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

GUILHERME HENRIQUE MENEGASSI

CRYSTAL MUSIC

CASCAVEL - PR

2022

GUILHERME HENRIQUE MENEGASSI

CRYSTAL MUSIC

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

CASCAVEL - 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 Inteligence.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 Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em

Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil.

GUILHERME HENRIQUE MENEGASSI

CRYSTAL MUSIC

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.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof^a. Aparecida da S. Ferreira 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

" Sem música, a vida seria um erro"

Friedrich Nietzche

Sumário

1 IN	ITRODUÇÃO	6
1.1	Tema	6
2	METODOLOGIA	7
3	OBJETIVOS	7
4	REFERENCIAL TEÓRICO	8
5 D	OCUMENTAÇÃO DO PROJETO	.10
5.1	Requisitos	.11
5.2	Diagrama de Contexto	.12
5.3	Diagrama de Fluxo de dados	.13
5.4	Diagrama de Entidade e relacionamento	.14
5.5	Dicionário de Dados	.15
5.6	Diagrama de Caso de Uso	.16
5	.6.2 Cenário cliente:	.16
5	.6.3 Cenário vendedor:	.16
5.7	Diagrama de Classe	.17
5.8	Diagrama de Sequência	.18
5.9	Diagrama de Atividade	.19
7 C	ONCLUSÃO	.28
8 R	EFERÊNCIAS	.29

1 INTRODUÇÃO

Sua principal característica é fazer a ponte entre o mundo real e o virtual. Com o surgimento da internet mudou-se o modo de fazer compras e empresas perceberam a oportunidade que teriam ingressado nesse novo modelo. Buscando sempre estruturar sua relação com o cliente, as empresas começaram a investir fortemente em logística e assim conseguir fidelizar clientes com entregas dentro do prazo. (MENDONÇA, 2016)

Sendo cada vez mais difícil o acesso a instrumentos musicais de alta qualidades e de maneira rápida e fácil, e sempre precisando se preocupar com regular o instrumento quando ele compra, tendo o gasto extra com *luthier*². O E-Commerce Crystal Music vem para lhe atender com instrumentos outorgados por *luthier* profissionais para atender os clientes individualmente, deixando na mão do cliente apenas a preocupação com qual instrumento ele vai comprar.

1.1 Tema

O Sistema possui o propósito de disponibilizar de maneira prática, rápida e confiável instrumentos musicais com foco em Violinos, *Celos*³, Violões e Pianos, sem contar com os demais acessórios para música. Cada um dos instrumentos irá ser regulado por um Luthier ao chegar na mão da loja, assim livrando, por exemplo, de problemas como cavalete de um violino fora do lugar, alma de um celo desajustada, ou até mesmo desafinação por irregularidades da produção. Essa regulagem feita possui o propósito de deixar o instrumento mais acessível ao cliente, acabando com gastos pós compra, e de instigar e facilitar o estudo dessa magnífica arte.

² Profissional especializado no reparo e na confecção de instrumentos musicais de corda, providos de caixa de ressonância, como o violino e o violão.

³ Abreviatura de violoncelo, instrumento de cordas que, semelhante ao violino,

2 METODOLOGIA

Conforme A observação é a ação de observar, de olhar detidamente. É O método através do qual o pesquisador capta a realidade observada. Com o propósito de compreender os problemas mais comuns no acesso à música. Uma pesquisa por diversos outros *e-commerce* de música será realizado, além de uma pesquisa com outros músicos sobre gastos com luthiers e gastos regulares com a manutenção dos instrumentos.

São analisadas as metodologias para o estudo dos usuários de informação científica e tecnológica. As vantagens e desvantagens de cada método são abordadas. Os métodos estudados são: questionário, entrevista, técnica de Delfos, observação, diário, análise de conteúdo, análise de citações e documentos de bibliotecas. (MORESI,2005).

3 OBJETIVOS

Digamos que você está querendo começar na música. Você decide que seu instrumento será um violino, digamos um Eagle Vk644, um modelo quase profissional indicado por um amigo seu. Sendo assim você terá o gasto com para adquirir este instrumento entre R\$1300 até R\$2500. Vamos determinar que você adquiriu um por R\$1500 sem gastar com frete. O violino chega em suas mãos, mas antes que você possa tocar, é necessário mandar ele para um Luthier. Mas o que é um luthier? Para quem está fora do mundo da música é algo desconhecido, mas para quem está ou vai entrar, este será um amigo seu e o médico do seu instrumento. O Luthier faz manutenções gerais e muitas vezes milimétricas para regular o instrumento, nesse caso, um violino. O preço da mão de obra de um luthier pode variar entre R\$70 reais para um simples polimento ou troca de cordas, até R\$750 reais para um reparo ou substituição de peças cruciais do instrumento. Normalmente uma regulagem pós-compra custa por volta de R\$250. Só aí já é um gasto extra e mais uma preocupação pra sua cabeça antes de poder exercer a maravilhosa arte da música. Isso sem contar todo o processo pela pesquisa da compra certa, dito isso, é preocupante para o músico se ele vai comprar pessoalmente ou por um site, se for por um site, ele precisa saber se é confiável, se eles dão assistência ao cliente, se eles proporcionam garantia, se o instrumento escolhido é de qualidade ou se ele vai precisar comprar outro em alguns meses ou gastar quase o valor integral do produto em consultas com luthiers.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Os programas utilizados para o desenvolvimento deste trabalho são respectivamente: Sublime Text 3, utilizado para a confecção da parte de programação Html, Css e Php; XAMPP, para realizar a conexão com os servidores. MySql Workbench, para a realização do necessário de banco de dados. E WPS Oficce para a escrita do trabalho de conclusão de curso.

HTML (acrônimo para HyperText Markup Language) é uma linguagem de marcação usada para especificar a estrutura de um documento. Um navegador de internet (web browser) nada mais é do que um software que interpreta estas marcações de estrutura e, então, constrói uma página web com recursos de hipermídia com os quais o usuário pode interagir. Para mais informações, recomendamos o livro (BROOKS, 2007)

CSS (acrônimo para Cascading Style Sheets) é uma linguagem de estilo usada para especificar a aparência (layout, cor e fonte) dos vários elementos de um documento que foi definido por uma linguagem de marcação (como a linguagem HTML). Ela foi criada com o objetivo de separar a estrutura do documento de sua aparência. Para mais informações, recomendamos o livro (GRANNEL, 2007).

JAVASCRIPT é uma linguagem de programação interpretada disponível nos navegadores de internet. A linguagem JavaScript disponibiliza uma série de recursos de interface gráfica (tais como botões, campos de entrada e seletores), viabilizando assim a construção de páginas web mais interativas. Mais ainda, a linguagem JavaScript permite modificar e integrar, de forma dinâmica, o conteúdo e a aparência dos vários elementos que compõem o documento.

XAMPP: é usado para gerenciar o desenvolvimento da página web. Contendo

os principais servidores, o Apache e o banco de dados MySQL.

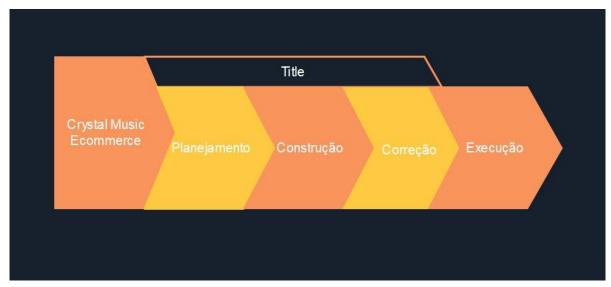
SUBLIME: Usado para editar e executar os códigos.

MySQL: Utilizado para a criação da base de dados da página web. Conforme Tavares (2015), MySQL é um servidor de banco de dados SQL multiusuário e multithreaded. Sendo uma das linguagens de banco de dados mais popular no mundo. MySQL é uma implementação cliente-servidor, consistindo em servidor e diferentes programas clientes e bibliotecas. SQL é uma linguagem padronizada que torna fácil o armazenamento e acesso de informações. Nosso site precisava de um servidor SQL que pudesse manipular banco de dados grandes numa ordem de magnitude mais rápida que qualquer banco de dados comercial pudesse lhes oferecer.

DRAWIO: É utilizado na criação de diagramas como: fluxogramas, wireframes, diagramas UML, organogramas e diagramas de rede.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

O Ecomerce Crystal Music, possui responsáveis pela realização do projeto com um plano fixo de desenvolvimento. Começando pelo planejamento do que é necessário na construção do sistema, segundo a vontade do detentor do projeto. A Construção, sendo o passo onde será realizado toda a construção física da programação em HTML, CSS e PHP, sem contar na ligação com o banco de dados. A Correção, é onde visa resolver problemas que impedem o funcionamento do sistema da forma que deveria ser. E, finalizando, a execução é a fase onde o projeto foi completado.



5.1 Requisitos

Sendo necessário em cada sistema funções as quais usuários interagem com o sistema, os requisitos funcionais atribuem essas funções em cada sistema. Sendo assim divididos entre requisitos funcionais e não funcionais os funcionais selecionados para a Crystal Music foram:

RF001 - Campo de cadastro

RF002 - Campo de Login

RF003 - Carrinho de compras

RF004 - Funcionário visualizar usuários

RF005 - Login de administrador

RF006 - Efetuar pedido

RF007 - Excluir conta

RF008 - Alterar conta do cliente

RF009 - Alterar conta do funcionário

RF010 - Excluir produto

Ainda na parte de requisitos, mas agora em relação a parte alheia do sistema, os requisitos não funcionais ficam responsáveis por essas funções aos quais o usuário não terá contato direto. Tais requisitos não funcionais deste trabalho são respectivamente:

RNF001 - Interface simples e intuitiva

RNF002 - Linguagem Html, Css, PHP e MySql

RNF003 - Plataforma WEB

RNF004 - Banco de dados

RNF005 - Confiabilidade

RNF006 - Ocultação de senha

RNF007 - Velocidade de acesso

RNF008 - Consistência dos dados

RNF009 - Durabilidade dos dados

5.2 Diagrama de Contexto

Para demonstrar como funciona a relação entre o cliente e a empresa, elaboramos um diagrama, que demonstra da seguinte forma as ações entre um e outro. O cliente começa solicitando o produto para a empresa, que formaliza o pedido para um funcionário verificar a disponibilidade, se o produto estiver não estiver disponível, será solicitado o produto para o fornecedor. Com o produto nas mãos da empresa, o estoque o enviará para o funcionário (luthier) fazer a checagem e regulagem do produto, então o funcionário, através da empresa, fará a entrega final ao cliente.

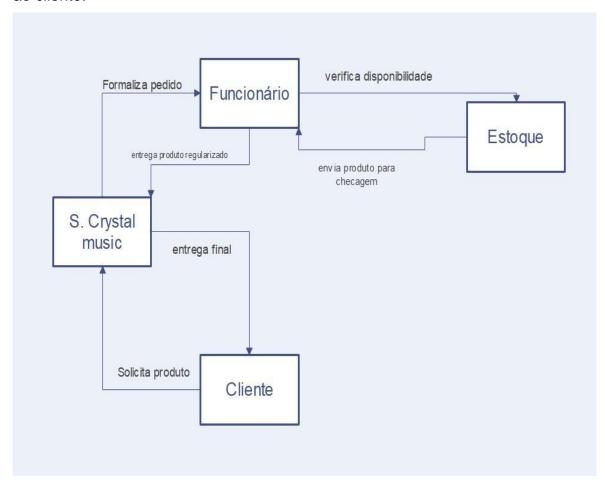


Figura 1 Diagrama de Contexto Da Crystal Music

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

De forma a elaborar o passo a passo do usuário ao final do pedido, o diagrama demonstra como isso funciona em simples passos. O usuário acessa o site e a primeira coisa a se fazer é login, ou cadastro, nenhum dos dois foi realizado, deve se realizar para navegar pelo e-commerce. Após estar logado, terá o acesso ao catálogo, escolher o produto, adicionar ele ao carrinho, realizar o pedido, preencher os dados, caso os dados não sejam preenchidos, não será possível finalizar o pedido. Após preenchido corretamente, o pedido poderá ser finalizado.

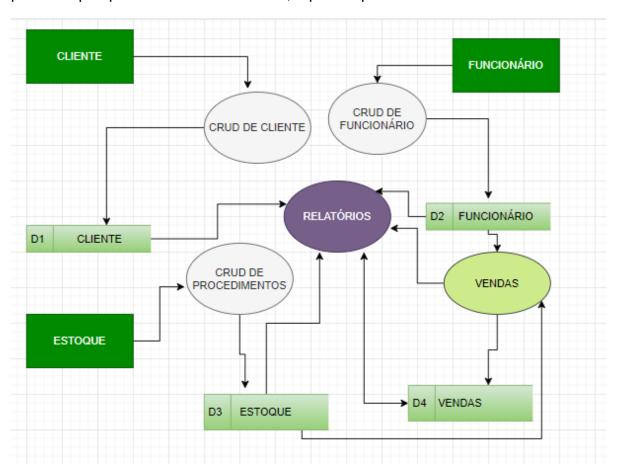
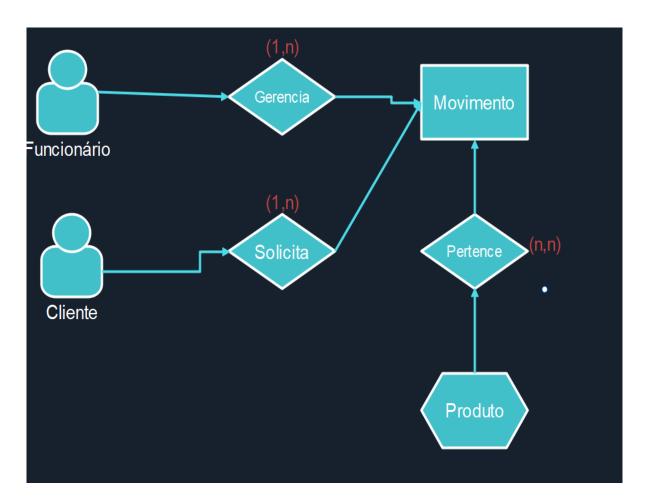


Figura 2 Diagrama de Fluxo de dados Da Crystal Music

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

O Diagrama Entidade e Relacionamento, demonstra como as entidades envolvidas no sistema possuem relações umas com as outras, usando de ações e uma colaborando uma com a outra



5.5 Dicionário de Dados

No dicionário de dados, podemos ver cada um dos dados captados e categorizados dentro do sistema.

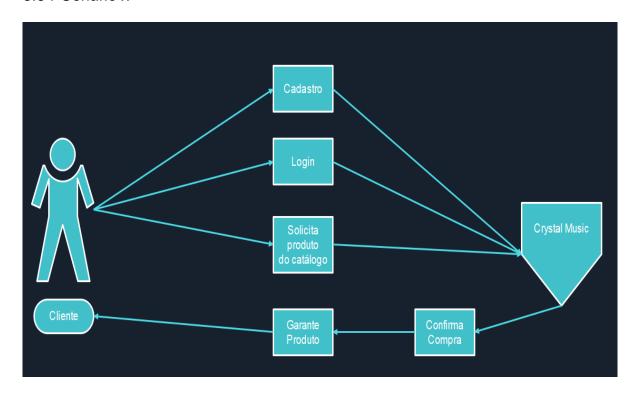
			TABELA CLIENTES			
COLUNAS	TIPO	TAMANHO	PREDEFINIDO	OBRIGATORIEDADE	CONSTRAINT	DESRIÇÃO
codcliente	INT		500000000000000000000000000000000000000	NOT NULL	PRIMARY KEY	código do cliente
nomecli	VARCHAR	45		NOT NULL		nome do cliente
cpf	INT	11	ZEROFILL	NOT NULL		cpf do cliente
telefone	BIGINT		ZEROFILL	NOT NULL		telefone do cliente
endereco	VARCHAR	45		NOT NULL		endereço do cliente
cidade	VARCHAR	45		NOT NULL		cidade do cliente
email	VARCHAR	45		NOT NULL		email do cliente
senha	VARCHAR	32		NOT NULL		senha do cliente
			TABELA FUNCIONÁRIO			
COLUNAS	TIPO	TAMANHO	PREDEFINIDO	OBRIGATORIEDADE	CONSTRAINT	DESCRIÇÃO
codfunc	INT			NOT NULL	PRIMARY KEY	Código do funcionário
nomefunc	VARCHAR	45		NOT NULL		Nome do funcionário
telefonefunc	BIGINT		ZEROFILL	NOT NULL		Telefone do funcionário
emailfunc	VARCHAR	45		NOT NULL		Email do Funcionário
senhafunc	VARCHAR	32		NOT NULL		Senha do funcionário
funcao	VARCHAR	45		NOT NULL		Função do funcionário
			TABELA MOVIMENTO			
COLUNAS	TIPO	TAMANHO	PREDEFINIDO	OBRIGATORIEDADE	CONSTRAINT	DESCRIÇÃO
codmovimento	INT			NOT NULL	PRIMARY KEY	código do movimento
data	DATE			NOT NULL		data do movimento
status	VARCHAR	45		NOT NULL		status do movimento
cli_cod_cli	INT			NOT NULL	FOREIGN KEY	código do cliente
func_cod_func	INT			NOT NULL	FOREIGN KEY	código do funcionário

			TABELA PRODUTO			
COLUNAS	TIPO	TAMANHO	PREDEFINIDO	OBRIGATORIEDADE	CONSTRAINT	DESCRIÇÃO
codproduto	INT			NOT NULL	PRIMARY KEY	Código do produto
valor	FLOAT	8,2		NOT NULL		Valor do produto
qntd	INT	3		NOT NULL		Quantidade do produto
tipoprod	VARCHAR	45		NOT NULL		Tipo de produto
marca	VARCHAR	45		NOT NULL		Marca do produto
tamanhoprod	VARCHAR	45		NOT NULL		Tamanho do produto
nomeprod	VARCHAR	45		NOT NULL		Nome do produto
cravelha	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
espelho	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
mdrbraco	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
mdrcorpo	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
tarraxa	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
captadores	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
escala	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
qntdcasas	INT	2				Especificação do instrumento
qntdteclas	INT	2				Especificação do instrumento
teclas	VARCHAR	45				Especificação do instrumento
Imagem	VARCHAR	45		NOT NULL		Imagem do produto
func_cod_func	INT			NOT NULL	FOREIGN KEY	Código do funcionário
			TABELA MOVIMENTOPROD			
COLUNAS	TIPO	TAMANHO	PREDEFINIDO	OBRIGATORIEDADE	CONSTRAINT	DESCRIÇÃO
mov_cod_mov	INT			NOT NULL	FOREIGN KEY	Código do movimento
prod_cod_prod	INT			NOT NULL	FOREIGN KEY	Código do produto
prod_valor	FLOAT	8,2		NOT NULL		Valor do produto
prod_qntd	INT			NOT NULL		Quantidade do produto

5.6 Diagrama de Caso de Uso

No diagrama de caso de uso, iremos observar como funciona a interação cliente-sistema, a forma que um solicita e o outro entrega.

5.61 Cenário x



Fonte: (Elaborado por Guilherme Henrique Menegassi, 2022)

5.6.2 Cenário cliente:

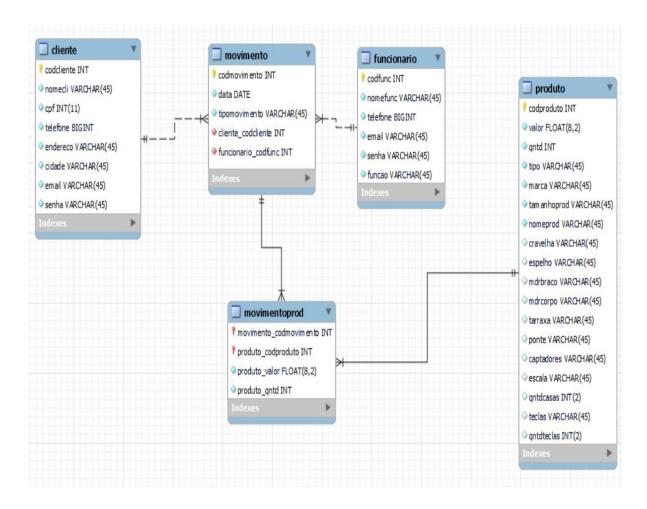
Nesse cenário, é registrado no sistema os dados do cliente, necessários para receber o produto, efetuar compras, realizar cadastro e requisitar um equipamento personalizado.

5.6.3 Cenário vendedor:

O vendedor acessa a parte interna do site, exclusiva para administradores. Lá, ocorre a adição de novos produtos, reajuste de preços e leitura dos pedidos de comissões. O administrador também pode ter acesso às informações do cliente, exceto a senha.

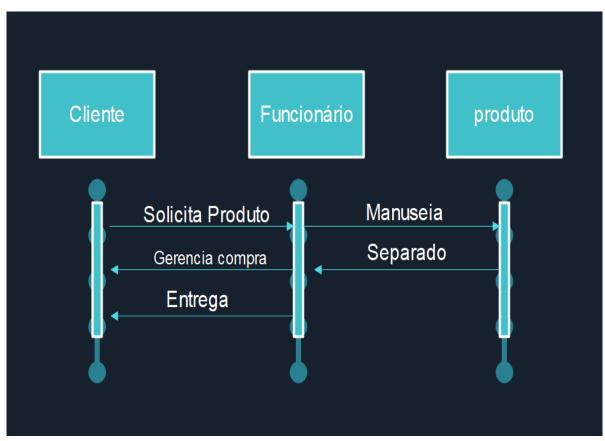
5.7 Diagrama de Classe

O Diagrama de Classe representa cada uma das entidades do banco de dados, os seus atributos e suas relações. De forma



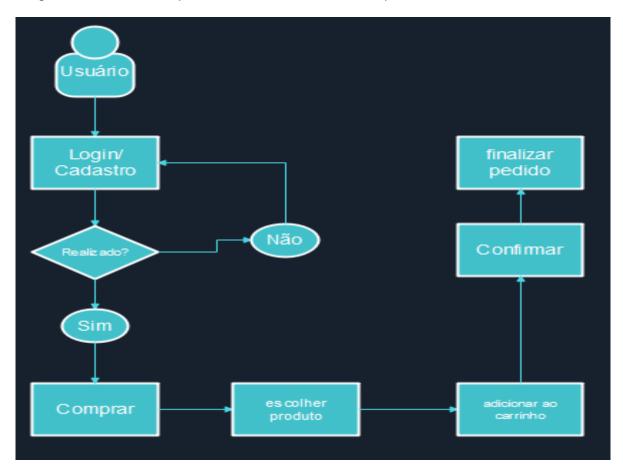
5.8 Diagrama de Sequência

Para demonstrar conversa e entrega entre os objetos envolvidos no sistema, temo o diagrama de sequência. Onde vemos o cliente solicitando o produto, o funcionário realizando todo o manuseio do produto, separando, gerenciando a compra parar garantir que o pedido está certo e por fim, entregando o pedido do cliente.



5.9 Diagrama de Atividade

Elaborando as atividades realizadas durante o processo de compra, o diagrama de atividade pauta isso com clareza e simplicidade.



6 TELAS

Tela start



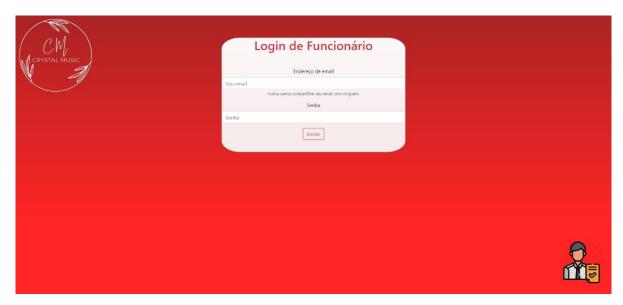
Tela listas



Tela login cliente



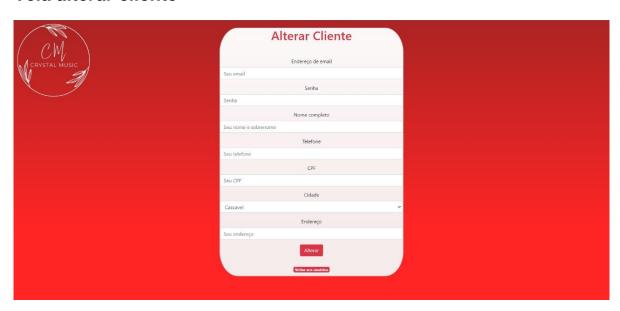
Tela login funcionário



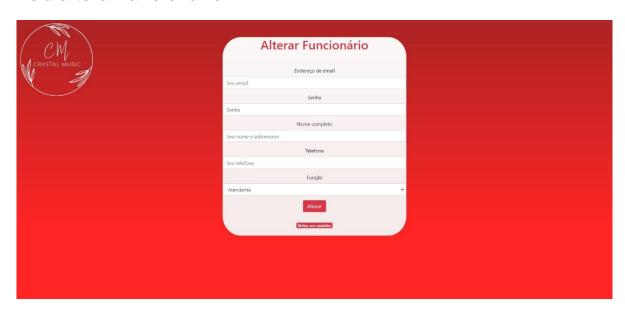
Tela carrinho



Tela alterar cliente



Tela alterar funcionário



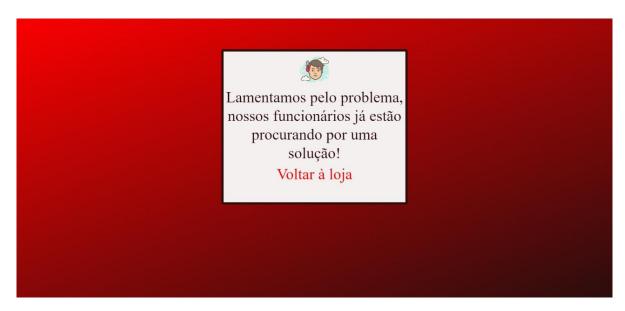
Tela compra



Tela agradecimento



Tela erro



Tela cadastro cliente



Tela cadastro funcionário



Tela registro de produto



Tela código funcionário



Tela perfil

Crystal Music



7 CONCLUSÃO

No decorrer da execução do projeto, fora realizado um sistema com o intuito de vender e comprar produtos e acessórios musicais, sendo cada produto avaliado na loja física antes da entrega para o cliente, evitando o problema que é comum com a compra de instrumentos. Com esta atenção dada pela Crystal Music, o gasto extra com correção dos instrumentos é evitado.

Os amantes da música, estão em busca de um novo instrumento musical e não abre mão da qualidade, em nosso site você encontra os melhores itens, como: teclado, piano (digital e acústico), contrabaixo, bateria, guitarra, violão, sopro e muito mais! Nossos instrumentos possuem o selo de qualidade das melhores marcas do mercado! Escolha os seus favoritos e os receba em casa com toda a comodidade que você precisa.

Nosso site foi criado para fornecer a todos que amam a música uma experiência única.

8 REFERÊNCIAS

DE MENDONÇA, Herbert Garcia. Comércio eletrônico. Revista Inovação, Projetos e Tecnologias, v. 4, n. 2, pág. 240-251, 2016.

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.

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