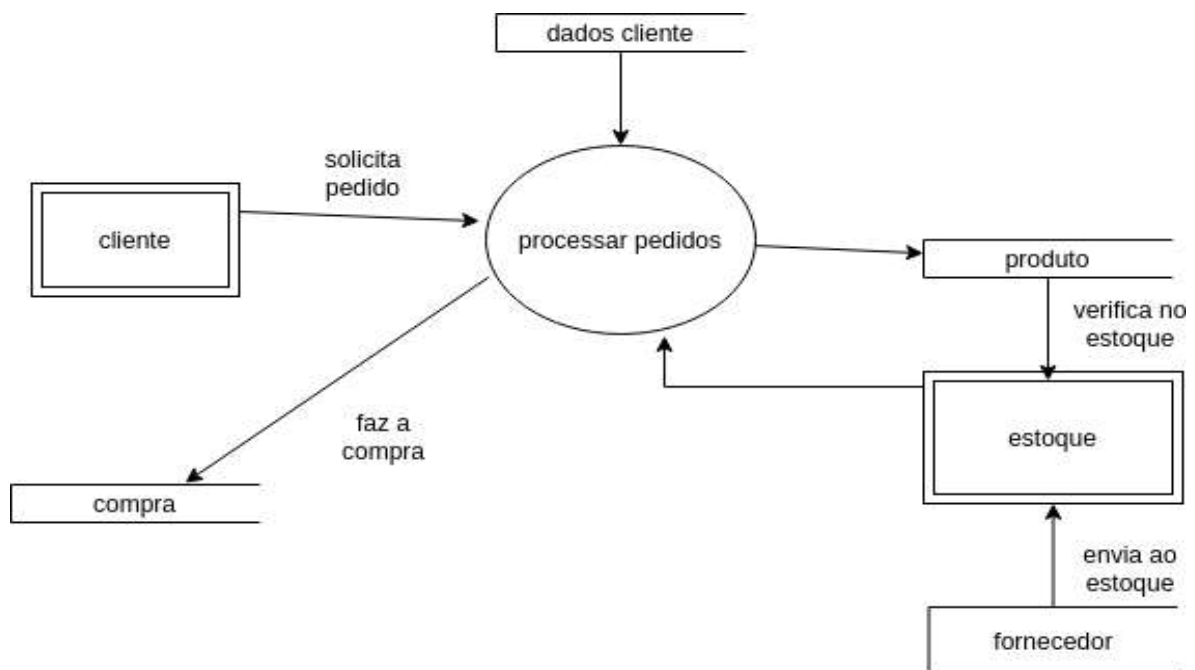
Um diagrama de contexto permite identificar os limites dos processos, as áreas envolvidas com o processo e os relacionamentos com outros processos e elementos externos à empresa (ex.: clientes, fornecedores) e mostra as características do sistema.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

4.3 DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS

O surgimento de uma nova técnica para representação lógica de sistemas pode beneficiar a comunicação entre bibliotecários e analistas de sistemas. São apresentadas suas vantagens, símbolos e etapas para elaboração do diagrama e exemplos. Diagrama de fluxo de dados um novo instrumento para representação gráfica de sistemas.



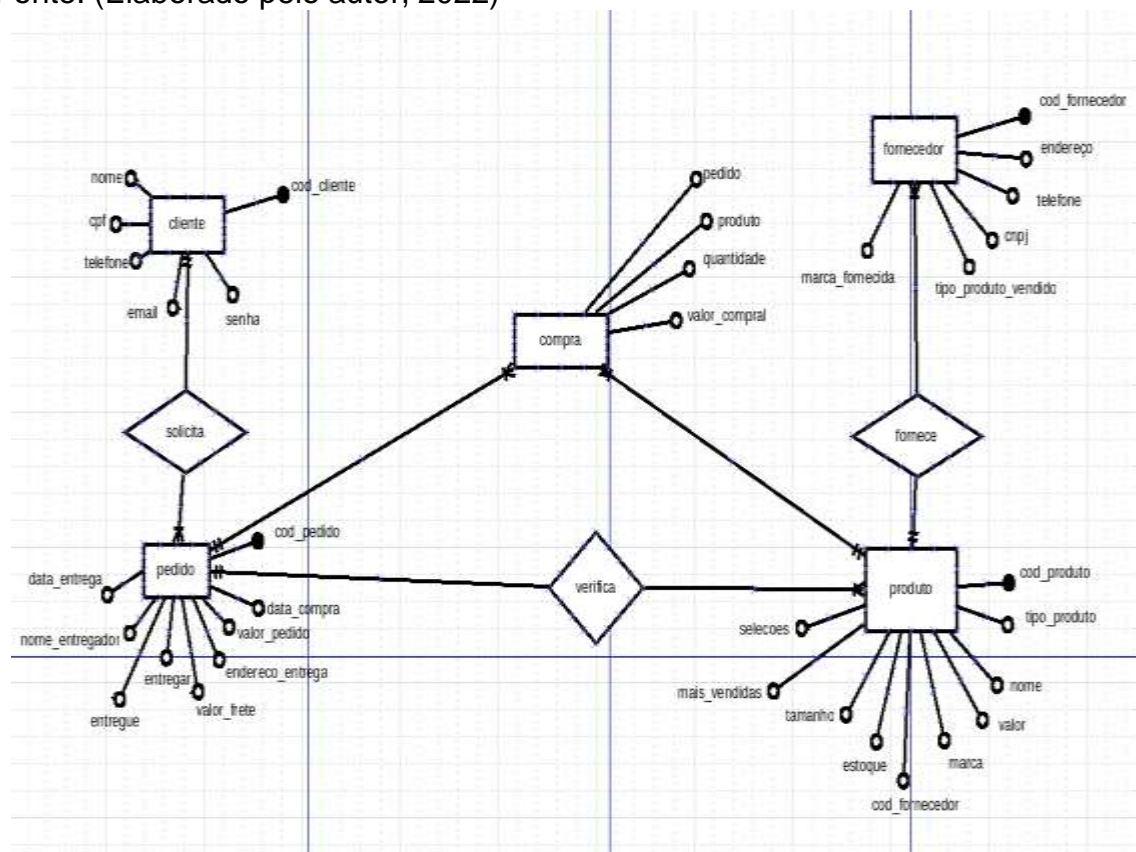
Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

4.4 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

O diagrama Entidade Relacionamento é composto por um conjunto de objetos gráficos que visa representar todos os objetos do modelo Entidade-Relacionamento tais como entidades, atributos, atributos chaves, relacionamentos, restrições estruturais, etc. O diagrama ER fornece uma visão lógica do banco de dados, fornecendo um conceito mais generalizado de como estão estruturados os dados de um sistema.

O modelo relacional foi criado por Codd em 1970 e tem por finalidade representar os dados como uma coleção de relações, onde cada relação é representada por uma tabela, ou falando de uma forma mais direta, um arquivo. Quando uma relação é pensada como uma tabela de valores, cada linha nesta tabela representa uma coleção de dados relacionados. Estes valores podem ser interpretados como fatos descrevendo uma instância de uma entidade ou de um relacionamento. Todos os valores em uma coluna são necessariamente do mesmo tipo.

Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)



4.5 DICIONÁRIO DE DADOS

Sistema de banco de dados deve garantir uma visão totalmente abstrata do banco de dados para o usuário, visto que para ele pouco importa qual unidade de armazenamento está sendo usada para guardar seus dados, contanto que estejam disponíveis no momento necessário. Uma das técnicas mais utilizadas dentre os profissionais da área é a abordagem entidade-relacionamento (ER), onde o modelo é representado graficamente através do diagrama entidade-relacionamento (DER), o qual traz informações sobre as entidades do sistema e seus atributos. Contudo, alunos com deficiência visual tem dificuldade de acompanhar a disciplina de Banco de Dados, especialmente na elaboração de diagramas. Os sistemas auditivos de auxílio existentes são muito complexos e não interpretam figuras, o que dificulta a elaboração do DER através de ferramentas computacionais.

TABELA CLIENTE						
colunas	tipo	tamanho	Constraint	Obrigatório	pré. definido	descrição
cod_cliente	INT		PK	Sim		Identificador da tabela
nome	VARCHAR	55		Sim		Nome do Cliente
cpf	BIGINT	11	Unique	Sim		cpf do cliente
telefone	BIGINT	11		Sim		Telefone do Cliente
email	VARCHAR	55		Sim		Email do cliente
senha	VARCHAR	32		Sim		Senha do cliente
TABELA PEDIDOS						
colunas	tipo	tamanho	Constraint	Obrigatório	pré. definido	descrição
cod_pedido	INT		PK	Sim		Relação entre pedido e Cliente
data_compra	DATE			Sim		Indica a data do pedido
valor_pedido	FLOAT	6,2		Sim		Indica o valor do pedido
endereco_entrega	VARCHAR	45		Sim		indica endereço da entrega
valor_frete	FLOAT	6,2		Sim		valor do frete
entregar	VARCHAR	3		Não		indica se é para entregar
entregue	VARCHAR	3		Não		indica se foi entregue
nome_entregador	VARCHAR	45		Não		indica o nome do entregador
data_entrega	DATE			Sim		Indica a data de entrega
cod_cliente	INT		FK	Sim		Identificador da tabela cliente
TABELA PRODUTO						
colunas	tipo	tamanho	Constraint	Obrigatório	pré. definido	descrição
cod_produto	INT		PK	Sim		Relação entre produto e Fornecedor
tipo_produto	VARCHAR	55		Sim		Tipo do Produto
nome	VARCHAR	55		Sim		Nome do Produto
valor	FLOAT			Sim		Valor do Produto
marca	VARCHAR	55		Sim		Marca do Produto
cod_fornecedor	INT			Sim		Relação entre produto e Fornecedor
estoque	INT			Sim		Quantidade no estoque
tamanho	INT			Sim		Indica o tamanho
mais_vendidos	VARCHAR	55		Não		Indica o mais vendidos
seleções	VARCHAR	55		Não		Indica as seleções
fornecedor	INT		FK	Sim		Identificador da tabela

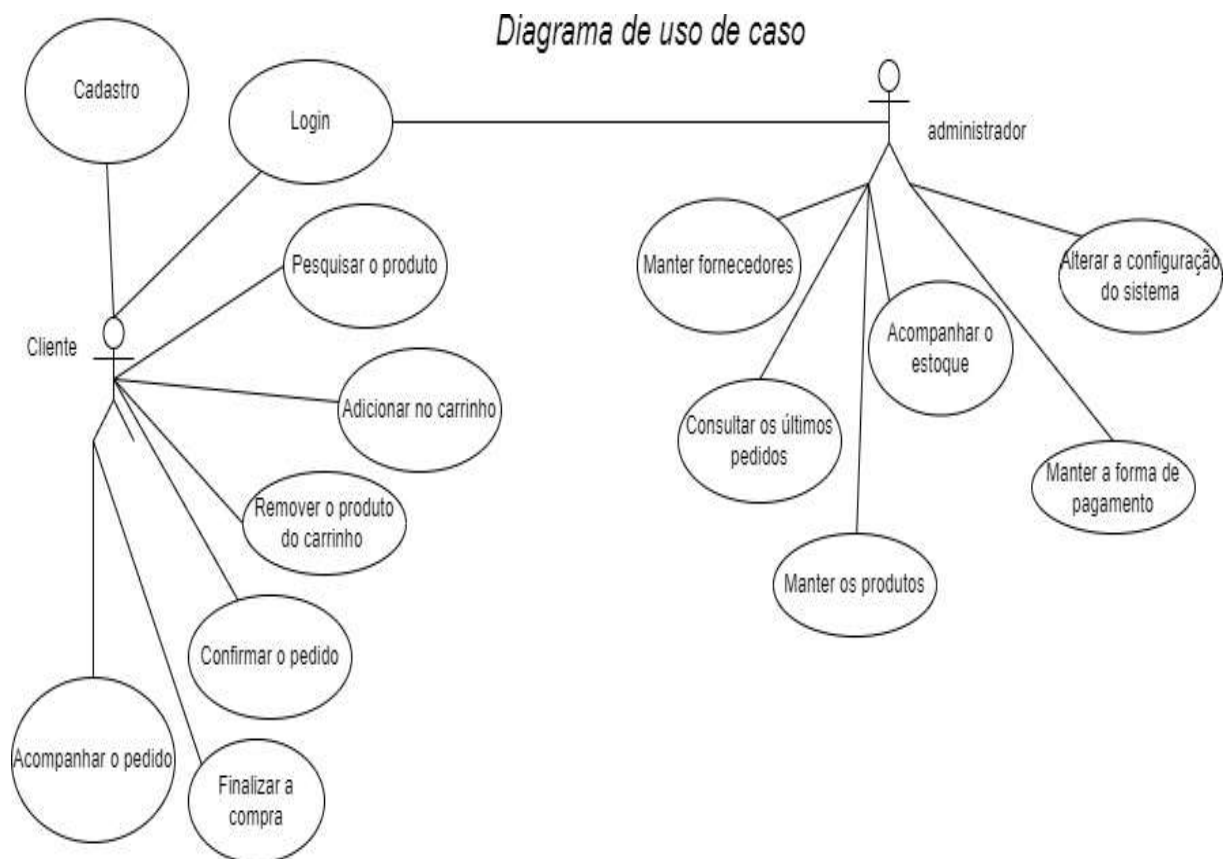
TABELA FORNECEDOR						
colunas	tipo	tamanho	Constraint	Obrigatório	pré definido	descrição
cod_fornecedor	INT		FK	Sim		Relação entre produto e Fornecedor
nome	VARCHAR	45		Sim		Nome do Fornecedor
endereco	VARCHAR	55		Sim		Endereço do Fornecedor
telefone	BIGINT	11		Sim		Telefone do Fornecedor
cnpj	VARCHAR	18	Unique	Sim		CNPJ da empresa
tipo_produto_vendido	VARCHAR	55		Sim		Tipo do Produto vendido
tamanho	VARCHAR	2		Sim		Tamanho do Produto vendido
marca_fornecedor	VARCHAR	55		Sim		Marca do Produto
quantidade	INT			Sim		Quantidade do Produto
TABELA PEDIDO_ITEM						
colunas	tipo	tamanho	Constraint	Obrigatório	pré definido	descrição
pedido	INT		FK	Sim		Relação da Tabela
produto	INT		FK	Sim		Relação da Tabela
quantidade	INT			Sim		Quantidade de itens na compra
valor_compra	FLOAT	6,2		Sim		Valor da compra
TABELA COMPRA_ITEM						
colunas	tipo	tamanho	Constraint	Obrigatório	pré definido	descrição
cod_compra	INT		PK	Sim		Identificador da Tabela
cod_produto	INT			Sim		Cod produto
quantidade	INT			Sim		Quantidade de itens na compra do fornecedor
compra_cod_compra	INT		FK	Sim		Relação da Tabela
produto_cod_produto	INT		FK	Sim		Relação da Tabela
compra_cod_compra	INT		FK	Sim		Relação da Tabela
TABELA COMPRA						
colunas	tipo	tamanho	Constraint	Obrigatório	pré definido	descrição
cod_compra	INT		PK	Sim		Identificador da tabela
data_compra	DATE			Sim		Data compra do fornecedor
cod_fornecedor	INT			Sim		Cod do fornecedor
fornecedor_cod_fornecedor	INT		FK	Sim		Relação da Tabela

Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

4.6 DIAGRAMA DE CASO E USO

É a representação das funcionalidades externamente observáveis do sistema e dos elementos externos ao sistema e, que com ele interagem (Bezerra, 2007);

É um instrumento eficiente para determinação e documentação dos serviços a serem desempenhados pelo sistema; é também um bom meio para comunicação com os clientes no processo de definição dos requisitos do sistema; (Stadzisz, 2002).



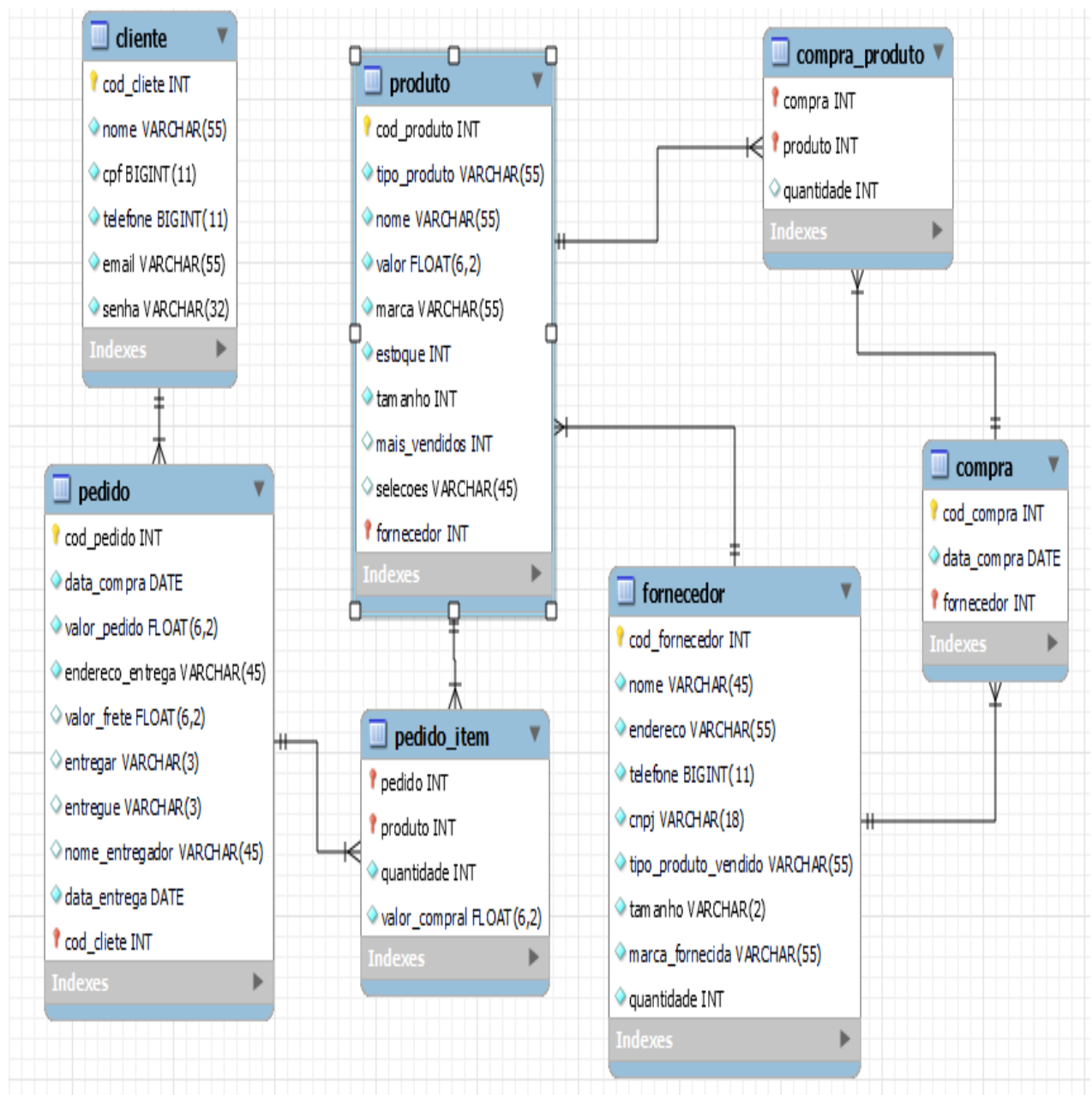
Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

4.6.1 CENÁRIO

- 1 O cliente entrara no site e irá fazer o cadastro ou o login (caso já estiver um cadastro)
- 2 Ele irá verificar os produtos disponíveis no site
- 3 Irá selecionar o produto desejado, a quantidade e o tamanho
- 4 irá adicionar no carrinho de compra
- 5 Irá colocar a forma de pagamento
- 6 Inserir o endereço da entrega
- 7 Esperar seu produto ser entregue
- 8 Caso o cliente colocar o e-mail e esquecer a senha
- 9 Terá que fazer outro cadastro
- 10 Se ele quiser mudar o endereço de entrega
- 11 Terá que entrar em contato com o Administrador e conversar sobre as mudanças
- 12 Caso ele queira cancelar uma compra
- 13 Terá que cancelar antes de confirmar a compra

4.7 DIAGRAMA DE CLASSE

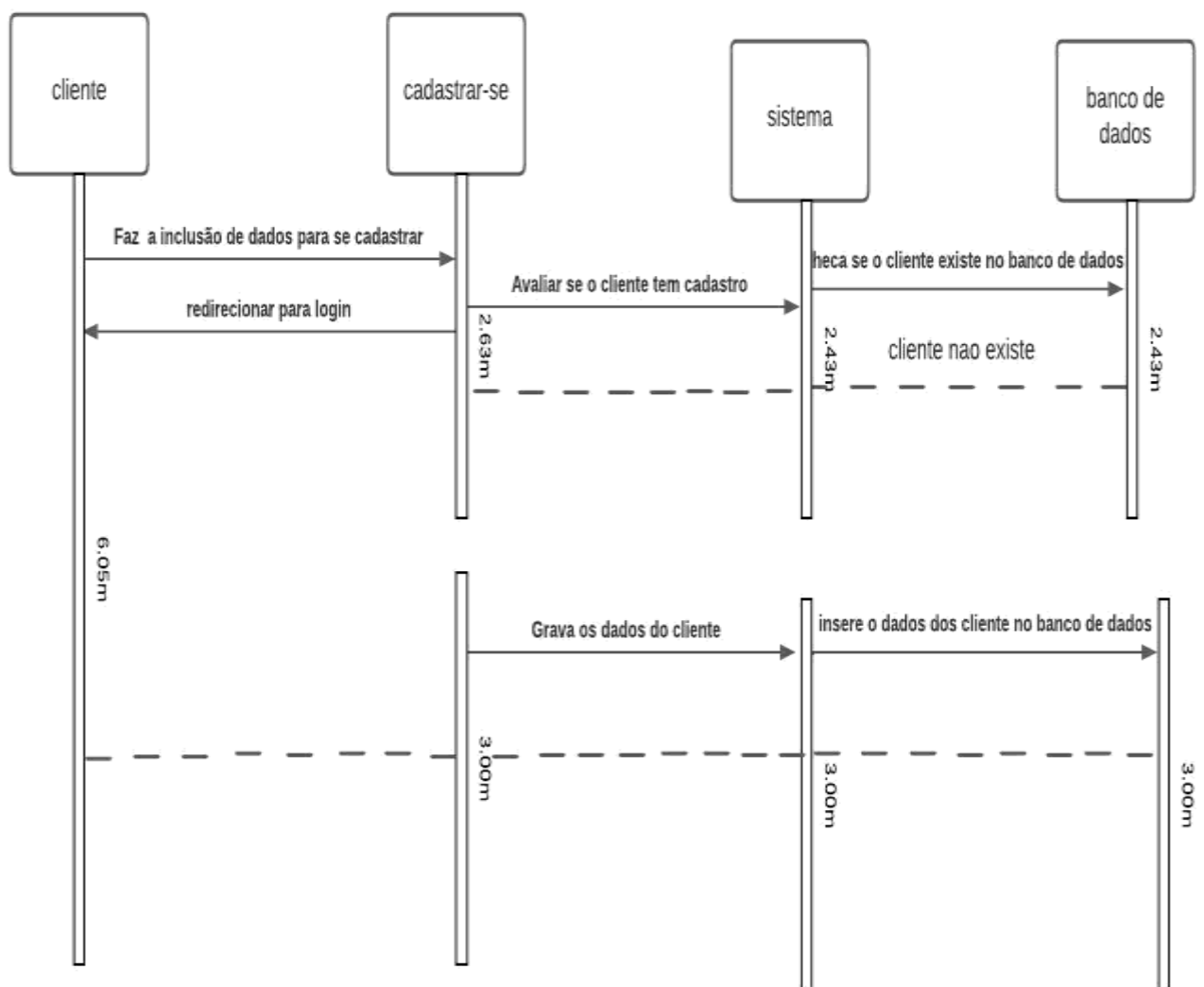
Diagrama mais utilizado da UML, Representa os tipos (classes) de objetos de um sistema—Propriedades desses tipos—Funcionalidades providas por esses tipos—Relacionamentos entre esses tipos, Pode ser mapeado diretamente para uma linguagem de programação orientada a objetos—Ajuda no processo transitório dos requisitos para o código—Pode representar visualmente o código do sistema



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

4.8 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

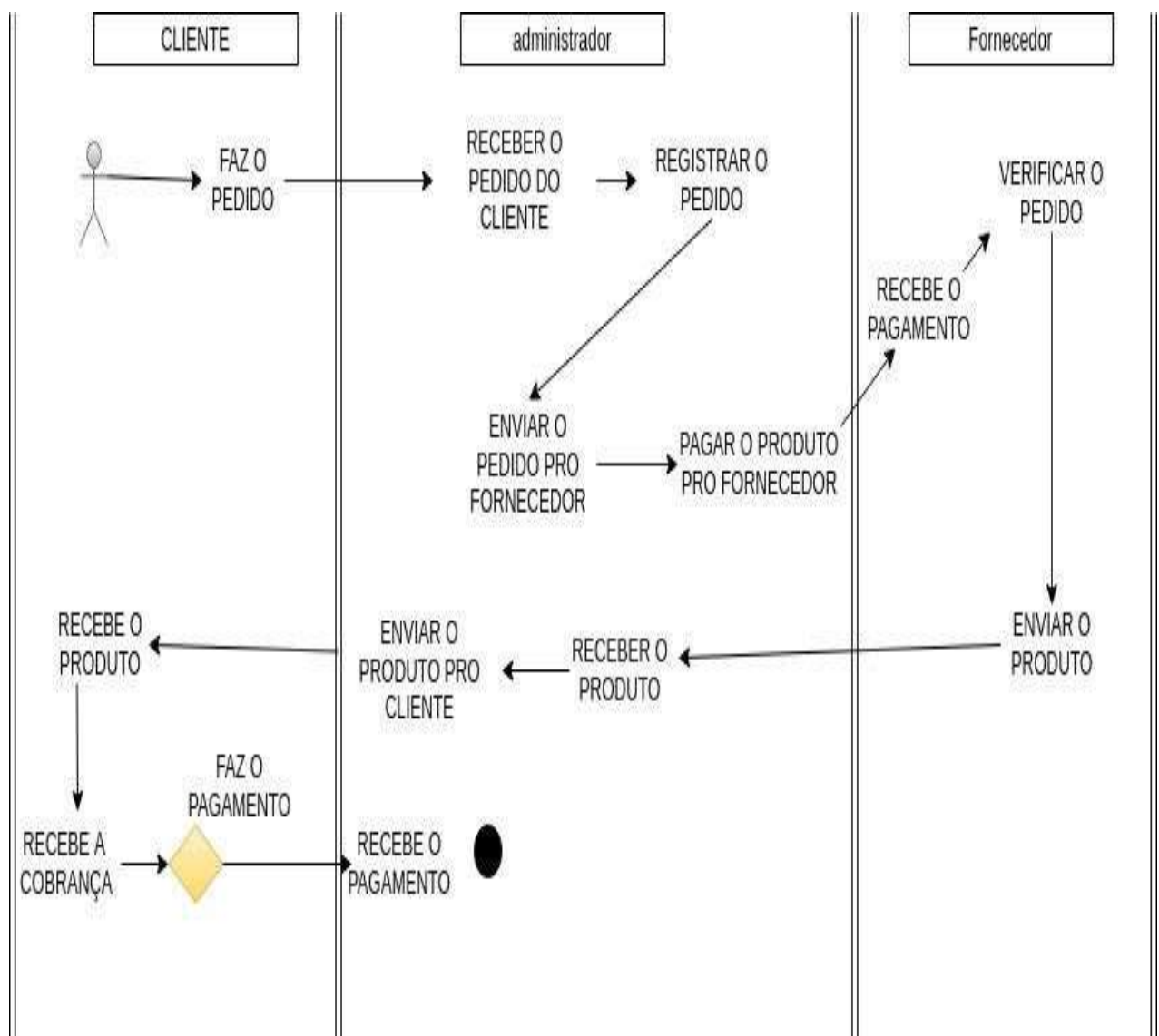
Na maioria dos casos, utilizamos um diagrama de sequência para ilustrar realizações de casos de uso, isto é, para mostrar como os objetos interagem para executar o comportamento de todo ou parte de um caso de uso. Os diagramas de sequência são muito importantes para designers porque eles esclarecem os papéis dos objetos em um fluxo e, portanto, fornecem entrada básica para determinar responsabilidades de classe e interfaces. Os diagramas de sequência mostram a sequência explícita de mensagens e são melhores quando é importante visualizar a ordenação temporal das mensagens.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

4.9 DIAGRAMA DE ATIVIDADE

Os diagramas de atividade podem ser utilizados em todas as etapas de desenvolvimento de software e para diversos fins. E como são muito semelhantes aos fluxogramas, são geralmente mais populares do que outros tipos de diagramas UML. Um diagrama de atividades UML ajuda a visualizar um determinado caso de uso a um nível mais detalhado. Os diagramas de atividade podem ser usados para modelar os requisitos do negócio, criar uma visão de alto nível das funcionalidades de um sistema, analisar casos de uso e para vários outros fins.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5 TELAS

Login:

A login form interface with a black background and rounded corners, set against a light green border. The form contains the title 'LOGIN' in white, followed by three input fields: 'E-MAIL', 'SENHA', and 'LOGAR'. Below the fields, there is a link 'NÃO TEM CADASTRO? CLIQUE AQUI' in white.

LOGIN

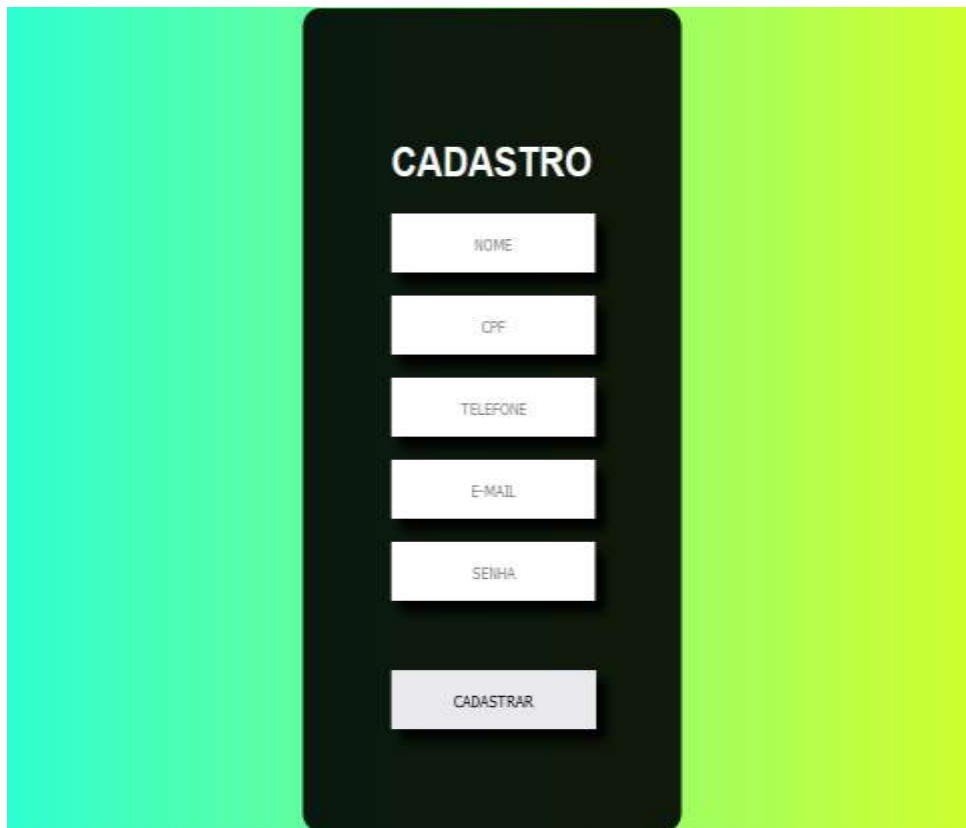
E-MAIL

SENHA

LOGAR

NÃO TEM CADASTRO?
CLIQUE AQUI

Cadastro

A registration form titled "CADASTRO" is centered on a black background. The form consists of six white rectangular input fields stacked vertically, each with a label in all caps: "NOME", "CPF", "TELEFONE", "E-MAIL", "SENHA", and "CADASTRAR". The "CADASTRAR" field is a button. The background features a green-to-yellow gradient on the left and a yellow-to-green gradient on the right.

CADASTRO

NOME

CPF

TELEFONE

E-MAIL

SENHA

CADASTRAR

Cadastro de produtos:

PRODUTO

TIPO DO PRODUTO

NOME

VALOR

MARCA

ESTOQUE

TAMANHO

-- Escolha --

CADASTRAR

Cadastro de Fornecedor:

FORNECEDOR

NOME

ENDEREÇO

NÚMERO

TELEFONE

CNPJ

TIPO DO PRODUTO

TAMANHO

MARCA FORNECIDA

QUANTIDADE

Tela inicial:



Tela de compra:



Carrinho de compra:

Carrinho de Compras				
Ação	Produto	Quant	Preço	SubTotal
	Arsenal	<input type="text" value="1"/>	R\$ 129,00	R\$ 129,00
	Bayer	<input type="text" value="1"/>	R\$ 139,00	R\$ 139,00
	Borussia	<input type="text" value="1"/>	R\$ 139,00	R\$ 139,00
	Brasil	<input type="text" value="1"/>	R\$ 149,00	R\$ 149,00
	Alemanha	<input type="text" value="1"/>	R\$ 129,00	R\$ 129,00
	Portugal	<input type="text" value="1"/>	R\$ 139,00	R\$ 139,00
<input type="button" value="Atualizar Carrinho"/>			Total	R\$ 824,00
<input type="button" value="Continuar Comprando"/>			<input type="button" value="Fechar Venda"/>	

Tela de adm:



O QUE VOCÊ DESEJA CADASTRAR?

CLIENTE

PRODUTO

FORNECEDOR

6 CONCLUSÃO

Decidimos criar este site para ajudar e facilitar a compra de cliente queiram comprar camisas de time sem sair de sua casa, um site é simples, sem muita dificuldade Sendo 2022 ano de copa do mundo decidimos criar este site para facilitar a compra de camisetas, muitas camisetas de time são procuradas por clientes no intuito de assistir a uma partida de futebol com a camiseta do seu time, nossa maior dificuldade foi tentar entender como o site iria funcionar, tivemos que pensar como se estivessemos no lugar do cliente, como ele iria entrar no site, logar ou se cadastrar, depois escolher seu produto e tamanho, colocar ao carrinho e finalizar a sua venda, então pensamos em cada possibilidade que o cliente poderia fazer de diferente, e cada vez que criava hipóteses de diferentes acessos, então fomos nos adaptando e entendendo sobre o nosso projeto para saísse como o planejado. No futuro caso decidamos continuar com este projeto, pretendemos aprimorar cada vez mais o site, também, abrir uma loja física, com funcionários, motoboy, e mudar a forma de pagamento, poderemos aceitar pix, dinheiro.

7 REFERÊNCIAS

CAMARGO, R. Quais os benefícios de criar um diagrama de contexto? Disponível em :<https://robsoncamargo.com.br/blog/Quais-os-beneficios-de-criar-um-diagrama-de-contexto> Acesso em: 07 abril 2022.

HIGA, Paulo. O que é XAMPP e para que serve. Tectudo. Fevereiro, 2012. MILANI, André. MySQL-guia do programador. Novatec Editora, 2007.

MORESI, Eduardo et al. Metodologia da pesquisa. Brasília: Universidade Católica de Brasília, v. 108, n. 24, p. 5, 2003.

SOARES, Sandro Neves. Sistema gerenciador de documentação de projeto. 1996.

SCHMITZ, Delourdes Schafascheck; LAURENTINO, Lucia; MACHADO, Marli. Estética facial e corporal: uma revisão bibliográfica. TCC (Graduação em Cosmetologia e Estética), 2010.

SARDI, Filipe LM; WIVES, Leandro K. Uma ferramenta para extrair Diagramas de Fluxo de Dados (DFD) de textos em português. Salão de Iniciação Científica (8.: 1996: Porto Alegre, RS). Livro de resumos.

SAYÃO, Luís Fernando. Uma outra face dos metadados: informações para a gestão da preservação digital. Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, v. 15, n. 30, p. 1-31, 2010.

FRANCK, Kewry Mariobo; PEREIRA, Robson Fernandes; DANTAS FILHO, Jerônimo Vieira. Diagrama Entidade-Relacionamento: uma ferramenta para modelagem de dados conceituais em Engenharia de Software. Research, Society and Development, v. 10, n. 8, p. e49510817776-e49510817776, 2021.