

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

**GUILHERME ARAÚJO PEREIRA
FELIPE VALDIVINO BIAVA**

MAR & SOL SALGADOS

**CASCADEL - PR
2022**

**GUILHERME ARAÚJO PEREIRA
FELIPE VALDIVINO BIAVA**

MAR & SOL SALGADOS

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, FACELE, 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 Tecnologia em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil.

GUILHERME ARAÚJO PEREIRA
FELIPE VALDIVINO BIAVA

MAR & SOL SALGADOS

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., xx de Xxxxx de 2022.

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

Prof. Reinaldo

Web Design

Prof^a. Célia Kouth 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

AGRADECIMENTOS

Primeiro de tudo, nosso agradecimento aos professores: Aparecida da Silva Ferreira, Reinaldo Candido da Silva e Célia Cabral por coordenar e ajudar a turma na construção de cada projeto. Agradecemos também ao colégio por disponibilizar computadores para que fizéssemos uma parte deste projeto em sala de aula, aproveitando muito o tempo.

Sumário

1	INTRODUÇÃO	6
2	OBJETIVOS	7
3	METODOLOGIA	8
4	REFERENCIAL TEÓRICO.....	9
5	DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO	10
5.1	Requisitos	12
5.2	Diagrama de Contexto.....	15
5.3	Diagrama de Fluxo de dados	16
5.4	Diagrama de Entidade e relacionamento.....	17
5.5	Dicionário de Dados	18
5.6	Diagrama de Caso de Uso.....	21
5.6.1	Cenário 1 Cliente já possui conta:	22
5.6.2	Cenário 2 caso o cliente não possua conta:	22
5.7	Diagrama de Classe	23
5.8	Diagrama de Sequência.....	25
5.9	Diagrama de Atividade.....	26
6	TELAS.....	27
7	CONCLUSÃO	38
8	REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

Para Tomé(2021), o ofício de delivery no segmento de restaurantes e fast-food tem como objetivo de efetivar entregas a domicílio usando motoboys e prestadores de serviço de delivery no segmento de restaurantes e fast-food. Como representantes da empresa para a qual fazem entrega e o seu principal objetivo. A abordagem da pesquisa utilizada foi a modelagem analítica. As informações foram coletadas na própria empresa. Os resultados das análises dos dados foram apresentados por meio de gráficos e tabelas. No que diz respeito ao objetivo principal desta pesquisa, é um sistema de e-commerce² e gerenciamento de estoque da distribuidora de salgados congelados, possibilitando a venda on-line, além de auxiliar o gerenciamento de produtos. A empresa não tem um sistema de gerenciamento de estoque digital, nem sistema on-line de vendas.

O e-commerce tem sido considerado como o mercado do futuro, já estando em crescimento constante nos tempos atuais. A expectativa é que cada vez mais pessoas façam uso de seus dispositivos móveis para adquirir produtos e serviços. Um nicho que tem se destacado é o de comida delivery. Com a rapidez dos acontecimentos e o tempo ficando mais reduzido, as pessoas estão aderindo ao mercado de food service, seja comendo fora de casa, seja pedindo comida pronta para dentro de seu lar, com os aplicativos móveis tornando isso ainda mais fácil. (NETO,2016).

No cenário onde a internet é o principal meio de comunicação entre as pessoas, Pereira (2014), a sua praticidade, economia, credibilidade e conforto para adquirir produtos e serviços, conhecer o consumidor e seu comportamento em relação à aquisição de produtos alimentícios via internet, principalmente de comidas rápidas de entrega em domicílio, criamos um aplicativo e a partir deste aplicativo, o usuário consegue pedir diversos tipos de salgados.

No que diz respeito às compras realizadas via dispositivos móveis, um crescimento significativo também foi registrado. No faturamento, o aumento foi de 15% em relação ao ano de 2014, com um volume de cerca de 5 bilhões em vendas. (E-BIT/BUSCAPÉCOMPANY, 2016).

² refere-se às transações comerciais realizadas pela internet – via computadores, **celulares** e tablets – e também aos sites de venda de marcas próprias.

2 OBJETIVOS

Os nossos objetivos para esse projeto é criar uma forma de vendas on-line e de gerenciamento de estoque. Identificar a quantidade de produtos no estoque.

- a) Especificar o produto a ser vendido, no caso salgados;
- b) Abordar diferentes tipos de valores de salgados pela” vitrine” do sistema.
Além de mostrar o kg ou g de cada um. Mostrar também como são feitos cada salgado e todos os seus ingredientes;
- c) Buscar construir um sistema relativamente fácil, para os usuários poderem interagir com o site sem muitas complicações.

O sistema foi criado para a empresa Mar & Sol Salgados, pois a mesma não possui um sistema de venda on-line e nem um gerenciamento de estoque digital. Então tentaremos introduzir o e-commerce à uma empresa que ainda não está no mercado digital.

3 METODOLOGIA

BBC NEWS (2022) “Brasileiros passaram em 2021 quase cinco horas e meia por dia, em média, diante de seus aparelhos de celular, segundo um relatório lançado pela empresa de análise de mercado digital App Annie.”

O aumento do uso de celular ou computadores que vem aumentando durante todos os anos não é novidade para ninguém, até porque fazemos parte desta estatística ano após ano. Com o uso exagerado do celular, é de nosso costume utilizar ferramentas dentro desses produtos, que já vem baixados ou são baixados após a compra do aparelho, para buscarmos formas de resolver nossos problemas através dos aplicativos, então foi bem aqui que surgiu a ideia de algo digital, um lugar que não precisa ser realmente físico para fazer venda e ter lucro em cima do seu próprio trabalho. Tendo isso em mente, a criação de nosso programa representa tudo isso que envolve venda digital, porque já temos um lugar físico que vende determinado produto, e agora só falta a parte da venda on-line.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Para todo projeto há o uso de programas que auxiliam no processo de desenvolvimento de algum site, jogo ou aplicativo. Então o nosso caso não será diferente pois, para criar um programa devemos programar ele, criar o seu banco de dados, e para fazer isso usaremos certos softwares de desenvolvimento de sistemas. Os programas que serão usados para fim didático serão o Visual Studio Code, para todos as linguagens (PHP, HTML, CSS), e o MySQL Workbench para o desenvolvimento do DER (Diagrama de Entidade Relacionamento), nosso banco de dados. Além do XAMPP, que permite o uso de servidores para o bom funcionamento de nosso site.

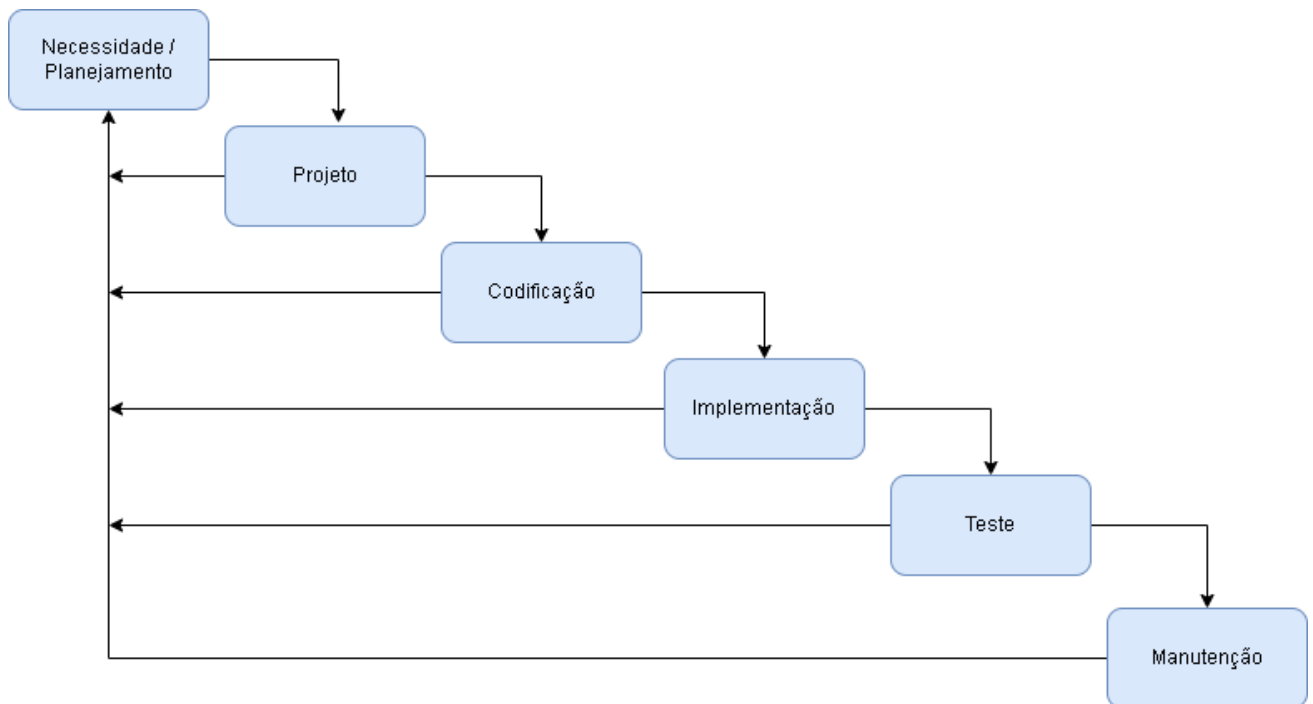
5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

Todo projeto a ser desenvolvido necessita de uma documentação com pré-requisitos já listados para facilitar o trabalho do programador, ou qualquer outro empregado que venha adicionar/alterar alguma informação do software. Sem uma documentação adequada, caso venha ocorrer algum imprevisto com o software ou até seu dono, como por exemplo: perda de arquivo ou acidente fatal de um dono de software, a documentação estaria intacta para que outras pessoas com a mesma capacidade de entendimento possam continuar com o projeto e possam controlar ele da mesma forma que um dia foi, momentos antes do imprevisto.

Tendo isso em mente, a documentação tem como objetivo listar todas as características do software de e-commerce Mar & Sol Salgados, buscando identificar e explicar cada parte do código para compreensão de como foi feito e como funciona sua programação, seu banco de dados, caso o projeto seja comprado ou vendido para outra empresa. Tudo isso feito em 2022. Para a realização deste projeto não haverá orçamento, sendo apenas uma conclusão de curso do 4 ano A de Informática.

Em relação às restrições de uso de informações. As informações pessoais terão seu acesso restrito à própria pessoa, a alguém por ela autorizada ou a agentes públicos legalmente autorizados.

Ciclo de vida



Fonte: (Biava Felipe; Araújo Guilherme)

O ciclo de vida de um projeto se dá por um começo e um fim, desde as ideias iniciais até o projeto final, onde o sistema já estará em funcionamento. O ciclo de vida do projeto Mar & Sol Salgados representa todas as ideias que foram feitas e pensadas até o momento. Primeiramente, a ideia de criação desse projeto teve como objetivo ser funcional, focado em compras de salgados de uma empresa já existente. Conforme o desenvolvimento do mesmo, a ideia não sofreu alteração, mas a programação será alterada conforme o necessário. Após isso, o foco será na criação do menu, contendo início, produto, carrinho, perfil, etc.

A inclusão de elementos em cada página no site foi logo em seguida. Textos, imagens, cores, entre outros, são os elementos responsáveis por dar vida ao nosso site, porém, alguns desses elementos não ficarão para sempre, pois sempre haverá mudanças conforme o andamento do projeto. Seguindo em frente, chegamos à parte do PHP. Esse PHP é o responsável por fazer as coisas automáticas no site, como por exemplo, o salvamento do Login e o Cadastro do Usuário. O Login e o Cadastro começaram a ser desenvolvidos após o encerramento das outras páginas. Primeiro vieram os campos que possuem nome, sobrenome, celular, endereço, sem nenhuma cor e nem estilização. Em segundo vieram as cores e o alinhamento do formulário,

deixar cada elemento do Cadastro um do lado do outro, e por fim ajustar o tamanho dos textos e outras coisas essenciais para o bom visual.

Já a função de testar se torna crucial para o bom desenvolvimento de um projeto, não dá para criar algo sem testar algo antes. Por isso são utilizados no desenvolvimento de aplicações para garantir que o código se comporte de maneira esperada. Muitas das vezes, testar algo pode parecer inútil para pessoas que não tem um conhecimento sobre, pois poderíamos estar implementando alguma outra coisa que adiantaria o trabalho, porém se não testarmos de várias maneiras deixamos de ver futuros erros nos códigos. Já a manutenção do projeto é responsável por manter o site em pé, funcionando, impedindo que pare de funcionar por causa de um erro. Por isso, manter a organização dele facilita muito a construção de qualquer projeto.

5.1 Requisitos

Há dois tipos de requisitos quando tratamos de sistemas operacionais, são eles: Requisitos funcionais (RF) e os Requisitos não funcionais (RNF). Requisitos funcionais ou RF é onde o cliente consegue interagir com o programa em si, podendo fazer alterações tanto em e-mail, senha, nome, quanto telefone, sexo, data de nascimento, sua cidade, seu estado, endereço, entre outros. Em resumo, os RFs mostram como um programa deve se comportar. São eles:

REQUISITOS FUNCIONAIS		
RF	NOME	DESCRIÇÃO
RF001	Efetuar Login	Campo destinado ao login do usuário, contendo apenas e-mail e senha.
RF002	Efetuar Cadastro	Campo destinado ao cadastro do usuário, contendo primeiro nome, segundo nome, senha, e-mail, empresa, telefone, CNPJ, estado, cidade, endereço.
RF003	Compra de produtos	Campo destinado às compras que serão feitas na página do carrinho.

RF004	Alterações de dados pessoais	Consulta e alterações de dados pessoais de clientes
RF005	Geração de relatórios	Emissão de relatórios de clientes ou vendas
RF006	Gerenciar Carrinho	Inclusão, alteração e exclusão de produtos indesejáveis no carrinho
RF007	Pesquisar Produtos	Inclusão, alteração e exclusão de nomes de produtos.
RF008	Selecionar Imagem no carrossel	Ao pressionar as flechas na página index mudará as imagens
RF009	Dar zoom no Google Maps	Colocar ou tirar o zoom conforme o gosto do cliente

Fonte: (Biava, Felipe; Pereira Guilherme)

O sistema aceitará apenas pessoas que possuem CNPJ, então cada pessoa que for entrar no site terá que ter um CNPJ para cadastrar, caso contrário não conseguirá criar nenhuma conta. Isso impediria, mesmo que tardiamente, que contas não oficiais, isto é, sem CNPJ, entrassem apenas para causar e prejudicar nosso sistema, gerando um aumento de contas que favorece o sobrecarregamento do sistema. Requisitos não funcionais ou RNF estão ligados ao comportamento interno do site, programação, sendo responsável por dar a vida ao código, sendo o cérebro do projeto. Em resumo, são atributos de qualidade, ele descreve as características gerais do software. São eles:

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS		
RNF	NOME	DESCRIÇÃO
RNF001	Predefinição do Email	O e-mail obedecerá a uma predefinição. Deverá ser obrigatório o uso de @, gmail ou Hotmail, e no final.com.
RNF002	Predefinição da Senha	A senha obedecerá a uma predefinição. Deverá ser obrigatório o uso de números ou letras,

		mais de 8 dígitos, e terá que ter caracteres especiais.
RNF003	Predefinição do CNPJ	O dígito do CNPJ deve responder à norma padrão dos CNPJ, com “.”, “/”, “-”, etc.
RNF004	Predefinição do telefone	O telefone tem que seguir a norma padrão dos outros números de telefones já existentes: (9xxxx-xxxx).
RNF005	Predefinição do estado	O estado, ao ser digitado, irá conter apenas duas letras, por exemplo: “RJ”, “SP”, “SC”, etc.
RNF006	Verificação do CNPJ	O sistema vai verificar se o CNPJ embutido é válido ou não, e retornará para o usuário se o mesmo for inválido.
RNF007	Salvamento automático dos produtos	Salvamento automático dos produtos na aba carrinho
RNF008	Linkagem externa	Linkagens que levam as redes sociais da Mar & Sol salgados (Instagram, Whatsapp, Facebook)
RNF009	Linkagem interna	Linkagens que levará o cliente ao começo da página (Logo)
RNF010	Linkagem Login (Clique aqui!)	Linkagem que leva para o Cadastro
RNF011	Linkagem Cadastro (Clique aqui!)	Linkagem que leva para o Login
RNF012	Tempo de acesso no sistema	0.5 segundos

Fonte: (Biava, Felipe; Pereira Guilherme)

5.2 Diagrama de Contexto

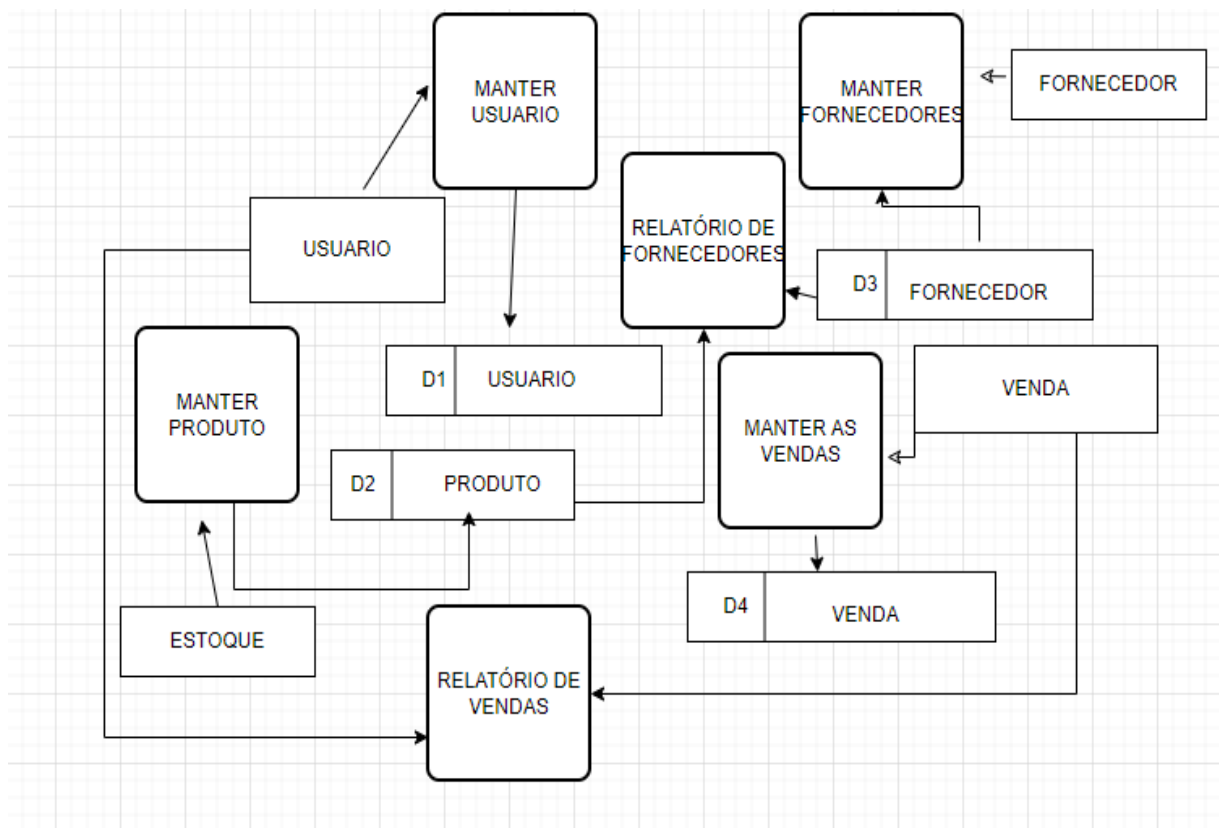
Assim como outros projetos de eCommerce possuem uma ordem de funcionamento, uma ordem de compra ou venda, dependendo do que se trata o projeto, o projeto da Mar&SolSalgados também seguirá uma ordem para cada função realizada. Segue abaixo o cenário do projeto.



Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

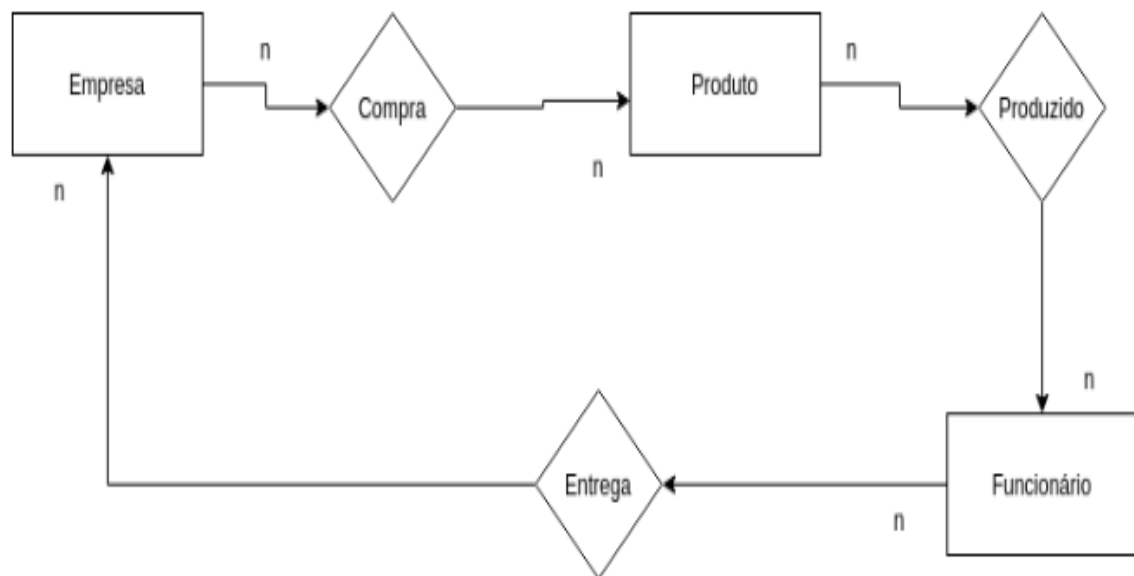
O diagrama de fluxo de dados é uma representação gráfica do «fluxo» de dados através de um sistema de informação, modelando seus aspectos de processo. Frequentemente, eles são uma etapa preliminar usada para criar uma visão geral do sistema que pode posteriormente ser elaborado. Um DFD mostra que tipo de informação entrará e sairá do sistema, para onde os dados virão e irão e onde os dados serão armazenados.



Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

Um diagrama de entidades e relacionamento, é um diagrama estrutural que permite que seu time retrate as relações entre agentes em um sistema. Este tipo de diagrama é usado no design de bancos de dados ou sistemas de informação. ERDs são normalmente usados para visualizar as relações entre diferentes funções, objetos de negócios tangíveis e objetos de negócios intangíveis. Continue lendo para descobrir como essas ferramentas poderosas podem ajudar seu time. Vantagens de usar diagramas de relacionamento de entidades. Os ERDs permitem que seu time visualize como entidades complexas interconectadas se conectam e se sobrepõem em um sistema. Esta poderosa ferramenta é simples de entender e usar, tornando-a vantajosa para a colaboração entre colegas novatos e veteranos.



Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

5.5 Dicionário de Dados

Um dos benefícios de um dicionário de dados bem-preparado é a consistência entre itens de dados através de diferentes tabelas. Os dicionários de dados são menos precisos que glossários porque costumam ter uma ou mais representações de como o dado é estruturado e podem envolver ontologias completas quando lógicas distintas sejam aplicadas a definição desses elementos de dados. Os dicionários de dados são gerados, normalmente, separados do Modelo de Dados visto que estes últimos costumam incluir complexos relacionamentos entre elementos de dados.

Descrição de cada campo do banco de dados:

TABELA CATEGORIAS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idcategoria (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador da Tabela categorias
nomecategoria	varchar(50)	Não		Nome das categorias
status	char(1)	Sim	A	A (Ativo) ou I (Inativo)

TABELA PRODUTOS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idproduto (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador do produto
nomeproduto	varchar(100)	Não		Nome do produto
peso	float(5,2)	Não		Peso do produto
preco	float(5,2)	Não		preço do produto
imagem	varchar(200)	Sim	NULL	Imagem do produto
fk_idcategoria	int(11)	Não		Relação entre a Tabela produtos com a Tabela categorias
status	char(1)	Sim	A	A (Ativo) ou I (Inativo)

TABELA MOVIMENTOS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idmovimento (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador da Tabela movimentos
data	date	Não		Data que ocorreu o movimento
observacao	varchar(200)	Sim	NULL	Observação do cliente sobre a entrega
aprovado	char(1)	Sim	N	S (Sim) ou N (Não)
entregue	char(1)	Sim	N	S (Sim) ou N (Não)
tipo	char(1)	Sim	S	E (Entrada) ou S (Saída)
fk_idfuncionario	int(11)	Não		Relação entre a Tabela movimentos com a Tabela funcionarios
fk_idempresa	int(11)	Não		Relação entre a Tabela movimentos com a Tabela empresas

TABELA MOVIMENTO_ITENS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
fk_idproduto	int(11)	Não		Relação entre a Tabela movimento_itens com a Tabela produtos
fk_idmovimento	int(11)	Não		Relação entre a Tabela movimento_itens com a Tabela movimentos
quantidade	int(11)	Não		Quantidade de movimentos

TABELA FUNCIONARIOS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idfuncionario (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador dos funcionários
nomefuncionario	varchar(100)	Não		Nome dos funcionários
cpf	char(14)	Não		CPF dos funcionários
email	varchar(100)	Não		E-mail dos funcionários
fone	varchar(16)	Não		Telefone dos funcionários
fk_idendereco	int(11)	Não		Relação entre a Tabela funcionarios com a Tabela endereco

TABELA EMPRESAS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idempresa (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador da Tabela empresas
nomeempresa	varchar(100)	Não		Nome das empresas
status	char(1)	Sim	A	A (Ativo) ou I (Inativo)
cnpj	char(18)	Não		CNPJ das empresas
nomecliente	varchar(100)	Não		Nome das empresas
emailcliente	varchar(100)	Não		E-mail das empresas
tipo	char(1)	Sim	U	U (Usuário) e A (Adm)
senha	char(32)	Sim	NULL	Senha das empresas
fone	varchar(16)	Não		Telefone das empresas

TABELA CIDADES:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idcidade (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador da Tabela cidades
nomecidade	varchar(30)	Não		Nome das cidades
fk_idestado	int(11)	Não		Relação entre a Tabela cidades com a Tabela estados
status	char(1)	Sim	A	A (Ativo) ou I (Inativo)

TABELA ESTADOS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idestado (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador da Tabela estados
nomeestado	char(2)	Não		Nome dos Estados

TABELA ENDERECO_EMPRESAS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idendereco (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador da Tabela endereco_empresas
cep	int(10)	Não		CEP
bairro	varchar(100)	Não		Bairro
rua	varchar(100)	Não		Rua
numero	int(11)	Não		Número do estabelecimento
fk_idcidade	int(11)	Não		Relação entre a Tabela endereco_empresas com a Tabela cidades
fk_idempresa	int(11)	Não		Relação entre a Tabela endereco_empresas com a Tabela empresas

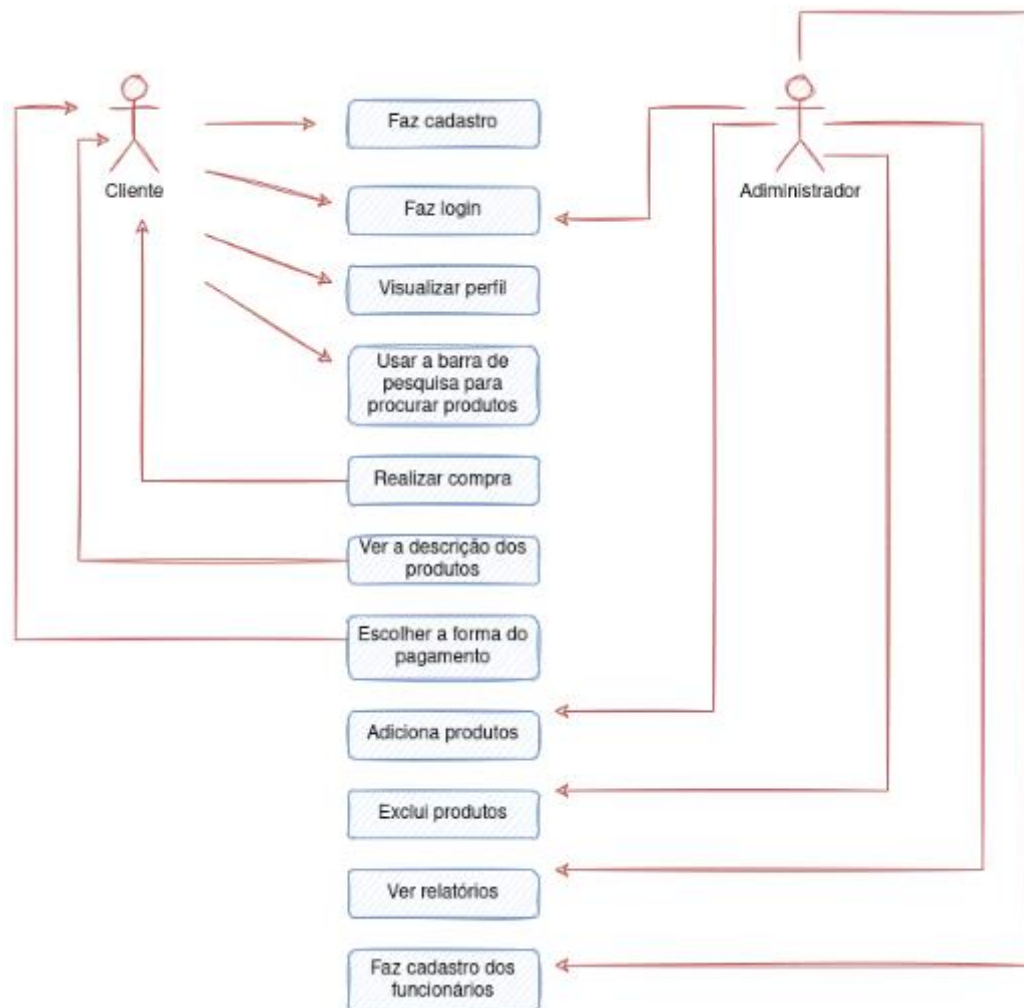
TABELA ENDERECO_FUNCIONARIOS:

Coluna	Tipo	Nulo	Predefinido	Comentários
idendereco (<i>Primária</i>)	int(11)	Não		Identificador da Tabela endereco_funcionarios
cep	int(10)	Não		CEP
bairro	varchar(100)	Não		Bairro
rua	varchar(100)	Não		Rua
numero	int(11)	Não		Numero da casa ou apartamento
fk_idcidade	int(11)	Não		Relação entre a Tabela endereco_funcionarios com a Tabela cidades

Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

5.6 Diagrama de Caso de Uso

O diagrama de caso de uso descreve a funcionalidade proposta para um novo sistema que será projetado, é uma excelente ferramenta para o levantamento dos requisitos funcionais do sistema. Um caso de uso é uma unidade de um trabalho significativo. Por exemplo: o «login para o sistema», «registrar no sistema» e «criar pedidos» são todos casos de uso. Um caso de uso pode «incluir» outra funcionalidade de caso de uso ou «estender» outro caso de uso com seu próprio comportamento.



Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

5.6.1 Cenário 1 Cliente já possui conta:

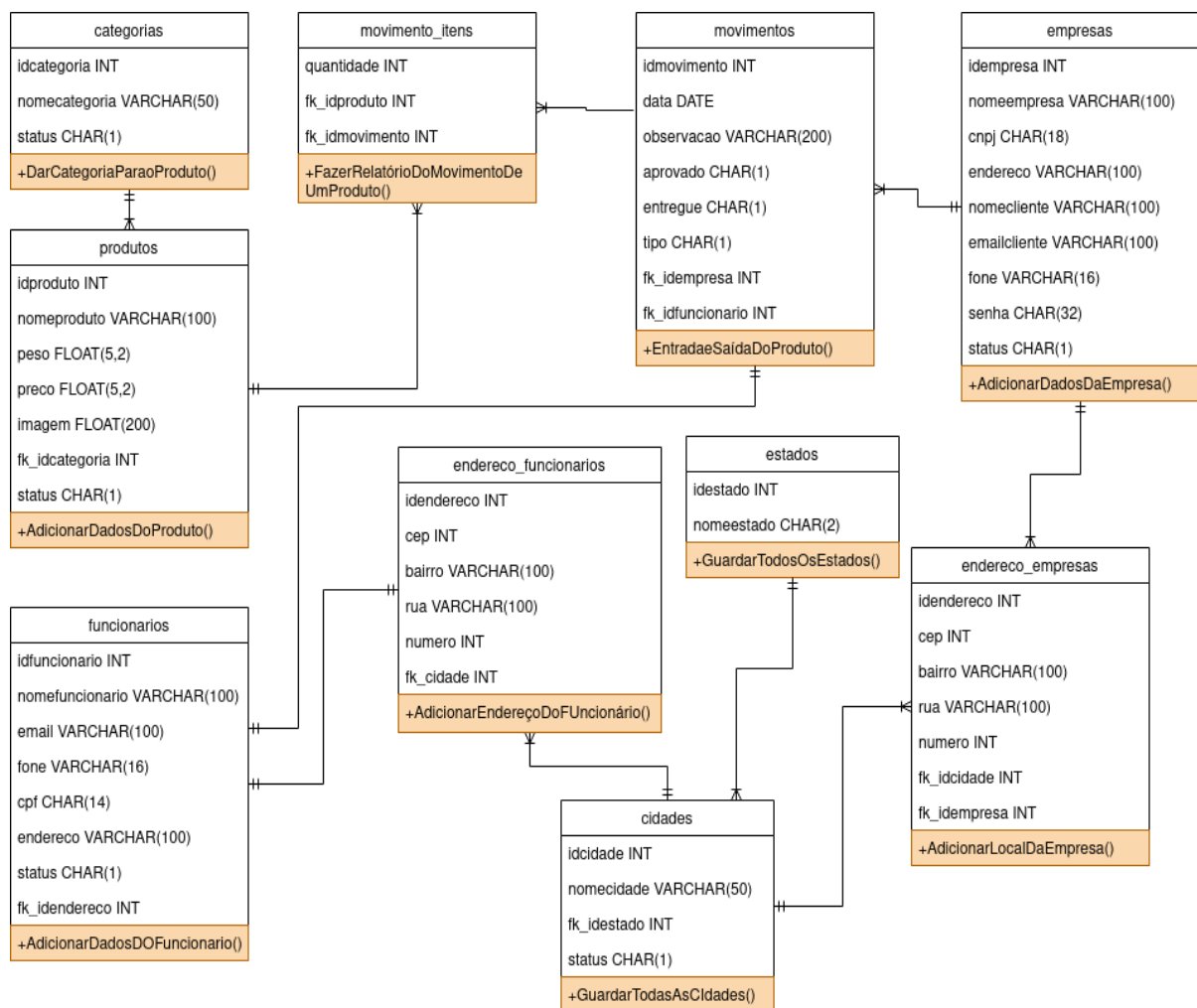
1. Cliente entra no site com objetivo de comprar salgados;
2. O cliente efetua Login;
3. Cliente já tem uma conta?
4. Vai direto para o login;
5. Cliente OK é redirecionado para o site;
6. Cliente pesquisa por salgados;
7. Depois de encontrar o que deseja, ele faz pedido;
8. Realiza o pagamento;
9. Compra realizada;

5.6.2 Cenário 2 caso o cliente não possua conta:

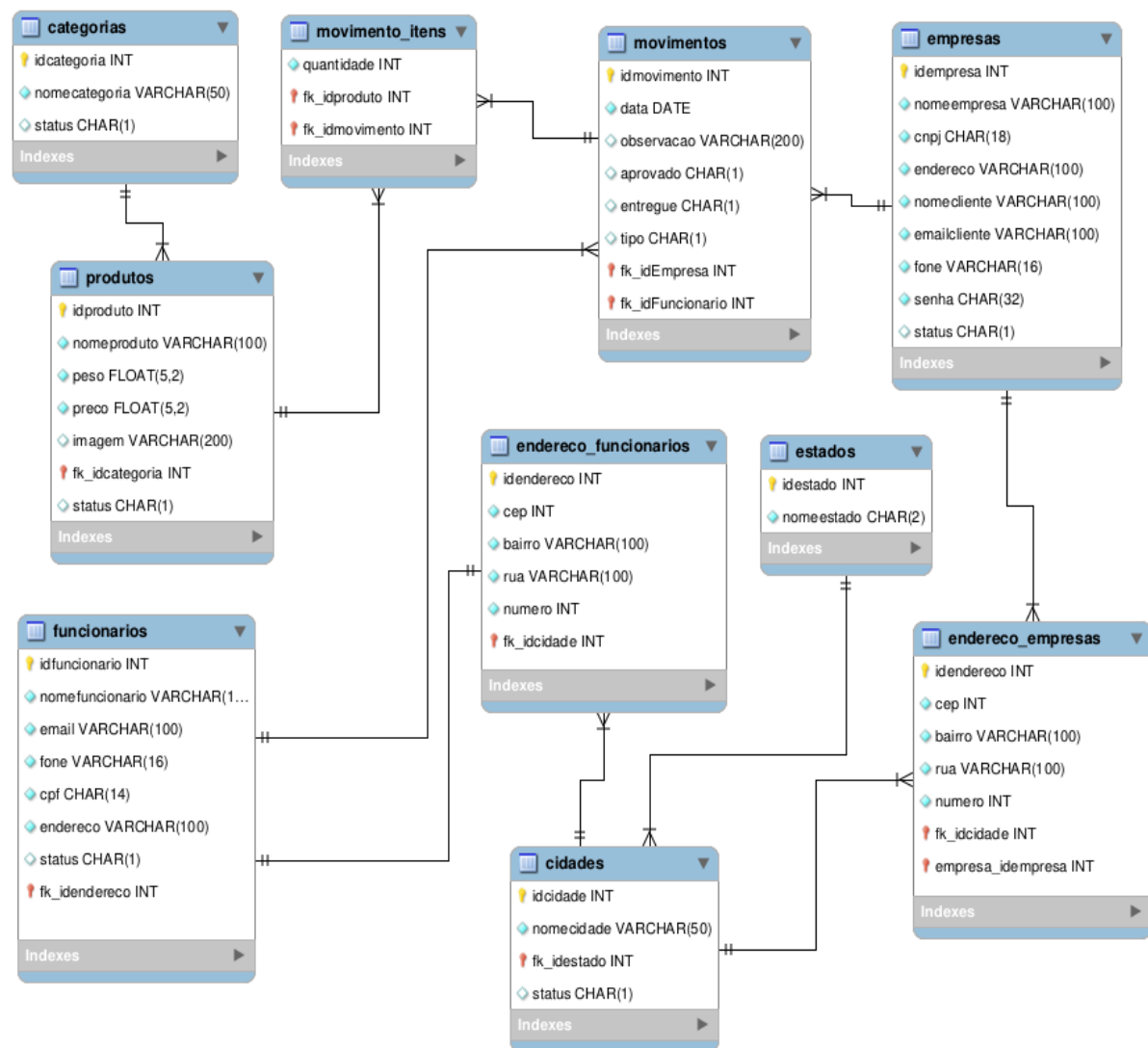
1. Não tem conta?
2. Cliente realiza a criação da conta;
3. Depois de colocar todas as informações que são pedidas no cadastro, os dados serão salvos automaticamente no banco de dados;
4. Conta criada;
5. Cliente é redirecionado para a página inicial;
6. Começa a procurar pelos produtos que deseja;
7. Faz o pedido após escolher os produtos;
8. Realiza o pagamento;
9. Compra realizada.

5.7 Diagrama de Classe

São relacionamentos estruturais entre instâncias e especificam que objetos de uma classe estão ligados a objetos de outras classes. 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.



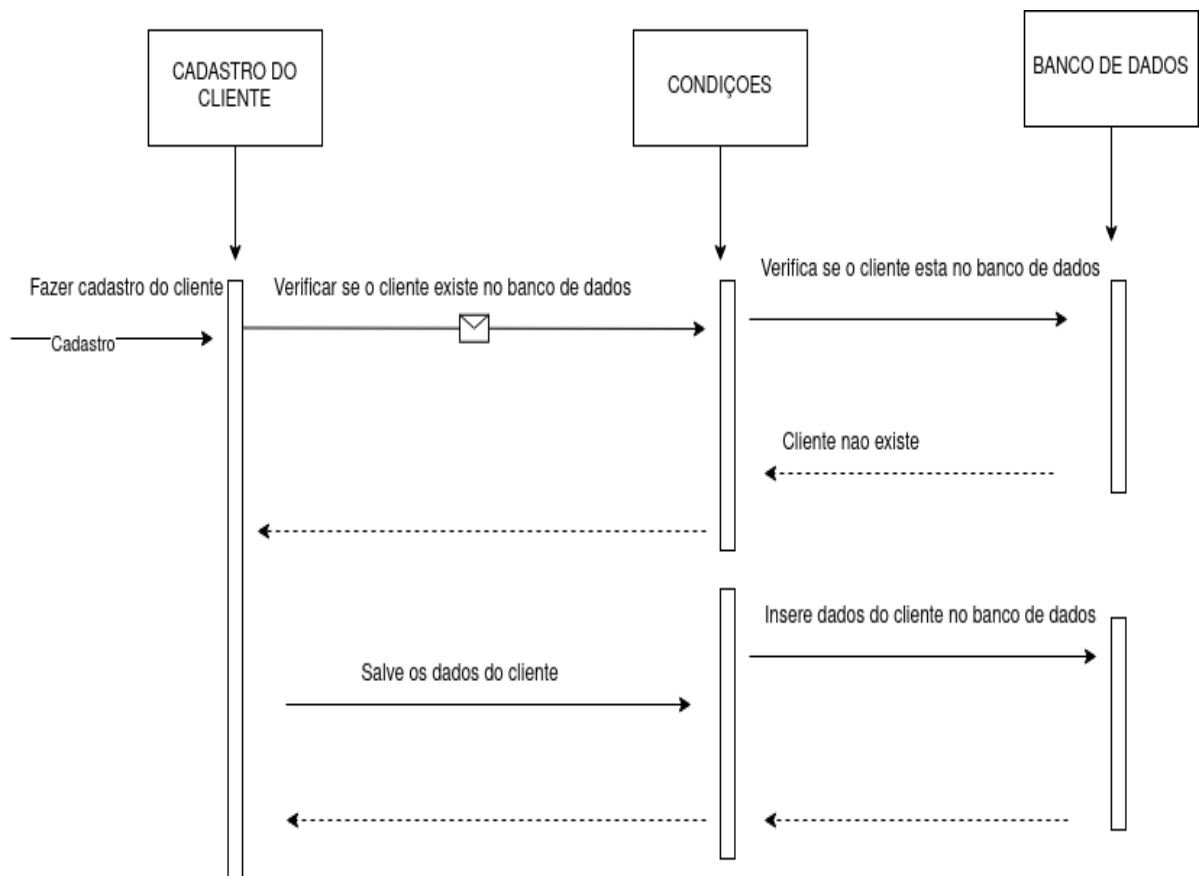
Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)



Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

5.8 Diagrama de Sequência

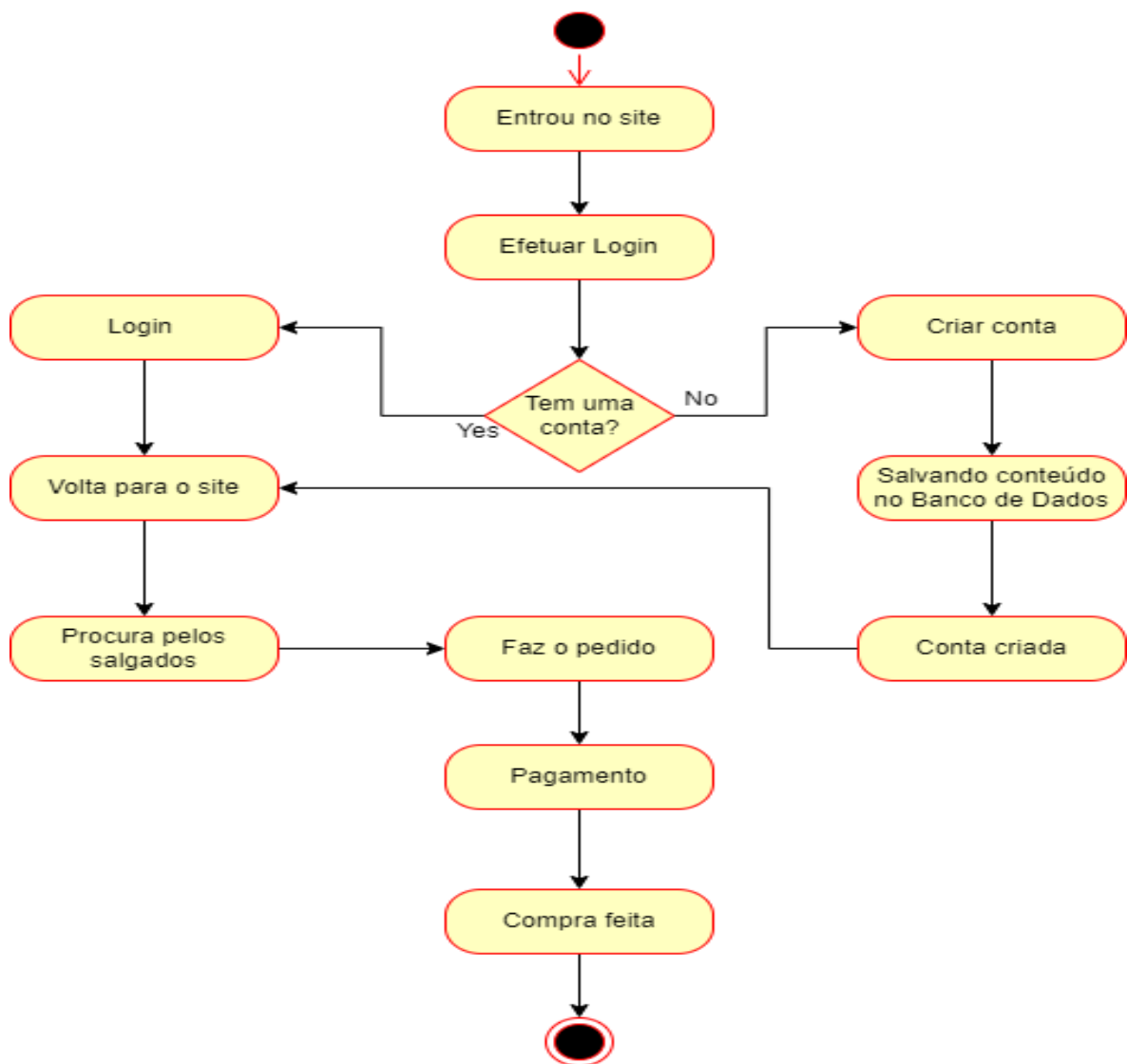
Diagrama de sequência é um diagrama usado em UML, representando a sequência de processos num programa de computador. O diagrama de sequência representa essa informação de uma forma simples e lógica.



Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

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. 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.



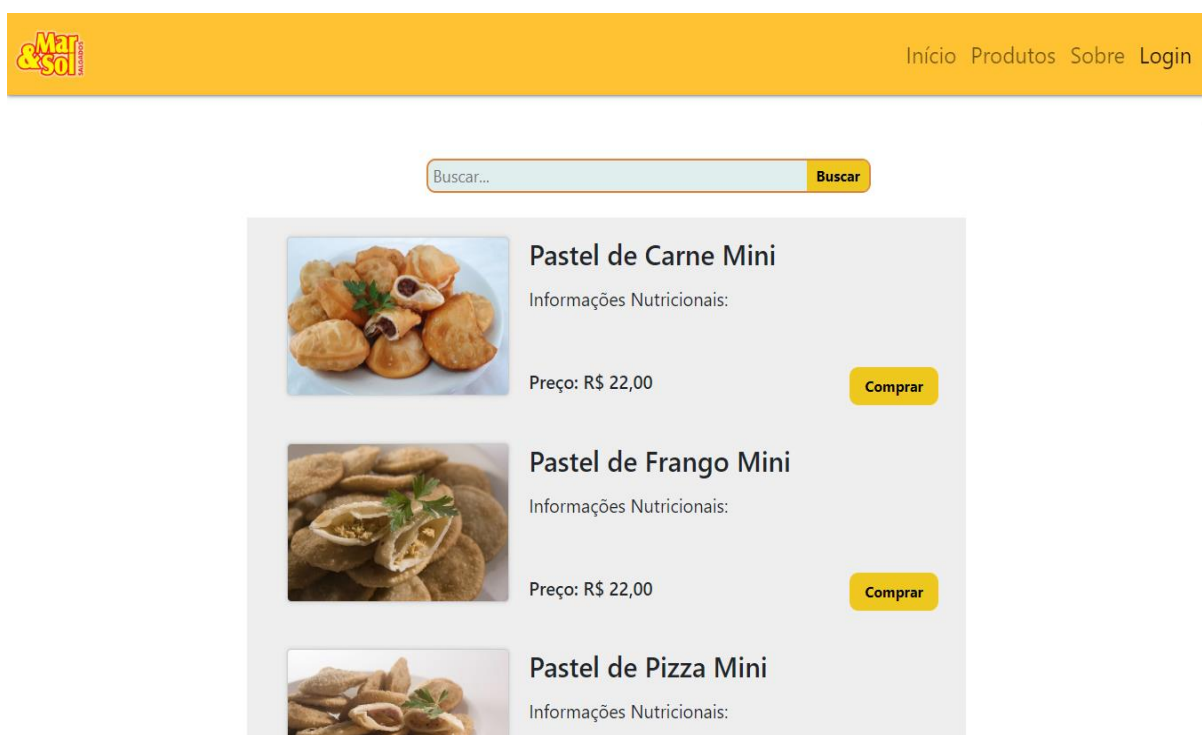
Fonte: (Biava, Felipe; Pereira, Guilherme)

6 TELAS

Página inicial do site:



Página Produtos:



Página Sobre:



Mar & Sol

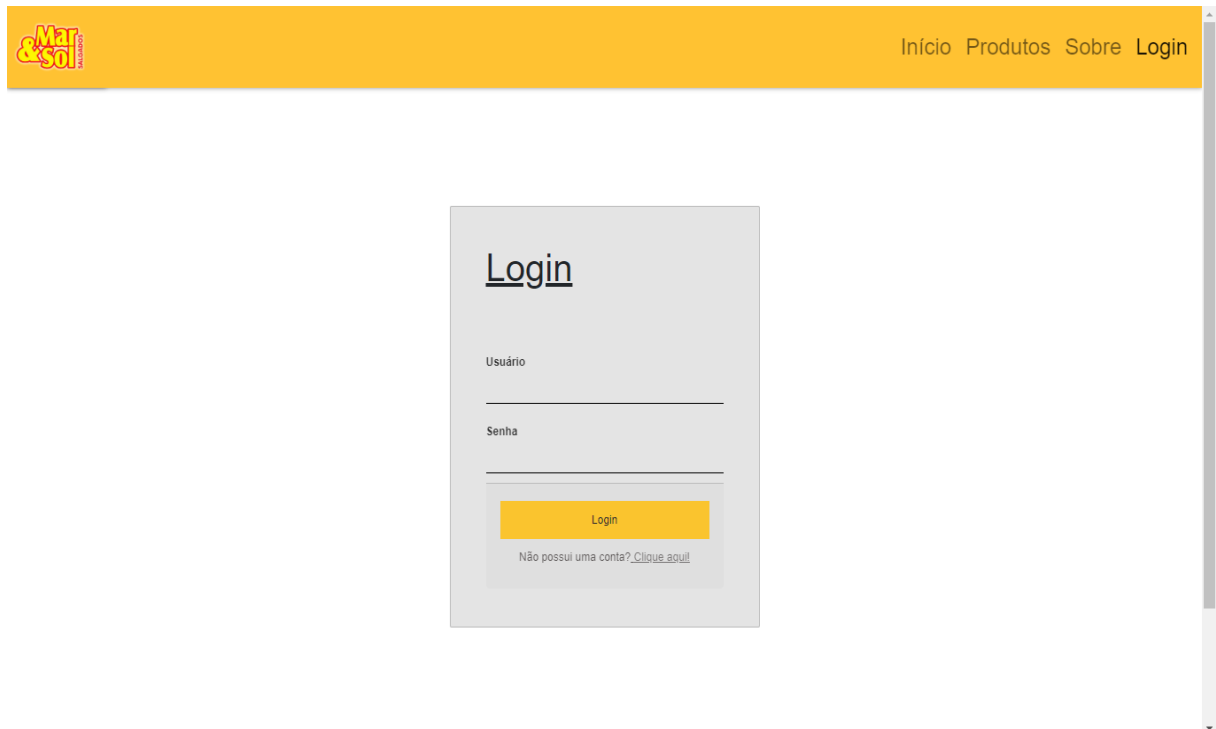
Início Produtos Sobre Login

+ DE 10 ANOS ATENDENDO TODA REGIÃO OESTE DO PARANÁ.

Situada em Cascavel/PR, nós somos uma fábrica de alimentos industriais que a mais de 10 anos atendemos toda região Oeste do Paraná, com muito amor, cuidado e dedicação.

Com produtos de qualidade, excelência em atendimento e responsabilidade para atender as maiores redes de padarias e supermercados da cidade.

Página Login:



Mar & Sol

Início Produtos Sobre Login

Login

Usuário

Senha

Login

Não possui uma conta? [Clique aqui!](#)

Página Cadastro:

Cadastro

Nome: _____ Fone: _____
Insira nome do operador (45) 9 9999-9999

Empresa: _____ CNPJ: _____
Nome da empresa 00.000.000/0000-00

Email: _____ Senha: _____
empresa@email.com *****

Estado: _____
AC ▼

CEP: _____ Bairro: _____
00000-000



Endereço: _____ Número: _____
R. _____


Cadastrar

Já possui uma conta? [Clique aqui!](#)







Página Carrinho:

Só haverá itens no carrinho se o cliente possuir uma conta. Por exemplo: A Maria fez Login no sistema, logo ela tem acesso ao próprio carrinho. O cliente que não possuir uma conta não terá o símbolo do carrinho aparecendo no cabeçalho do site, impossibilitando o uso do mesmo.




[Início](#) [Produtos](#) [Sobre](#) [Maria](#) 




Carrinho de compras

Imagem	Produto	Quantidade	Preço	Subtotal	Excluir
	Pastel de Carne Mini	<input type="text" value="1"/>	R\$ 22,00	R\$ 22,00	
	Pastel de Pizza Mini	<input type="text" value="1"/>	R\$ 22,00	R\$ 22,00	
	Pastel de Pizza Grande	<input type="text" value="1"/>	R\$ 22,00	R\$ 22,00	
Atualizar Carrinho			Total	R\$ 66,00	
Continuar Comprando			Fechar Venda		

Mensagem de Finalização de Compra:








[Início](#) [Produtos](#) [Sobre](#) [Maria](#) 




Finalizando a venda


Cliente:
 Empresa:
 CNP:
 Data da Compra:

[Fechar Venda](#)

Imagem	Produto	Quantidade	Preço	Subtotal	Excluir
	Pastel de Carne Mini	<input type="text" value="1"/>	R\$ 22,00	R\$ 22,00	
	Pastel de Pizza Mini	<input type="text" value="1"/>	R\$ 22,00	R\$ 22,00	
	Pastel de Pizza Grande	<input type="text" value="1"/>	R\$ 22,00	R\$ 22,00	
Atualizar Carrinho			Total	R\$ 66,00	
Continuar Comprando			Fechar Venda		

Página Perfil do usuário:



InícioProdutosSobreMaria

[Maria](#)

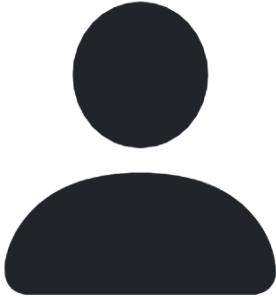
Pedidos Encaminhados

Pedidos à Entregar

Pedidos Entregues

Pedidos Cancelados

Sair da Conta



Pedidos Encaminhados:



InícioProdutosSobreMaria

[Maria](#)

Encaminhados

Produto	Nome do Produto
	Coxinha de Carne Grande

Pedidos à Entregar:



InícioProdutosSobreMaria

Maria

Pedidos Encaminhados

Pedidos à Entregar

Pedidos Entregues


Pedidos Cancelados

Sair da Conta

À entregar

Produto	Nome do Produto
	Coxinha de Carne Grande

Pedidos Entregues:



InícioProdutosSobreMaria

Maria

Pedidos Encaminhados


Pedidos à Entregar

Pedidos Entregues



Pedidos Cancelados

Sair da Conta

Entregues

Produto	Nome do Produto
	Coxinha de Carne Grande


Pedidos Cancelados:


[Início](#) [Produtos](#) [Sobre](#) [Maria](#) 

Maria


Cancelados

Pedidos Encaminhados
Pedidos à Entregar
Pedidos Entregues
Pedidos Cancelados
Sair da Conta






Produto	Nome do Produto
	Coxinha de Carne Grande

Página ADM (início):

A mensagem de Bom dia, Boa tarde e Boa noite é automática para aparecer essas três mensagens em seus respectivos horários: De manhã (Bom dia), de tarde (Boa tarde), de noite (Boa noite).



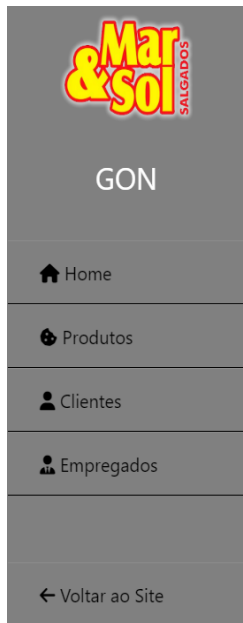
GON

 Home
 Produtos
 Clientes
 Empregados
 Voltar ao Site

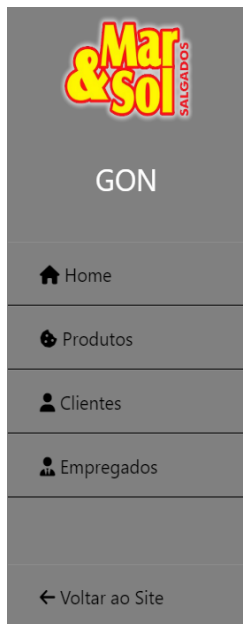


Boa tarde!

Página ADM (produtos):



Página ADM (produtos(criar produto):



Página ADM (produtos(relatório de produtos):



GON

- Home
- Produtos
- Clientes
- Empregados
- Voltar ao Site



Relatórios


Código	Produto	Peso	Preço	Salda
1	Bolinha de Batata com Carne	300g	R\$0.00	00/00/0000
2	Coxinha de Frango	200g	R\$0.00	00/00/0000

Página ADM (produtos(Editar produtos):



GON

- Home
- Produtos
- Clientes
- Empregados
- Voltar ao Site



Editar Produto

Nome do Produto:

Peso:

Preço:

Categoria:

Warning: Undefined array key "nomeCategoria" in C:\xampp\htdocs\tcc\PHP\Home\edit-product.php on line 79

SalvarCancelar

Página ADM (produtos(Deletar produtos):



GON


- Home
- Produtos
- Clientes
- Empregados
- Voltar ao Site



Deletar Produtos


Imagem	Nome do Produto	Excluir
	Coxinha de Carne Grande (ccg)	Remover

Página ADM (Clientes):





GON

- Home
- Produtos
- Clientes
- Empregados
- Voltar ao Site



Clientes

Nome da Empresa	Dia de Entrada	Status
 Nome da empresa Remover	00/00/000	A
 Nome da empresa Remover	00/00/000	I

Página ADM (Empregados):



GON

- Home
- Produtos
- Clientes
- Empregados
- [← Voltar ao Site](#)

Empregados

Nome do Empregado	Contratado em	Status
 João da Silva Remover	00/00/000	A
 João da Silva Remover	00/00/000	I

7 CONCLUSÃO

A decisão para a construção e planejamento do projeto se deu graças a um familiar que detém a posse da empresa Mar&SolSalgados. Por não possuírem um sistema que realmente funcionasse devidamente correto para a compra online no site oficial. O único propósito do site era uma vitrine para os clientes visualizarem os produtos. Determinamos em conversas no grupo que faríamos um sistema para esse site. As regras estabelecem que “Qualquer TCC que seja um plágio resulta na reprovação, então foi decidido que a criação do design começaria também do zero.

Um dos problemas que afetou o andamento do projeto foi à estilização do programa. Houve horas que as paletas de cores e a formatação apresentavam diferenciação com a mudança navegador usado, o cache do google sempre se encontrava cheio e impedia de mudanças imediatas. Isso foi resolvido graças à fóruns na internet de pessoas com o mesmo problema, apertando Ctrl + F5 o problema foi solucionado e o desenvolvimento pôde continuar.

A formação dos links em diferentes páginas e pastas foi trabalhoso. Na página do administrador temos botões, esses botões são o CRUD (Create, Read, Update e Delete). Quando o administrador clica em qualquer um desses botões ele é redirecionado para uma outra página contendo o mesmo conteúdo no lado esquerdo da tela na qual ele se encontrava anteriormente, só mudando a função que tinha dentro dessa nova página. Por possuir o mesmo conteúdo a esquerda da página era só copiar e colar, porém quando isso é realizado temos o trabalho de mudar todos os links de redirecionamento em todos os botões novamente, então toda essa cópia de código e mudança de link acarretava em muito na desordem no código. Outro problema que vale destacar foi no desenvolvimento do cadastro. No decorrer da programação notamos que para o cliente encontrar seu local era necessário filtrar por estados do Brasil, por exemplo: Se a pessoa morar no paran e decidir escolher Cascavel como cidade no cadastro ela teria de escolher primeiro o estado, s depois a filtragem comearia mostrando apenas as cidades dentro do estado solicitado.

Em relao s conquistas que foram adquiridas durante este ano. Como o projeto  para o colgio Centro Estadual de Educao Profissional Pedro Boaretto Neto (CEEP) no tivemos resultados financeiros, mas melhoramos nossos conhecimentos sobre linguagens de programao (HTML, CSS, PHP, MYSQL, SQL, entre outros citados anteriormente).

8 REFERÊNCIAS

FLATSCHART, Fábio. HTML 5-Embarque Imediato. Brasport, 2011.

BORTOLOSSI, Humberto José. Criando conteúdos educacionais digitais interativos em matemática e estatística com o uso integrado de tecnologias: GeoGebra, JavaView, HTML, CSS, MathML e JavaScript. Revista do Instituto GeoGebra Internacional de São Paulo, v. 1, n. 1, p. XXXVIII-XXXVI, 2012.

BROOKS, D. R. (2007). An Introduction to HTML and JavaScript for Scientists and Engineers. London: Springer-Verlag.

GRANNELL, C. (2007). The Essential Guide to CSS and HTML Web Design. New York: APress

MORESI, Eduardo Amadeu Dutra; ALCANTARA, A.; PRADO, H. A. Cenários prospectivos, monitoração ambiental e metadados. In: Congresso Anual de Tecnologia da Informação (CATI). São Paulo: FGV-EAESP, 2005.

TOMÉ, Luciana Mota. Comércio eletrônico. 2021.

ALBERTIN, Luiz Alberto. Comércio Eletrônico: Modelo, Aspectos e Contribuições de Sua Aplicação. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2001.

E-DELIVERY. Como a internet mudou o comportamento de compra de alimentos. 2016. Disponível em: <http://www.edeliveryonline.com.br/> Acesso em: 10 abril 2022.

PONTE NETO, Eriberto de Sá. I Food: um estudo sobre o comportamento de compra do consumidor. 2016.