



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

**RHYAN JHOSHUA DE BRANCO RAMOS
VANDERLEI PALUDO PORONHAK**

NEON PARTY

CASCADEL - PR

2022

RHYAN JHOSHUA DE BRANCO RAMOS

VANDERLEI PALUDO PORONHAK

NEON PARTY

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

Orientadores: Prof^a Aparecida S.Ferreira¹
Prof. Fábio dos S. Giacomel²
Prof. Célia K.Cabral³

CASCADEL - PR

2021

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.

²
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.

RHYAN JHOSHUA DE BRANCO RAMOS

VANDERLEI PALUDO PORONHAK

NEON PARTY

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., 11 de Maio de 2022.

COMISSÃO EXAMINADORA

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

Prof. Fábio dos S. Giacomel

Web Design

Profª. Célia Kouth Cabral
Pós-graduada em Sistemas
Distribuídos JAVA.
Universidade Tecnológica Federal
do Paraná - UTFPR
Banco de dados

Profª Ana Cristina Santana
Especialista em Gestão e Docência
no ensino superior, médio e técnico.
Coordenadora de curso

Sumário

1 INTRODUÇÃO	5
1.1 Tema	6
1.2 Apresentação do Problema	6
2 OBJETIVOS	7
2.1 Objetivo Geral	7
2.2 Objetivos Específicos	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 Cadastro cliente.	21
5.6.2 Cenário de Compra	22
5.6.3 Cenário de Fornecedor	22
5.7 Diagrama de Classe	22
5.8 Diagrama de Sequência	23
5.9 Diagrama de Atividade	25
7 CONCLUSÃO	28
8 REFERÊNCIAS	29

1 INTRODUÇÃO

O presente projeto elaborado “Neon Party”, desenvolvido com o fim de uma maior visibilidade e divulgação de eventos. O desenvolvimento de uma plataforma WEB para a divulgação de eventos. Essa demanda ao observar a sobreposição de eventos que acontecem com o intuito de concentrar as informações sobre os eventos, unindo à possibilidade de construir uma ferramenta tecnológica iniciamos o projeto a questão problematizadora foi: o que precisa constar no site para a divulgação de eventos tivemos como objetivo verificar quais os recursos que uma plataforma WEB precisa conter para a divulgação de eventos? as adaptações diante do período pandêmico, os recursos que já foram disponibilizados.

Com base no que já temos em prática nos dias de hoje. Nele será acrescentado informações dos eventos promovidos, com vendas de nossos produtos para divulgação. Pensado na visibilidade de divulgação, permitindo um enlace dos clientes conosco, sendo uma forma de também dar evidência às casas de shows e contratantes.

Segundo Allen (2003, p. 13), “o momento crucial na criação de um evento é a compreensão do ambiente do evento”. A primeira providência a ser realizada a fim de compreender esse ambiente é identificar os participantes – os parceiros, as pessoas e as organizações provavelmente afetadas por ele– o que cada um deles espera ganhar com o evento, e que forças atuando sobre eles possivelmente afetarão suas respostas ao evento. Após esse entendimento, os organizadores estarão em melhores condições de combinar os elementos criativos do evento e de lhes conferir um formato e um tratamento visando aos melhores resultados para ele.

O processo de planejamento consiste em estabelecer em que ponto uma organização se encontra no presente e para onde ela pretende se dirigir no futuro, com as estratégias ou táticas necessárias para atingir esse ponto. Resumindo em poucas palavras, o processo de planejamento se interessa pelos fins e pelos meios para atingir tais fins. (COUTINHO,2016).

1.1 Tema

Foi desenvolvido um menu, no qual irá conter guias com objetivos de agilizar a compra e pesquisa dos usuários. Ainda nele, o usuário poderá se cadastrar, para assim ter acesso a compras de nossos produtos (camisetas, blusas e copos), contando também no rodapé, links que vão jogar o cliente em nossas redes sociais para um contato mais próximo e visualização de maiores informações (caso necessário).

1.2 Apresentação do Problema

O valor de entrada que em muitos eventos é uma grande dúvida. Será informado em nosso site, da mesma forma que daremos uma breve descrição sobre como trabalhamos, sendo disponibilizado fotos e vídeos para uma melhor visão. Informaremos os dias e horários de cada evento, um acesso mais fácil ao local contendo informações de como o ambiente trabalha e qual o tipo de casa é (lounge, normal, rave), descrevendo também os tempos de pintura, distribuição de brindes etc., contando com o tempo de abertura e fechamento de cada evento.

- a) identificação dos objetivos (geral e específicos);
- b) coleta de informações sobre os participantes, patrocinadores, entidades e outras instituições em potencial;
- c) reconhecimento das necessidades desse evento;
- d) elaboração de alternativas para suprir as suas necessidades;
- e) listagem dos resultados desejados;
- f) estimativas de exequibilidade econômica e técnica;
- g) estimativas de tempo e recursos necessários;
- h) estabelecimento de diretrizes;
- i) elaboração dos contornos dos projetos.

2 OBJETIVOS

O objetivo deste sistema é proporcionar ao público uma maior facilidade de visualização, informações dos eventos, e utilizá-lo como uma forma de exposição dos trabalhos. O objetivo específico é acessar informações referentes a eventos culturais via Internet, através de dispositivos eletrônicos.

2.1 Objetivo Geral

O projeto “Neon Party”, foi criado com o grande intuito de maior visibilidade, alcance de público e contratantes. Também visando a venda de nossos produtos para os clientes com a maior qualidade e rapidez possível.

2.2 Objetivos Específicos

Manter o cadastro e o login do usuário do site:

*Controlar as fotos dos produtos, podendo alterar/excluir;

*Manter contatos, como número de telefones e whatsapp, podendo alterar quando necessário;

*Manter informações dos eventos propostos onde são citados na página, pode ser feita alterações;

*Manter informações dos locais onde será feito o evento proposto para o estabelecimento, como endereço, telefone, cidade etc.;

*Controlar clientes do site, onde os pedidos e pagamentos serão feitas via whatsapp;

*Controlar as compras dos itens direcionando-as para uma tela de carrinho;

3 METODOLOGIA

Pesquisa exploratória com modelagem dos dados reais para virtuais. De acordo com MORESI(2003) "A investigação exploratória é realizada em área na qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado. Por sua natureza de sondagem, não comporta hipóteses que, todavia, poderão surgir durante ou ao final da pesquisa." Quando iniciamos a modelagem de sistema, no primeiro momento temos o sentimento que o conhecemos bem, mas durante as diversas explorações necessárias para a modelagem, encontramos vislumbres de áreas inexploradas que iram compor o sistema final.

A ciência e o conhecimento científico são definidos de maneiras diferentes pelos diversos autores que abordam estes temas. Algumas definições são bastante semelhantes, outras levantam algumas diferenças. Contudo, a maior parte dos que buscam definir a ciência concordam que "ao se falar em conhecimento científico, o primeiro passo consiste em diferenciá-lo de outros tipos de conhecimento existentes" (LAKATOS e MARCONI, 1991, p. 17).

Segundo Ferrari (1982, p. 8), ciência "é um conjunto de atitudes e atividades racionais, dirigidas ao sistemático conhecimento com objeto limitado, capaz de ser submetido à verificação". Desde o seu nascimento o homem interage com a natureza e os objetos ao seu alcance, observando as relações sociais e culturais no meio em que vive. E é através dessa observação e da sua interação com as pessoas e os objetos que o homem adquire conhecimento. De acordo com Fonseca (2002, p. 10)

O homem é, por natureza, um animal curioso. Desde que nasce interage com a natureza e os objetos à sua volta, interpretando o universo a partir das referências sociais e culturais do meio em que vive. Apropria-se do conhecimento através das sensações, que os seres e os fenômenos lhe transmitem. (FONSECA, 2002, p. 10)

4 REFERENCIAL TEÓRICO

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. Sua sintaxe é parecida com a da linguagem C. 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 multi-threaded. 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

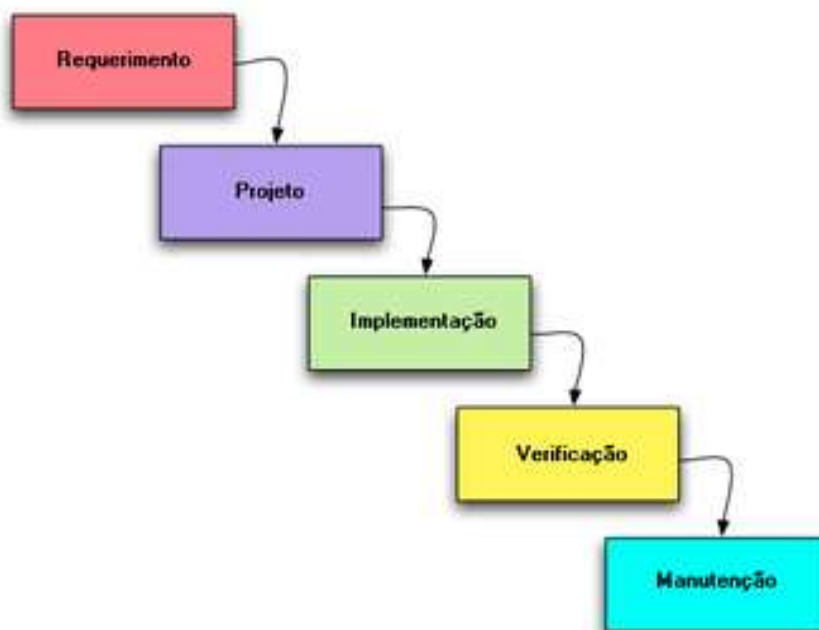
5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

A documentação de TI é composta por uma série de documentos e mapas conceituais que permitem a qualquer profissional de Tecnologia da Informação, mesmo que nunca tenha tido contato com o ambiente registrado nela, entender como ele funciona. Por tornar possível essa compreensão, a documentação de TI é extremamente importante para o bom andamento dos projetos na área de Tecnologia da Informação, pois é ela que garante que mesmo que haja troca de profissionais durante a realização do projeto ou os responsáveis pela gestão se ausentam, todos tenham acesso à forma como as ações devem ser conduzidas.

A grande vantagem da documentação para a gestão de projetos de TI é permitir que qualquer colaborador consiga entender tudo que é feito em uma empresa no setor de tecnologia. Com isso, os gestores têm mais segurança, menos dependência de um ou mais profissionais e a garantia que o trabalho terá continuidade mesmo na ausência dos responsáveis. A documentação de TI é fundamental também para a segurança tecnológica da empresa, já que guarda informações vitais para o funcionamento do negócio e garante proteção e privacidade aos dados. Por fim, vale lembrar que a documentação de processos de TI não é algo apenas para as grandes empresas, ela deve ser parte da rotina da área de Tecnologia da Informação de negócios de todos os tamanhos.

CICLO DE VIDA

Ciclo de vida do software é o termo utilizado para definir o conjunto de etapas que ocorrem entre a concepção de um sistema e o instante em que ele é descontinuado pelo desenvolvedor. Ele ajuda a orientar a equipe de desenvolvedores, assim como o direcionamento de recursos. Desse modo, os times podem sempre focar no que for mais importante, evitando problemas e garantindo uma longa vida ao sistema.



Fonte: Vanderlei, Rhyan(2022)

5.1 Requisitos

A gerência de requisitos enfatiza estabelecer e manter um acordo com o cliente com relação aos requisitos a serem observados no projeto de software [Caputo, 1998].

As atividades da gerência de requisitos incluem: rastreamento de requisitos, controle de mudança, controle de versão e rastreamento do estado dos requisitos. Na última década foram propostos vários trabalhos que visam solucionar muitos dos problemas que afetam o rastreamento.



Fig. 1. Visão da Proposta para melhorar o rastreamento de requisitos

Fonte: TORANZO,(2002)

Para Toranzo(2002) o nível de informação organizacional, representa muito dos conceitos que originam o desenvolvimento e organização dos requisitos, é tornar explícito o fato de que podem existir alguns conceitos organizacionais, que são importantes para a atividade do rastreamento poder identificar e conhecer algumas das implicações (análise de impacto) desses conceitos sobre os requisitos dos sistemas. Alguns dos argumentos que fundamentam o relacionamento entre tarefas e requisitos são:

1. Servir como um ponto de partida para identificação, discussão e construção de um modelo de rastreamento dos requisitos.
2. Identificar as informações geralmente encontradas nos modelos de rastreamento dos diferentes requisitos.
3. Contribuir na derivação dos modelos de rastreamento dos projetos de software.
4. Realçar a importância dos tipos de relacionamentos do meta-modelo.

	Análise	Projeto	Implementação	Teste
Ambiental	InformaçãoFormato			
Organizacional	ObjetivoOrganizacional			
Gerencial	Pessoa ObjetivoSistema			
Desenvolvimento	Requisito	Diagrama, Subsistema	Programa	

Fig. 6. Organizando as classes candidatas

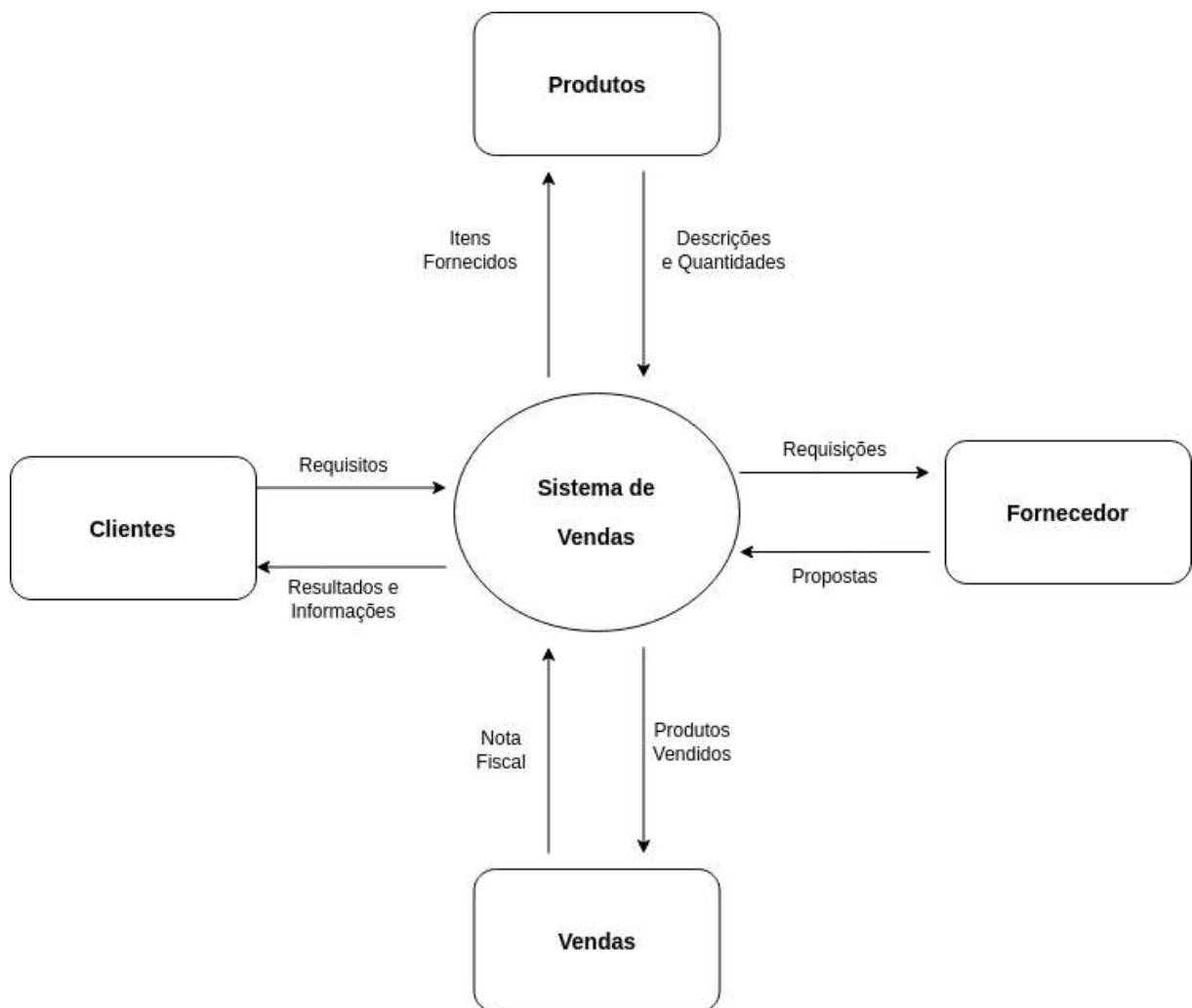
Fonte: TORANZO,(2002)

REQ. FUNCIONAIS
Controlar cadastro do cliente
Manter Contato no site (redes sociais, whatsapp)
Manter login do usuario do site
Administrar data dos eventos
Manter preço de cada evento
Manter descrição dos eventos
Manter endereço dos eventos
Controlar fotos das festas propostas
Descrição dos produtos da loja
Descrição das formas de pagamento
Controlar fotos dos produtos
REQ. NÃO FUNCIONAIS
Linguagens de programação utilizadas
Validação das compras
Conexão com o banco de dados
Contato com fornecedores
Alteração de fotos e videos propostos no menu

Fonte: Elaborado pelo autor(2022)

5.2 Diagrama de Contexto

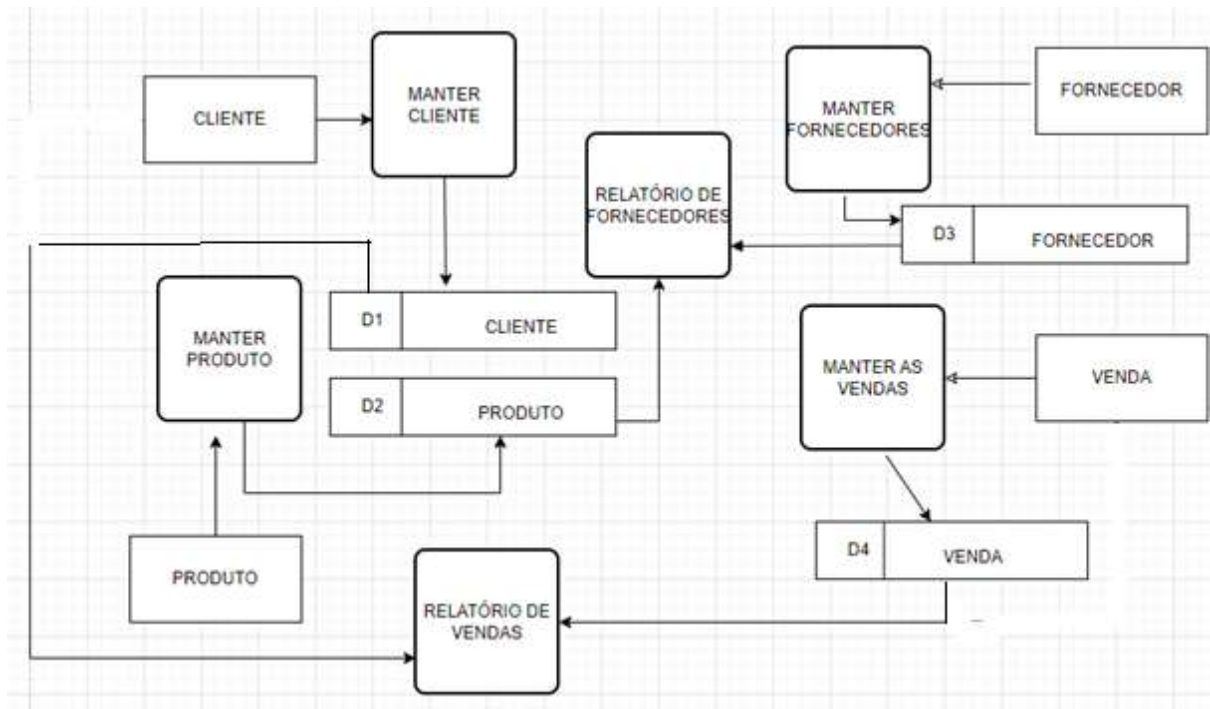
É uma ferramenta para modelar o escopo através de um diagrama. Em desenvolvimento de sistemas, é considerado o diagrama de fluxo de dados de maior nível, isto é, um diagrama que representa todo o sistema. Ele demonstra como as partes interessadas e outras entidades interagem com o sistema indicando suas entradas e saídas.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

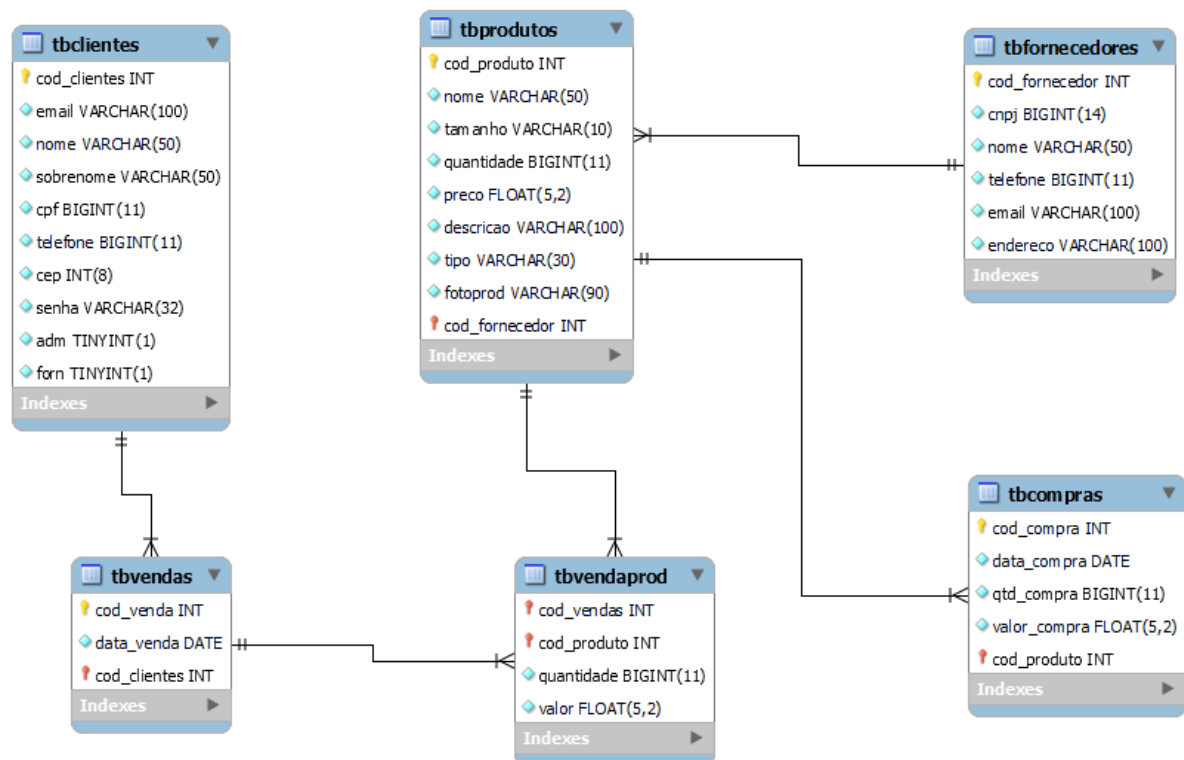
Mapeia o fluxo de informações para qualquer processo ou sistema. Ele utiliza símbolos definidos, como retângulos, círculos e flechas, além de rótulos de textos breves, para mostrar entradas e saídas de dados, pontos de armazenamento e as rotas entre cada destino.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

É um tipo de fluxograma que ilustra como “entidades”, exemplo: pessoas, objetos ou conceitos, se relacionam entre si dentro de um sistema. Utiliza modelagem conceitual, o qual procura representar, de maneira abstrata, os objetos de um domínio de negócios, descrevendo as suas características e relacionamentos.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.5 Dicionário de Dados

Serve como um ponto de partida, de comum acordo, objetivo e sem ambiguidades. A partir dele é possível reconstruir o contexto em que as informações foram coletadas, melhorando significativamente a qualidade das análises de dados construídas a partir dos dados coletados.

tabela	tb_cliente			
descrição	armazena info dos clientes			
campos				
nome	descrição	tipo dado	tamanho	relação de domínio
cod_cliente	código do cliente	int		PK
email	email para login	varchar	100	NOT NULL
nome	nome do cliente	varchar	50	NOT NULL
sobrenome	sobrenome do cliente	varchar	50	NOT NULL
cpf	identificação	bigint	11	NOT NULL
telefone	para contato caso necessário	bigint	11	NOT NULL
cep	para envio das compras	int	8	NOT NULL
senha	senha para email	varchar	32	NOT NULL
adm	administrador	tinyint	1	NOT NULL
forn	Fornecedor	tinyint	1	NOT NULL
tabela	tb_vendas			
descrição	informações das vendas e compras			
campos				
nome	descrição	tipo dado	tamanho	relação de domínio
cod_vendas	codigo de vendas	int	11	PK
data_venda	data das vendas	date		NOT NULL
tb_clientescod	chave estrangeira	int	11	FK

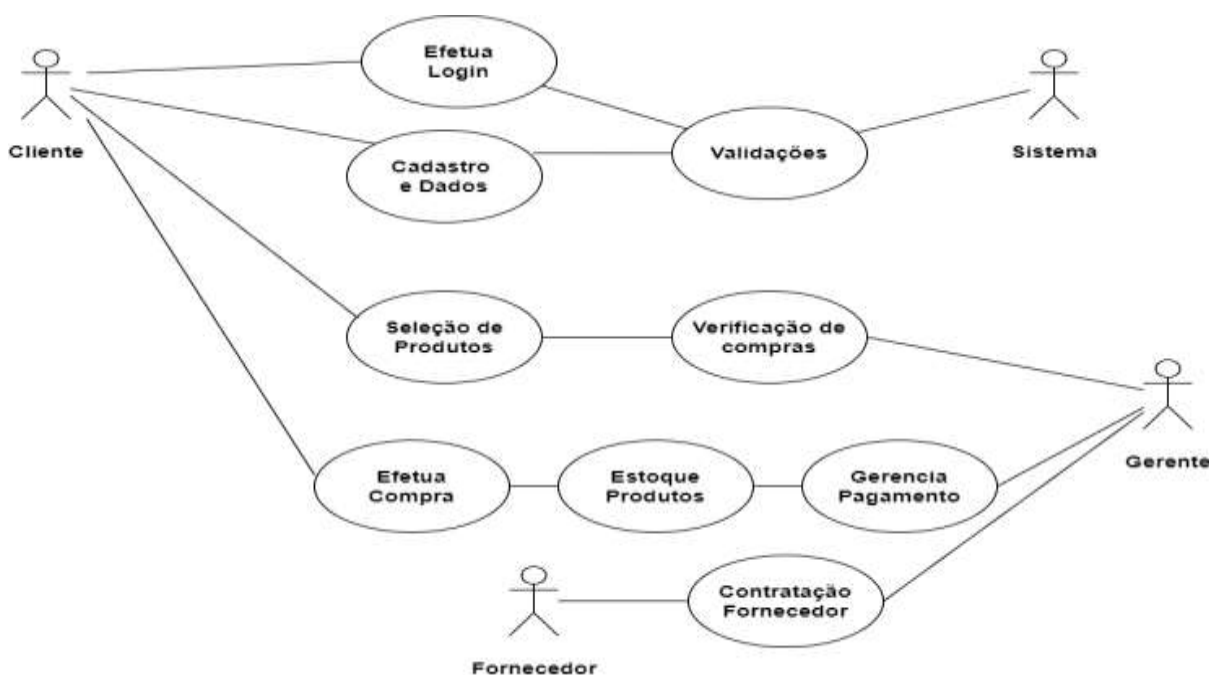
tabela	tb_fornecedor			
descrição	informações do fornecedor			
campos				
nome	descrição	tipo dado	tamanho	relação de domínio
codfornecedor	código do fornecedor	int	11	pk
CNPJ	Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica	bigint	14	NOT NULL
nome	nome fornecedor	varchar	50	NOT NULL
telefone	contato fornecedor	bigint	11	NOT NULL
email	email do fornecedor	varchar	100	NOT NULL
endereco	endereço do fornecedor	varchar	100	NOT NULL
tabela	tb_produtos			
descrição	informações dos produtos			
campos				
nome	descrição	tipo dado	tamanho	relação de domínio
cod_produto	codigo de produtos	int		pk
nome	nome dos produtos	varchar	45	NOT NULL
tamanho	tamanho dos produtos	varchar	5	NOT NULL
quantidade	quantidade dos produtos	int	11	NOT NULL
preco	preço dos produtos	float	5,2	NOT NULL
descricao	descrição dos produtos	varchar	100	NOT NULL
tipo	tipo do produto	varchar	20	NOT NULL

fotoprod	fotos dos produtos	varchar	90	NOT NULL
cod_fornecedor	chave estrangeira	int	11	fk
tabela	tb_compras			
descrição	informações das compras			
campos				
nome	descrição	tipo dado	tamanho	relação de domínio
cod_compra	chave primária	int	11	PK
data_compra	data da compra	date		NOT NULL
qtd_compra	qtd de compra	bigint	11	NOT NULL
valor compra	valor da compra	float(5,2)	11	FK
cod_produto	chave estrangeira	int	11	FK
tabela	tbvendaprod			
descrição	informações das compras informação das vendas			
campos				
nome	descrição	tipo dado	tamanho	relação de domínio
cod_vendas	chave estrangeira	int		PK
cod_produto	chave estrangeira	int		pk
quantidade	qtd de compra	bigint	11	NOT NULL
valor	valor da compra	float(5,2)	11	noT NULL

Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.6 Diagrama de Caso de Uso

Usado para descrever graficamente um subconjunto do modelo para simplificar a comunicação. Nele é modelado o comportamento de um sistema e ajudam a capturar os requisitos dele. Os diagramas de caso de uso descrevem funções de alto nível e escopo de um sistema. Esses diagramas também identificam as interações entre o sistema e seus



5.6.1 Cenário Cadastro cliente.

Cliente realiza seu cadastro, tem sua validação confirmada e é direcionado automaticamente para o menu principal.

1. Cliente entra no site.
2. Realização do cadastro efetuado pelo cliente e preenchimento dos dados.
3. Cliente efetua o login e é direcionado para o menu do site.
4. Sistema salva e faz as validações dos dados.

Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.6.2 Cenário de Compra

Cliente efetua o login, seleciona seus produtos e efetua suas compras, enquanto o sistema valida as compras do cliente e faz a validação do login realizado.

1. Cliente cadastrado efetua login.
2. Seleciona seus produtos e efetua sua compra.
3. Sistema faz a confirmação e valida produtos selecionados.
4. Gerente verifica e consulta pedidos e gerencia o pagamento dos produtos.

Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.6.3 Cenário de Fornecedor

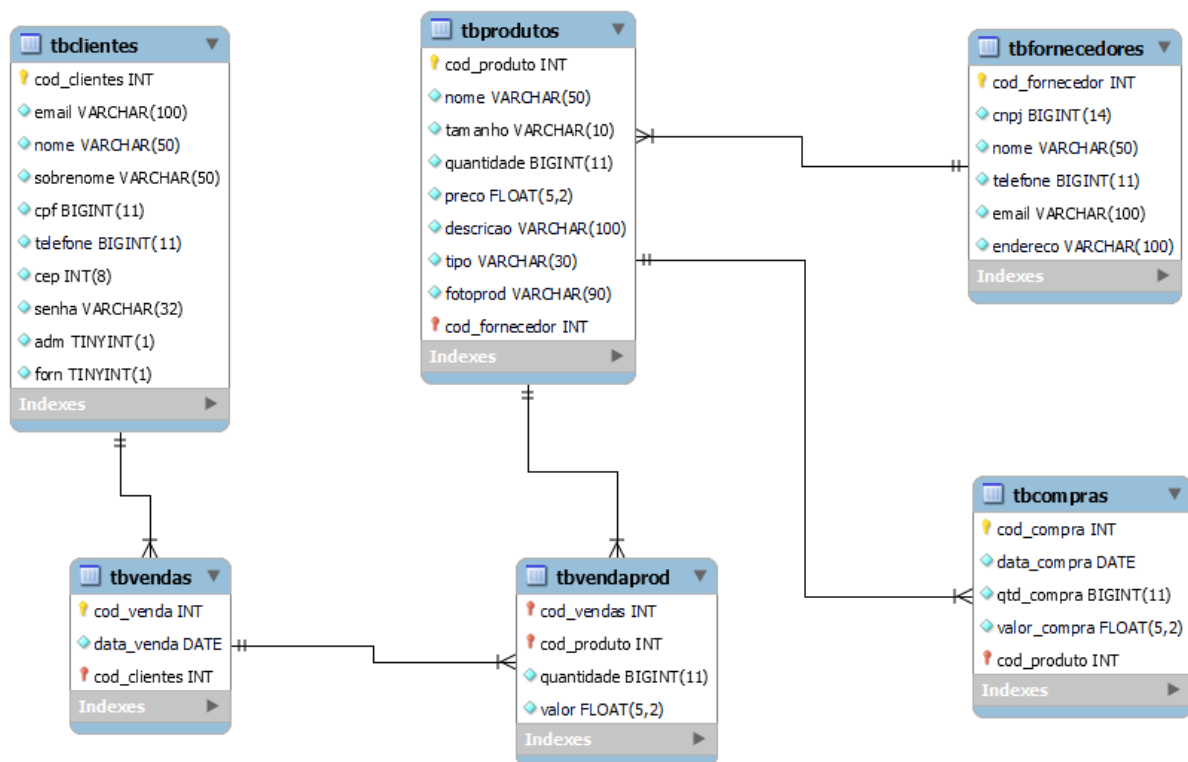
Cliente informa seu endereço, finaliza sua compra e recebe seu produto. No sistema, é confirmado o pagamento e notifica o gerente que verifica as compras e gerencia o pagamento.

1. Gerente faz a contratação do fornecedor.
2. Fornecedor efetua seu login.
3. Consulta pedidos.
4. Entra em contato com o gerente via email.
5. Produto é enviado para o cliente após compra e informação do endereço.

Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.7 Diagrama de Classe

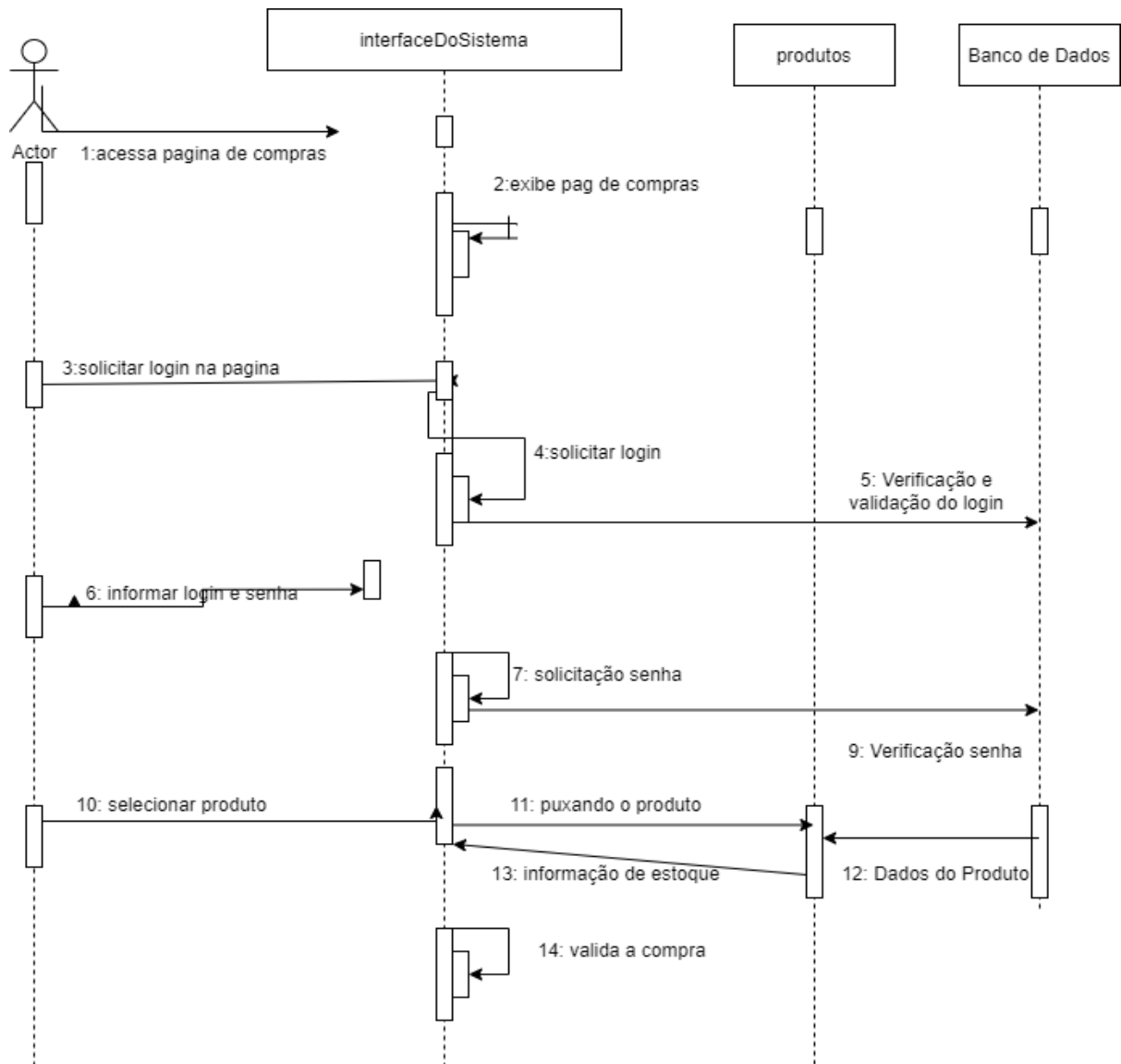
Fundamentais para o processo de modelagem de objetos e modelam a estrutura estática de um sistema. Dependendo da complexidade de um sistema, é possível utilizar um único diagrama de classe para modelar um sistema inteiro ou vários diagramas de classe para modelar os componentes de um sistema.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

5.8 Diagrama de Sequência

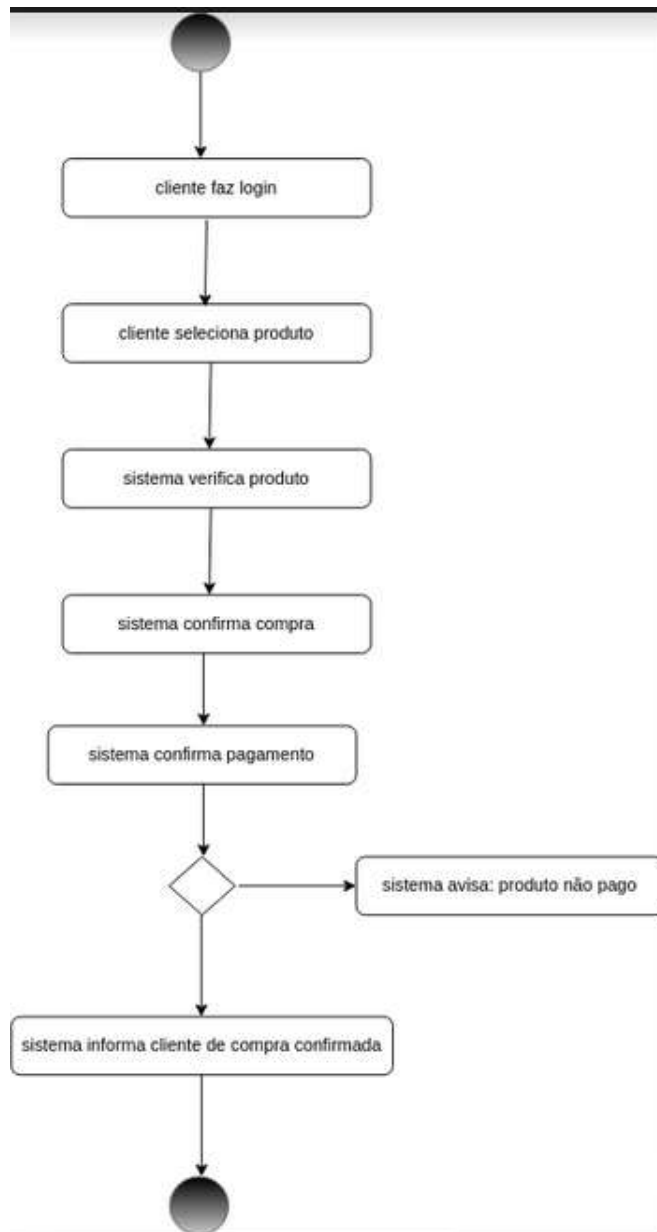
Consiste em um grupo de objetos representados por linhas de vida e as mensagens que eles trocam durante a interação. Um diagrama de sequência mostra, logicamente, a sequência de mensagens transmitidas entre objetos. Também mostram as estruturas de controle entre.



fonte: (elaborado pelo autor, 2022)

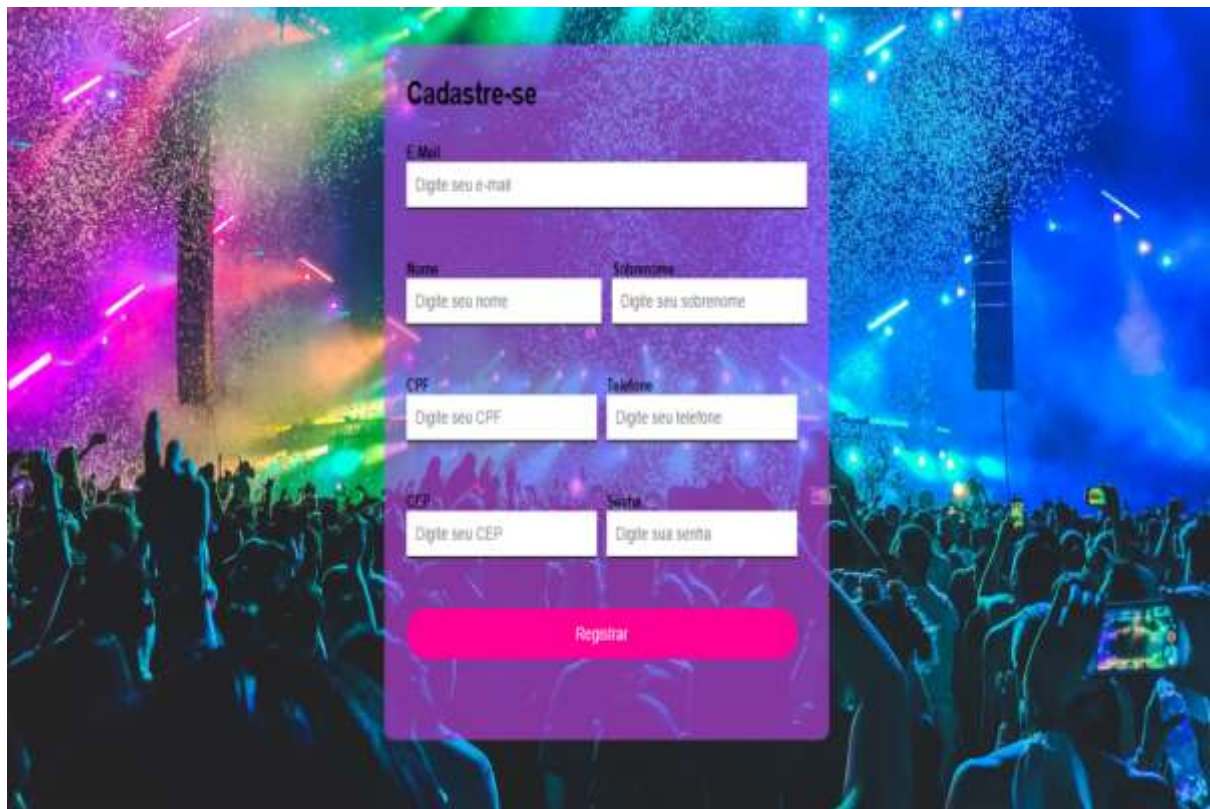
5.9 Diagrama de Atividade

É essencialmente um fluxograma que mostra as atividades executadas por um sistema. Esse diagrama é normalmente composto pelos seguintes elementos: estados de atividades (ação), transição, fluxo de objeto, estado inicial, estado final, branching, sincronização etc.



Fonte: (Elaborado pelo autor, 2022)

6 TELAS





7 CONCLUSÃO

Com o avanço e desenvolvimento do software programado, a fim do objetivo de ter uma maior conexão e proximidade com nossos clientes e usuários do site. Com a capacidade de compra de produto por parte do cliente e acesso da movimentação feita pelo fornecedor se torna mais simples a conversação e rapidez na troca de informações. Também torna-se possível a visualização no site de datas e locais que estaremos comparecendo, sendo atualizado mensalmente, havendo também a possibilidade de resposta de algumas questões frequentes.

8 REFERÊNCIAS

ALLEN, Johnny et al. Organização e gestão de eventos. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

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.

COUTINHO, Helen Rita Menezes. Organização de eventos. 2016.

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

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.

SCHWARZ, Laura. Estratégias virtuais em um site de eventos. 2002.

TAVARES, Frederico. MySQL. 2015.

TORANZO, Marco; CASTRO, Jaelson; MELLO, Elton. Uma Proposta para Melhorar o Rastreamento de Requisitos. In: WER. 2002. p. 194-209.