

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PEDRO BOARETTO NETO

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

LUIZ HENRIQUE FLORIANO QUEROBIN

ADMINISTRAR VENDAS DE UM SITE DE MANGÁS

CASCADEL - PR

2021

LUIZ HENRIQUE FLORIANO QUEROBIN

ADMINISTRAR VENDAS DE UM SITE DE MANGÁS

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.

LUIZ HENRIQUE FLORIANO QUEROBIN

ADMINISTRAR VENDAS DE UM SITE DE MANGÁS

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 2021.

COMISSÃO EXAMINADORA

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

Prof. Fabio S. Giacomel
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 téc
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
2.3	3 METODOLOGIA	7
5	DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO	9
5.1	Requisitos	10
5.2	Diagrama de Contexto	11
5.3	Diagrama de Fluxo de dados	12
5.4	Diagrama de Entidade e relacionamento.....	14
5.5	Dicionário de Dados.....	15
5.6	Diagrama de Caso de Uso.....	17
5.6.1	Cenário X	18
5.6.2	Cenário Y	18
5.7	Diagrama de Classe	19
5.8	Diagrama de Sequencia.....	20
5.9	Diagrama de Atividade	22
6	TELAS.....	26
7	CONCLUSÃO	28
8	REFERÊNCIAS	29

1 INTRODUÇÃO

Este projeto tem função de criar um site para vender e disponibilizar os mangás para leitura de forma totalmente online, requisito básico é o PCC (Projeto de Conclusão de Curso) do curso em Técnico em Informática do Centro Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto. a oportunidades para a criação de um site de e-commerce voltado para a vendas de MANGÁS² é imenso. Some a este público de pessoas que ama ficar conectadas a internet, o hábito crescente do brasileiro de procurar na internet soluções para os problemas do dia a dia, e encontra-se um público considerável para uma área de e-commerce que encontra-se carente de estudos e soluções. Contudo, reconhecendo a variedade de serviços que um e-commerce deste tipo pode oferecer, deve-se convergir os estudos a um ramo de atividade mais restrito.

Para os profissionais as vantagens da divulgação do serviço na internet, a aproximação com os consumidores e a automatização do processo de agendamento que será totalmente online e controlado pelo sistema, isso sem se preocuparem com grandes investimentos de infraestrutura e hardware. (FONSECA,2021)

Albertin (1999, p. 5) define o Comércio Eletrônico como “a realização de toda a cadeia de valor dos processos de negócio num ambiente eletrônico, através da aplicação intensa das tecnologias de comunicação e de informação, atendendo os objetivos de negócio.” Porém existem outras definições de comércio eletrônico que complementam esta ideia, e nos permite corroborar a enorme variedade de aplicações deste mercado. Para a execução desse projeto será necessário a aplicação de três disciplinas técnicas. Análise e Projeto para a documentação do projeto, Internet e Programação WEB para a parte de design e programação do sistema e Banco de Dados para a criação e manipulação do banco de dados. Na parte de design, programação e banco de dados será usada as seguintes ferramentas: HTML, CSS e Bootstrap 5 para a estruturação, estilização e responsividade do site, PHP para validar as informações e enviar ao banco de dados, e MySQL que será o banco de dados utilizado.

Este público consumidor é uma tribo de jovens, fãs de mangás e anime. São os chamados OTAKUS³, que existem dentro e fora do Japão. No Brasil, os otakus

² É a palavra usada para designar história em quadrinhos ou banda desenhada feita no estilo japonês. No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos.

³ é um termo japonês usado para se referir principalmente a pessoas com interesse especial em animes e mangás.

estão ganhando cada vez mais espaço, lotando grandes festivais e eventos destinados ao universo da cultura pop japonesa. A cultura pop oriental, a respeito da criação e roteiros de desenhos, possui uma riqueza muito comum a obras clássicas como Chaplin reconhecidos mundialmente.

Para entender como ocorre a influência cultural, deve-se buscar primeiramente, um significado para o termo cultura. Apesar de a cultura ser aplicada em diversos campos do conhecimento. A que mais se adequa a este estudo são os da área sociológica e antropológica. Através destes segmentos, podemos considerar algo importante à chamada diversidade cultural, somente assim se pode entender como atuar na vida social (SANTOS, 1996).

Para Petras (2004), Os países atualmente disputam áreas de influência cultural, exportando filmes, livros e músicas, é uma realidade a presença dos produtos da indústria cultural, em países como Brasil, livros e escolas em língua francesa ou espanhola.

1.1 Tema

Venda de mangás digitais.

1.2 Apresentação do Problema

A loja Perfect Mangas vende mangás físicos a um bom tempo, é uma loja conhecida e renomada no ramo. Entretanto, suas vendas vêm diminuindo gradativamente e isso está tendo um grande impacto no lucro da empresa. A partir de uma pesquisa efetuada pela loja, foi possível perceber que o motivo dessa diminuição se dá ao fato de que as pessoas que leem mangás estão começando a ler cada vez menos sem os mesmos em mãos, e usando cada vez mais seus celulares e computadores para lê-los.

2 OBJETIVOS

Abrir um site para que as pessoas possam comprar os mangás e lê-los online, onde a pessoa compra o mangá e pode lê-lo no próprio site.

2.1 Objetivo Geral.

Elaborar um site para a venda de mangás digitais.

2.2 Objetivos Específicos

- a) Vender mangás online.
- b) Disponibilizar os mangás vendidos para leitura.
- c) Fornece suporte aos clientes.
- d) Proporcionar uma experiência agradável ao navegar pelo site.

2.3 3 METODOLOGIA

Para esse projeto será usado o método de pesquisa exploratória e de modelagem, tendo a exploratória para caracterizar a qual é dizer qual é problema que iniciou esse projeto inicial, como é classificado e como será definido, sendo a primeira parte de uma pesquisa científica, dentro da mesma acaba por proporcionar maior familiaridade com o problema que será enfrentado, podendo se ter um vislumbre de como melhorar algo que está no momento causando certas dificuldades para uma empresa ou mesmo para as pessoas que frequentam as mesmas condições, tendo a modelagem como segunda base, podemos ver que proporciona uma forma de entender como o mundo físico irá se portar no mundo da informática, sendo criado dentro do sistema para ser comparado a vida real como uma extensão do mundo real, sendo explorado as formas e opções de como algo funciona dentro do sistema.

O objetivo de toda classificação é estabelecer uma ordem ou organização das coisas e dos pensamentos. A classificação facetada pode mostrar um mapeamento do conhecimento científico de um determinado período, ou permitir a descoberta de conexões são analogias entre diferentes campos do conhecimento, facilitando a recuperação da informação (SPEZIALI, 1973, p.462).

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.

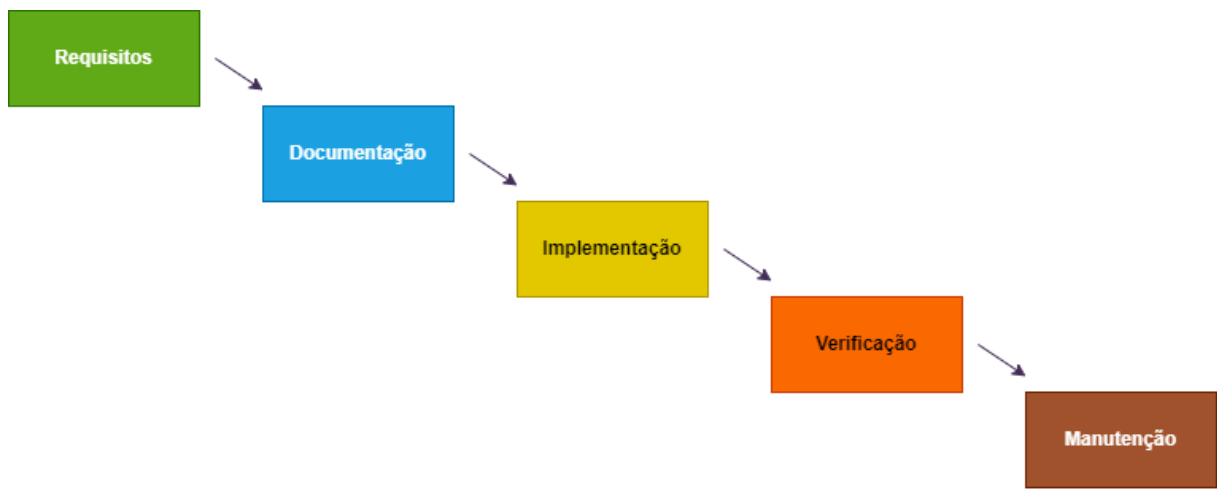
XAMPP: é usado para gerenciar o desenvolvimento da página web. Contendo os principais servidores, o Apache e o banco de dados MySQL.

VISUAL STUDIO CODE: 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 de servidor e diferentes programas clientes e bibliotecas. SQL é uma linguagem padronizada que torna fácil o armazenamento e acesso de informações. Nosso site estava 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.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

Para realizar uma documentação, primeiro precisamos entender os objetivos de cada processo dentro do que estamos trabalhando. Com os objetivos em mente podem ser feitas reuniões com o cliente ou com sua equipe para entender exatamente como atingir cada objetivo. Já tendo isso, precisa-se encontrar um referencial para apoiar e ajudar a construir o seu projeto.



Fonte: QUEROBIN(2022)

5.1 Requisitos

Requisitos são funções, objetivos, propriedades e restrições que o sistema deve possuir para satisfazer contratos, padrões ou especificações de acordo com o(s) usuário(s). De forma mais geral um requisito é uma condição necessária para satisfazer um objetivo. (MEDEIROS, Higor. Introdução a Requisitos de Software. DEVMEDIA. 2013)

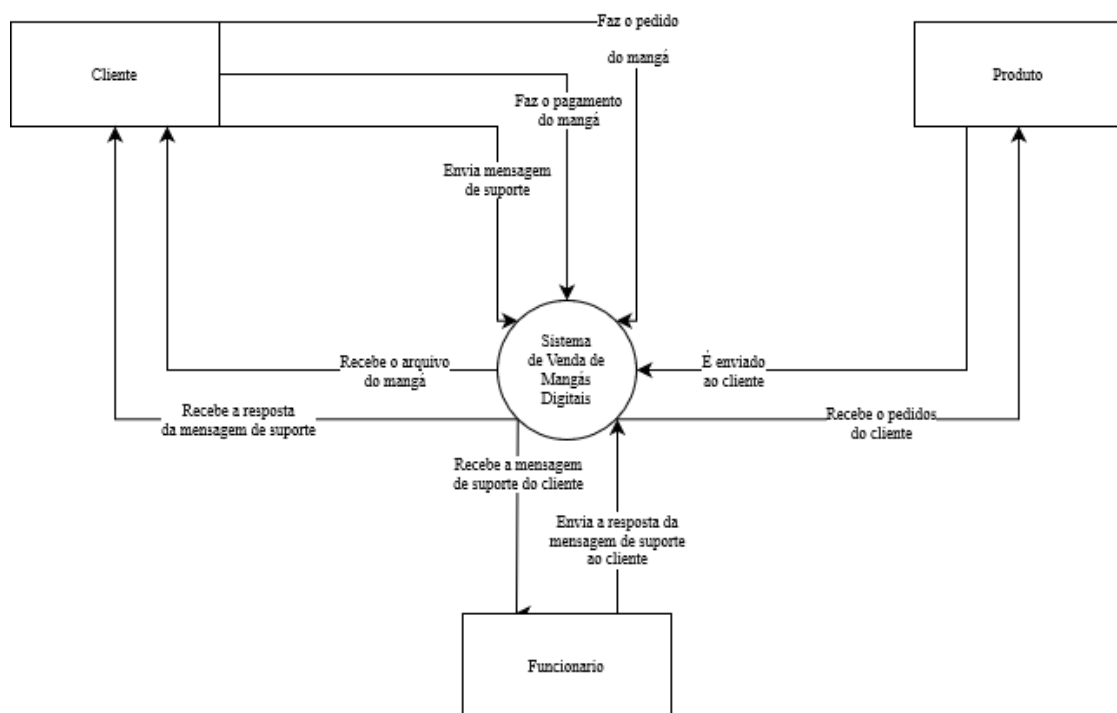
Funcionalidade	Requisitos Funcionais
Gerenciar Clientes	Incluir, alterar, listar e excluir
Gerenciar Funcionários	Incluir, alterar, listar e excluir
Gerenciar Produtos	Incluir, alterar, listar e excluir
Gerenciar Compras	Incluir, alterar, listar e excluir
Gerenciar Mensagens de Suporte	Incluir, alterar, listar e excluir

Funcionalidade	Requisitos Não Funcionais
Carregamento de páginas	As páginas devem carregar em menos de 0.5 segundos
Alterações no banco	Todas as alterações devem ser feitas de forma rápida
Cadastro e login	O cadastro e o login de usuários devem ser feitos de forma rápida
Fácil uso	O sistema deve ser fácil de utilizar
Tamanho de página	Cada página deve gastar menos de 1mb de banda
Sem falhas do banco	O sistema não pode mostrar falhas do banco de dados

Fonte: QUEROBIN(2022)

5.2 Diagrama de Contexto

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. (MONTES, Eduardo. Diagrama de contexto. **Escritório de Projetos**. 31 de agosto de 2020).



Fonte: QUEROBIN(2022)

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

O diagrama de fluxo de dados pode ser definido como a representação gráfica, estruturada e sistemática de um projeto. Para, assim, resolver determinado problema ou promover melhorias. (GUERRA, Bruno. Entenda a importância de um diagrama de fluxo de dados. Inteligência de Negócios. 12 de dezembro 2019)

Diagrama de venda de mangá



Diagrama de login



Diagrama de cadastro



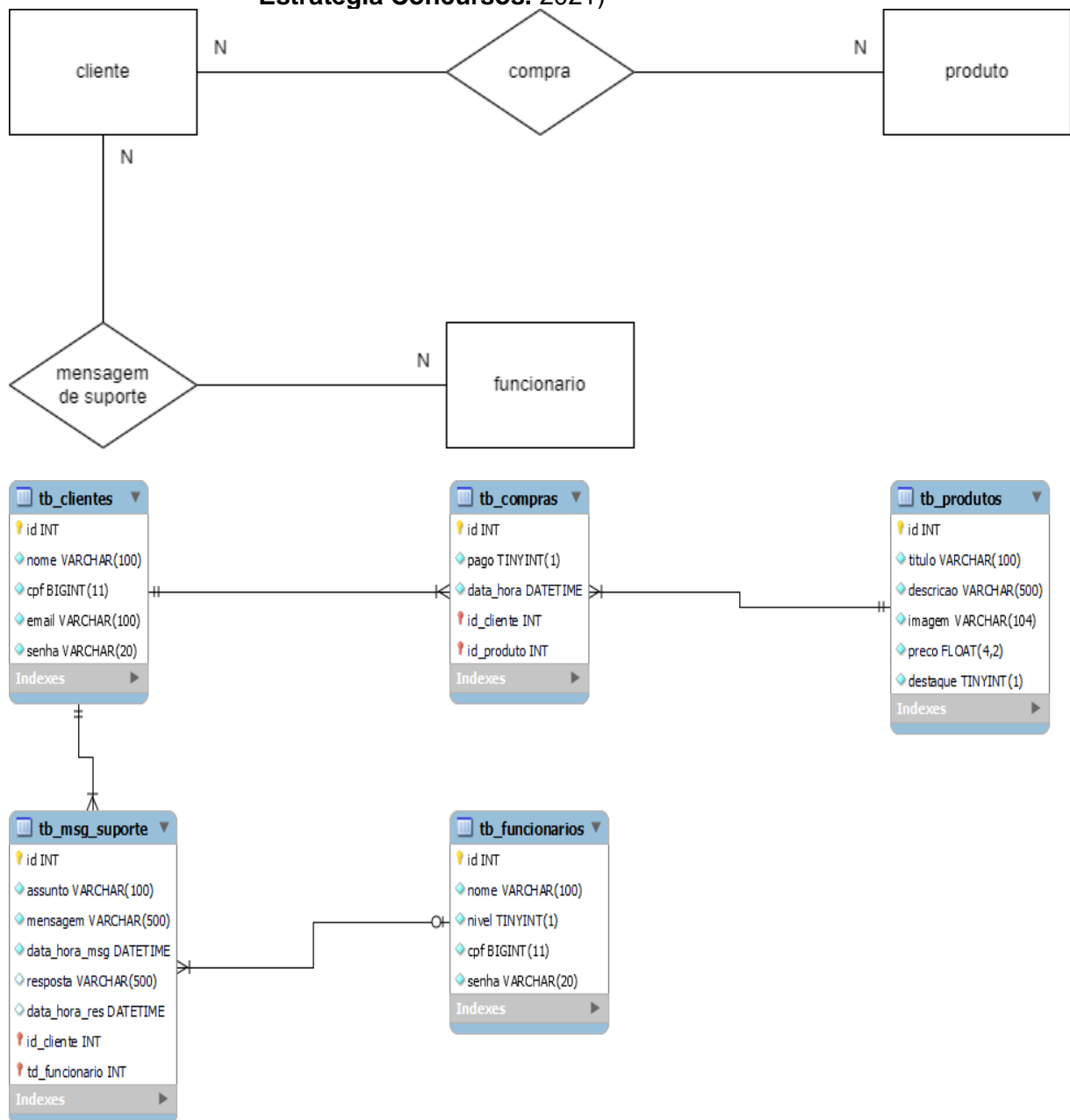
Diagrama de mensagem de suporte



Fonte: QUEROBIN(2022)

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

O diagrama entidade relacionamento é a representação gráfica do banco de dados de um projeto. Ele é similar a um fluxograma, indicando, por meio de figuras geométricas, as entidades, os seus atributos, bem como os relacionamentos existentes entre elas. (SOBRAL, Kassio. Entenda o Modelo Entidade Relacionamento para o concurso da PF. **Estratégia Concursos**. 2021)



Fonte: QUEROBIN(2022)

5.5 Dicionário de Dados

O dicionário de dados contém características lógicas dos dados que serão utilizados em um sistema. Serve para contextualizar o dado armazenado permitindo que pessoas que não conhecem do projeto possam entender o significado dentro do contexto que aquele dado foi gravado. (GARBIN, Wolmir. O que é dicionário de dados. **Receitas de Código**. 05 de outubro de 2018)

Tabela	tb_clientes			
Descrição	Armazenará as informações dos clientes			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de Domínio
id	Código de identificação da tabela	INT	Padrão	PK / AI
cpf	CPF do cliente	BIGINT	11	NN
nome	Nome do cliente	VARCHAR	100	NN
email	Email do cliente	VARCHAR	100	NN
senha	Senha do cliente	VARCHAR	20	NN

Tabela	tb_funcionarios			
Descrição	Armazenará as informações dos funcionários			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de Domínio
id	Código de identificação da tabela	INT	Padrão	PK / AI
nome	Nome do funcionário	VARCHAR	100	NN
nivel	Nível do cargo do funcionário	TINYINT	1	NN
senha	Senha do funcionário	VARCHAR	20	NN
cpf	CPF do funcionário	BIGINT	11	NN

Tabela	tb_produtos			
Descrição	Armazenará as informações dos produtos			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de Domínio
id	Código de identificação da tabela	INT	Padrão	PK / AI
titulo	Título do produto	VARCHAR	100	NN
descricao	Descrição do produto	VARCHAR	500	NN
imagem	Nome do arquivo da imagem do produto	VARCHAR	104	NN
preco	Preço do produto	FLOAT	4,2	NN
destaque	Indica se o produto vai estar em destaque	TINYINT	1	NN

Tabela	tb_compras			
Descrição	Armazenará as informações das compras			
Observação	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, da tabela tb_clientes e tb_produtos			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de Domínio
id	Código de identificação da tabela	INT	Padrão	PK / AI
pago	Indica se a compra foi paga	TINYINT	1	NN
data_hora	Data e hora da compra	DATETIME	Padrão	NN
id_cliente	Chave estrangeira referente ao id da tabela tb_clientes	INT	Padrão	NN / FK
id_produto	Chave estrangeira referente ao id da tabela tb_produtos	INT	Padrão	NN / FK

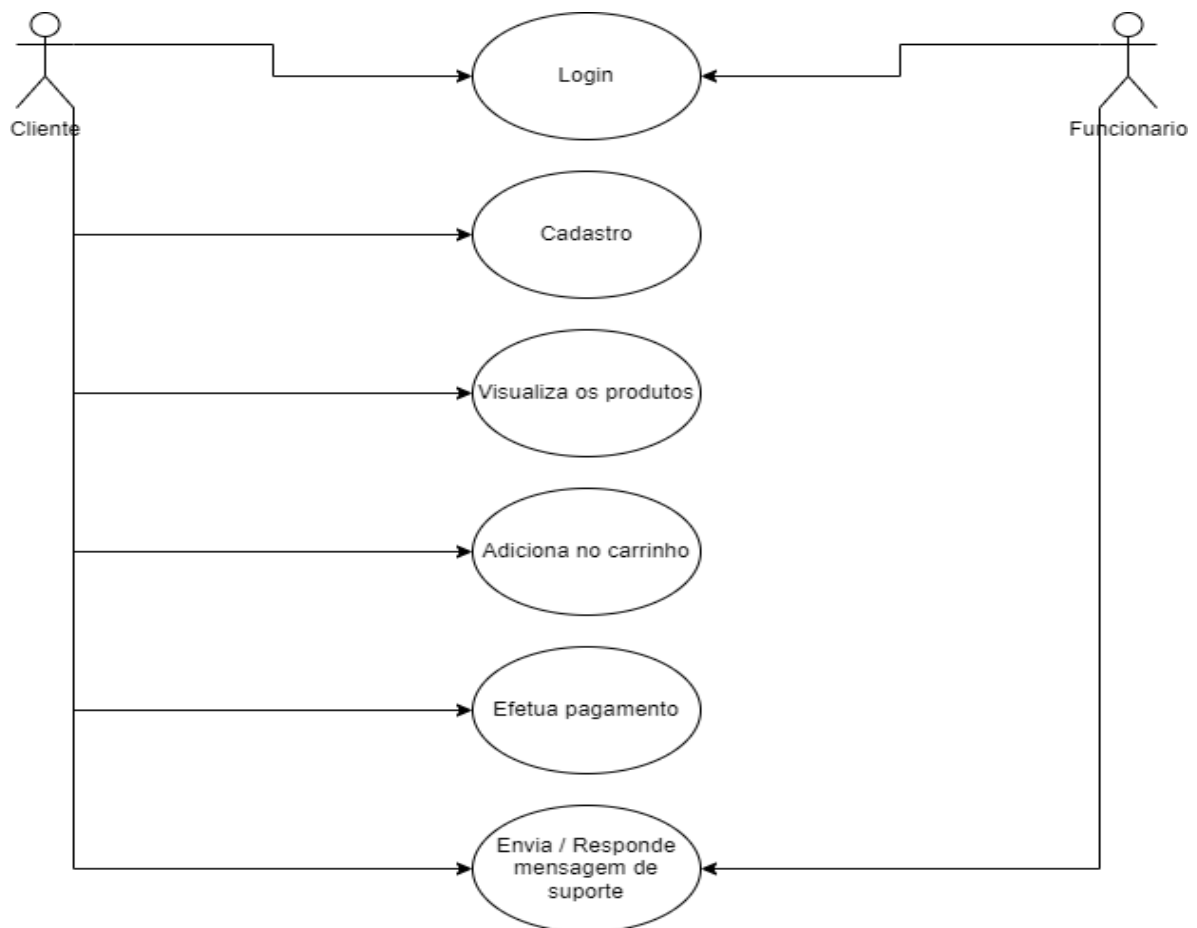
Tabela	tb_msg_suporte			
Descrição	Armazenará as informações das mensagens de suporte			
Observação	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, da tabela tb_clientes e tb_funcionarios			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de Domínio
id	Código de identificação da tabela	INT	Padrão	PK / AI
assunto	Assunto da mensagem de suporte	VARCHAR	100	NN
mensagem	Mensagem de suporte	VARCHAR	500	NN
data_hora_msg	Data e hora da mensagem	DATETIME	Padrão	NN
resposta	Resposta da mensagem de suporte	VARCHAR	500	
data_hora_res	Data e hora da resposta	DATETIME	Padrão	
id_cliente	Chave estrangeira referente ao id da tabela tb_clientes	INT	Padrão	NN / FK
id_funcionario	Chave estrangeira referente ao id da tabela tb_funcionarios	INT	Padrão	FK

Fonte: QUEROBIN(2022)

5.6 Diagrama de Caso de Uso

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

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.



Fonte: QUEROBIN(2022)

5.6.1 Cenário X

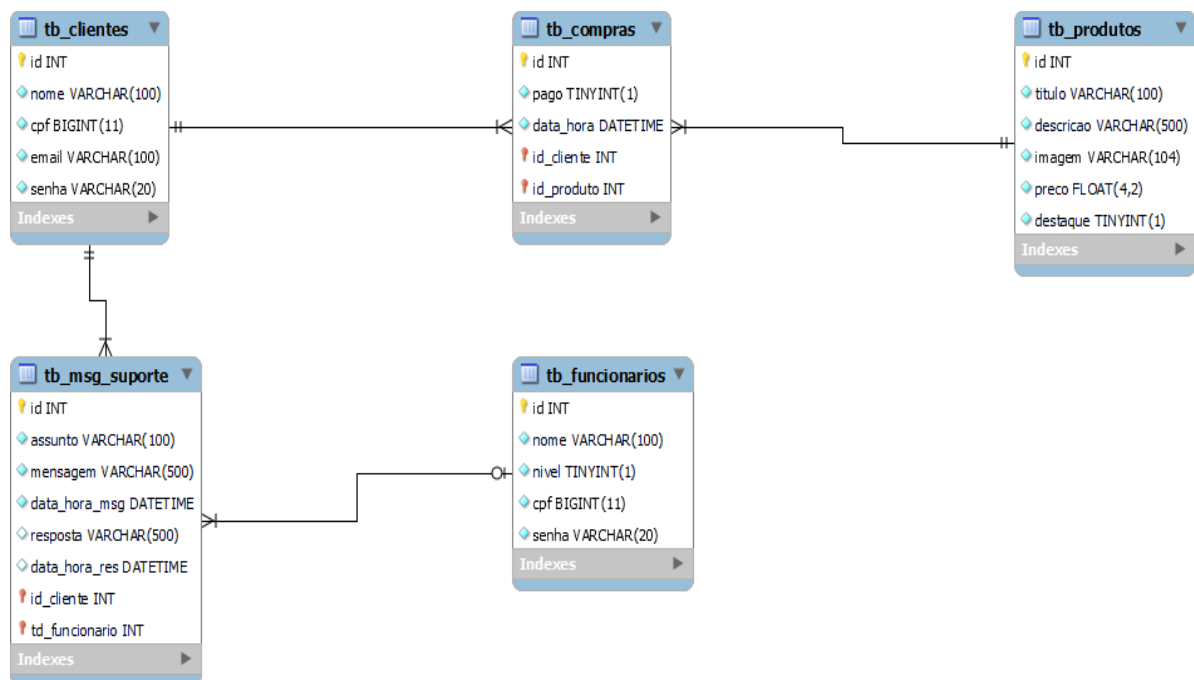
- Cliente abre a tela de login
- Cliente informa os dados para login
- Sistema verifica se os dados conferem
- Se os dados não conferem o sistema envia mensagens de erro
- Sistema realiza o login do cliente
- Sistema envia o cliente para tela de inicio

5.6.2 Cenário Y

- Cliente abre tela de cadastro
- Cliente informa dados para cadastro
- Sistema verifica se os dados são validos
- Se os não forem validos o sistema envia mensagens de erro
- Sistema realiza o cadastro do cliente
- Sistema envia o cliente para tela de login

5.7 Diagrama de Classe

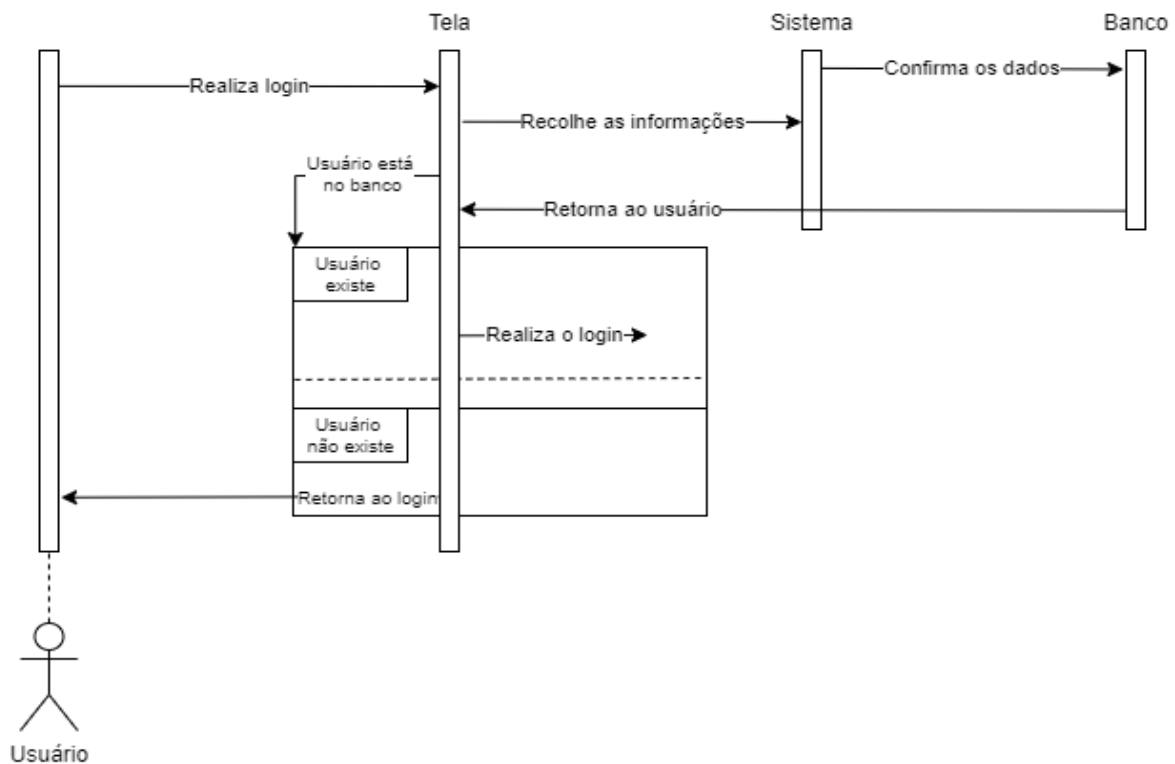
Diagramas de Caso de Uso descrevem relacionamentos e dependências entre um grupo de Caso de Uso e os Atores participantes no processo. É importante observar que Diagramas de Caso de Uso não são adequados para representar o desenho, e não podem descrever os mecanismos internos de um sistema. Diagramas de Caso de Uso são feitos para facilitar a comunicação com os futuros usuários do sistema, e com o cliente, e são especialmente úteis para determinar os recursos necessários que o sistema deve ter. Diagramas de Caso de Uso dizem o quê o sistema deve fazer, mas não fazem — e não podem — especificar como isto será conseguido.



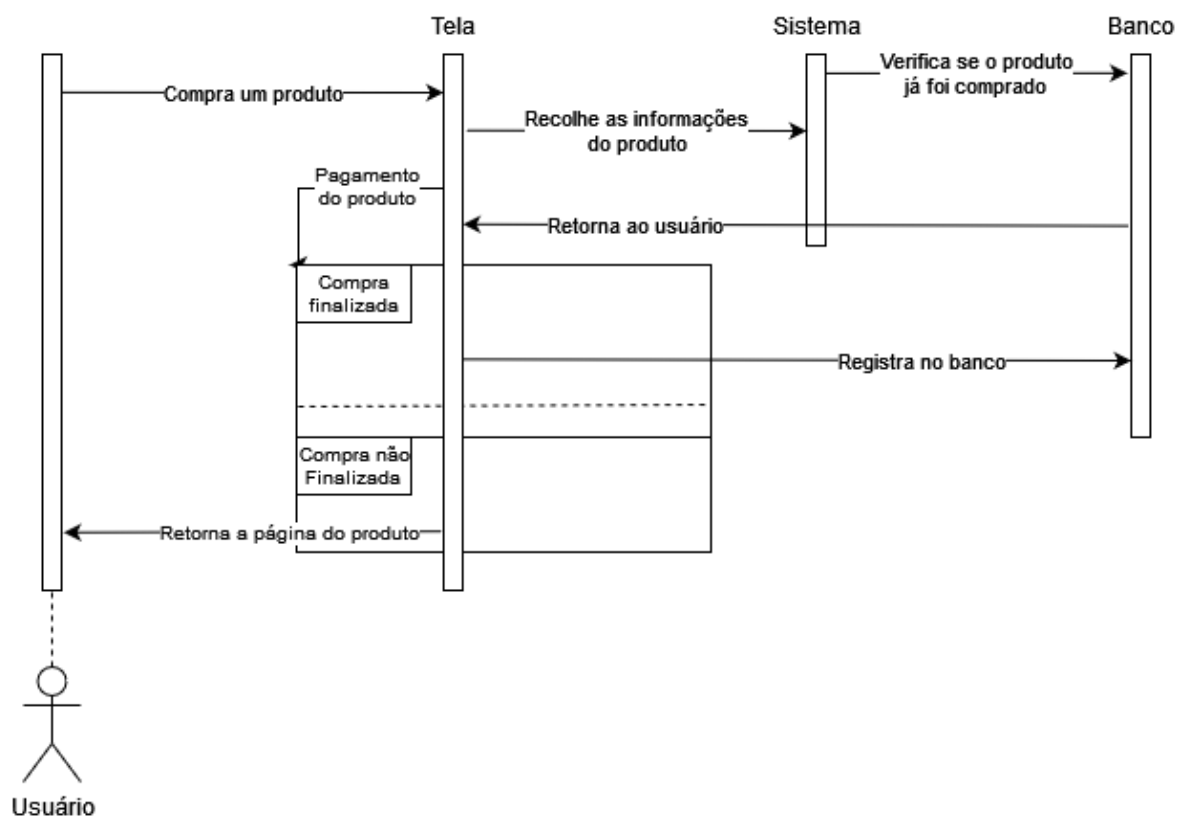
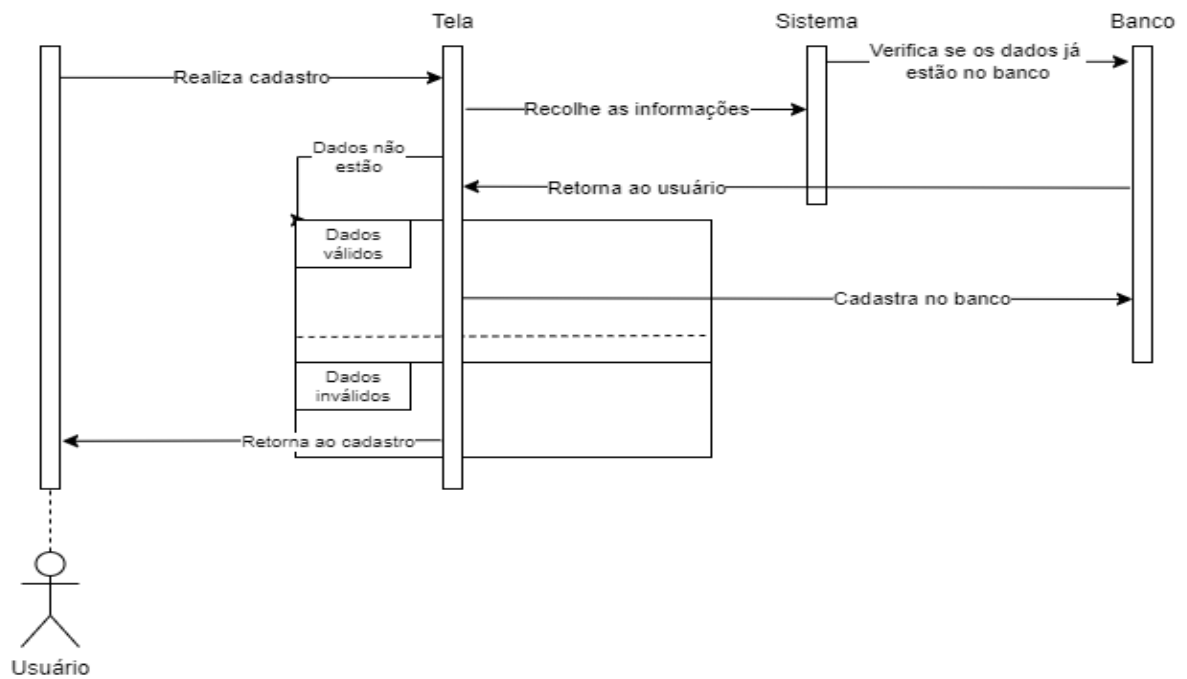
Fonte: QUEROBIN(2022)

5.8 Diagrama de Sequencia

O diagrama de sequência é uma solução dinâmica de modelagem em UML bastante usada porque incide especificamente sobre linhas da vida, ou os processos e objetos que vivem simultaneamente, e as mensagens trocadas entre eles para desempenhar uma função antes do término da linha da vida. Um diagrama de sequência é uma espécie de diagrama de interação, pois descreve como, e em qual ordem, um grupo de objetos trabalha em conjunto. Estes diagramas são usados por desenvolvedores de software e profissionais de negócios para entender as necessidades de um novo sistema ou para documentar um processo existente. Diagramas de sequência são conhecidos como diagramas de eventos ou cenários de eventos.



Fonte: QUEROBIN(2022)



Fonte: QUEROBIN(2022)

5.9 Diagrama de Atividade

Um diagrama de atividades ou diagrama de atividades UML ilustra o fluxo ou sequência de ações que são realizadas em um sistema. O diagrama de atividades que mostra as ações ou etapas que são executadas ao criar uma transação em um sistema de processamento. Os diagramas de atividades UML se enquadram nos diagramas de comportamento porque modelam como um sistema se comporta quando as ações são executadas para concluir uma atividade ou processo. Embora as atividades sejam geralmente dispostas em ordem sequencial, os diagramas de atividades também podem mostrar atividades simultâneas ou que estão acontecendo ao mesmo tempo. Um diagrama de atividades também pode ser usado para apresentar o fluxo de eventos e identificar os requisitos em um processo de negócios.

Diagrama de atividade de cadastro

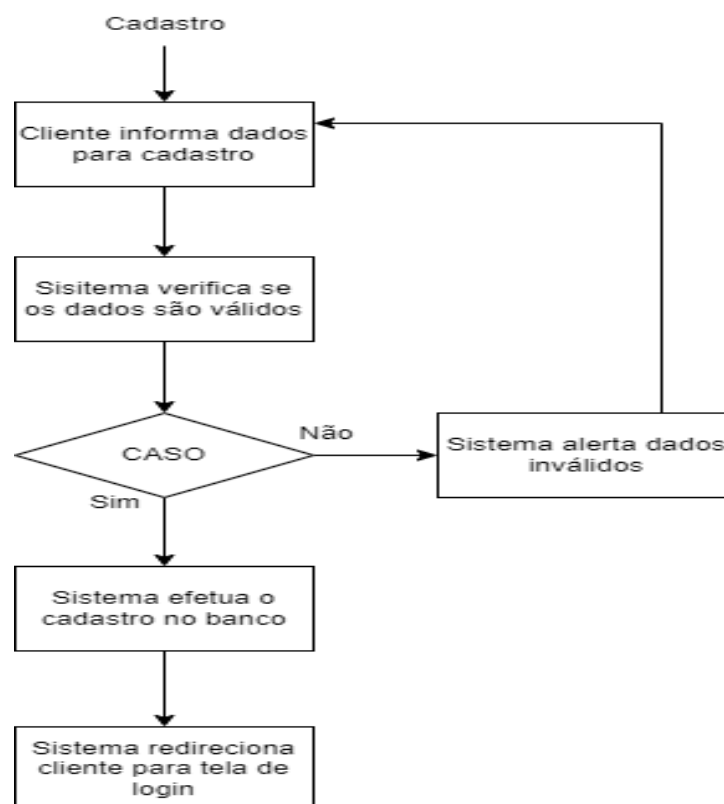


Diagrama de atividade de login

Fonte: QUEROBIN(2022)

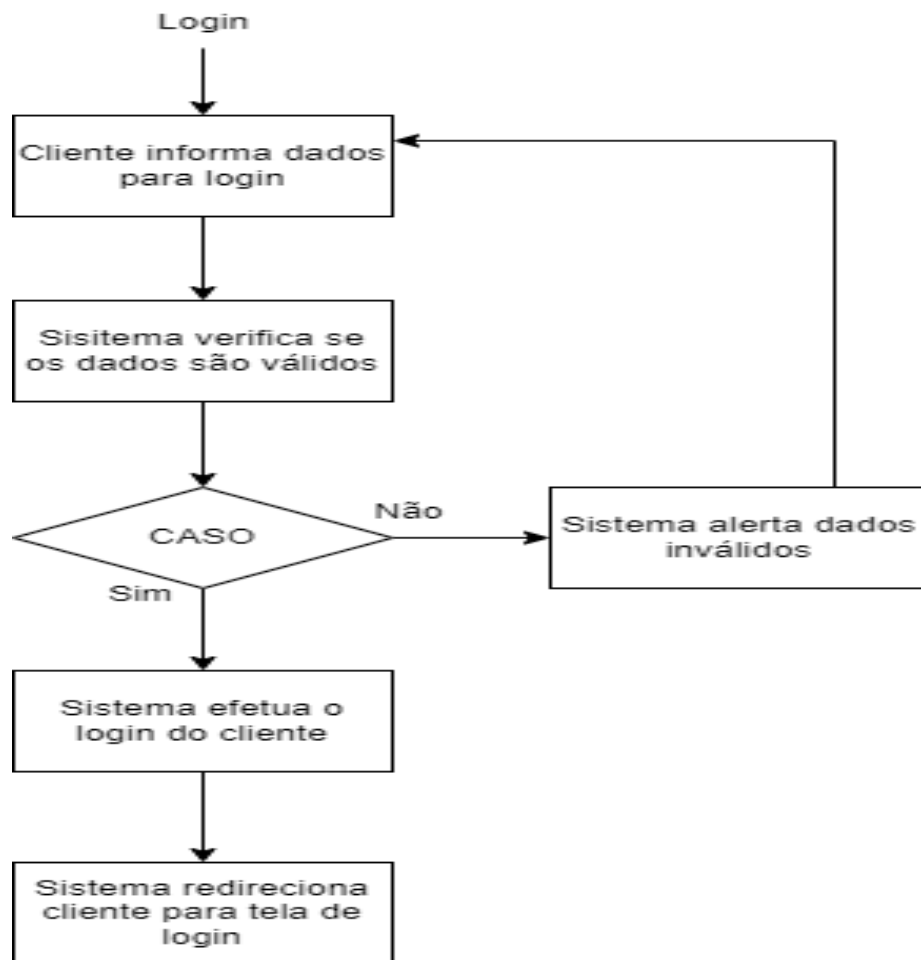


Diagrama de atividade de compra

Fonte: QUEROBIN(2022)

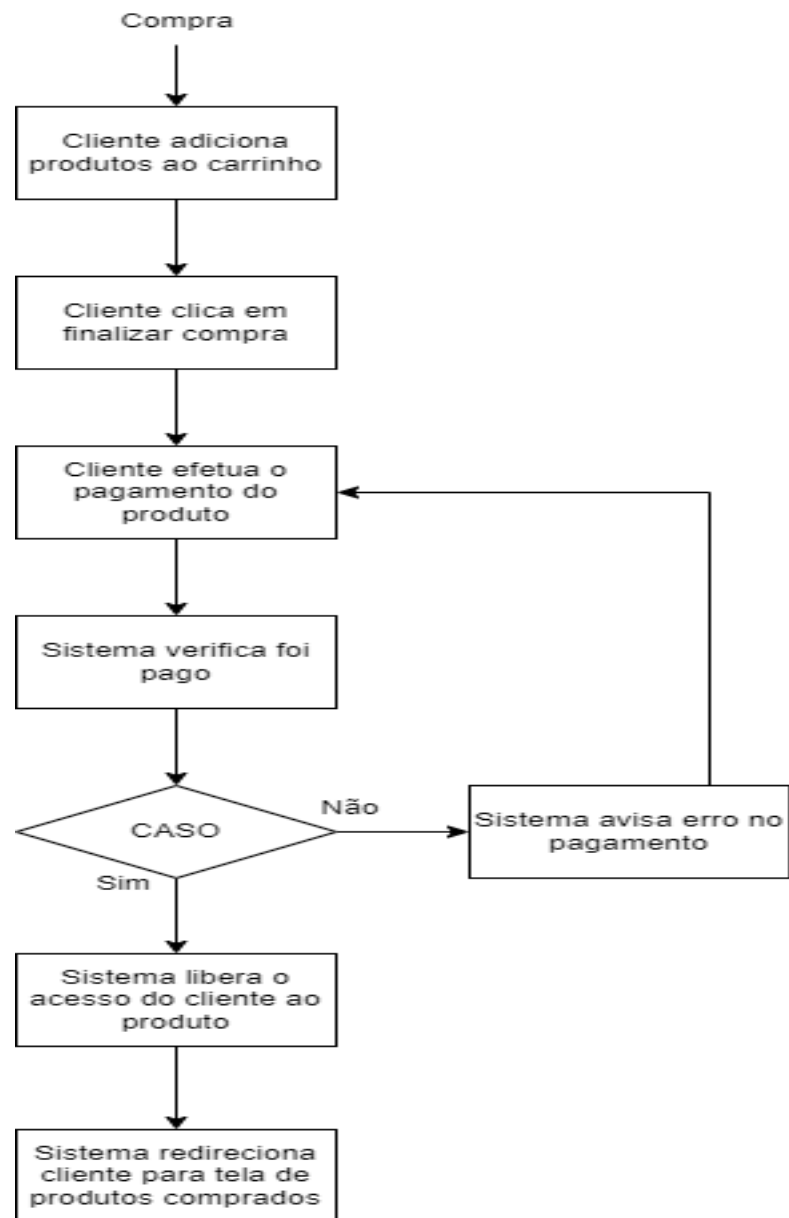
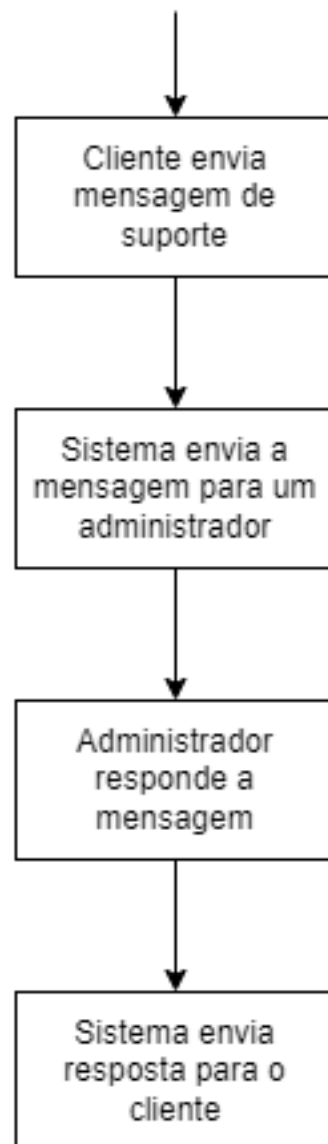


Diagrama de atividade de mensagem de suporte

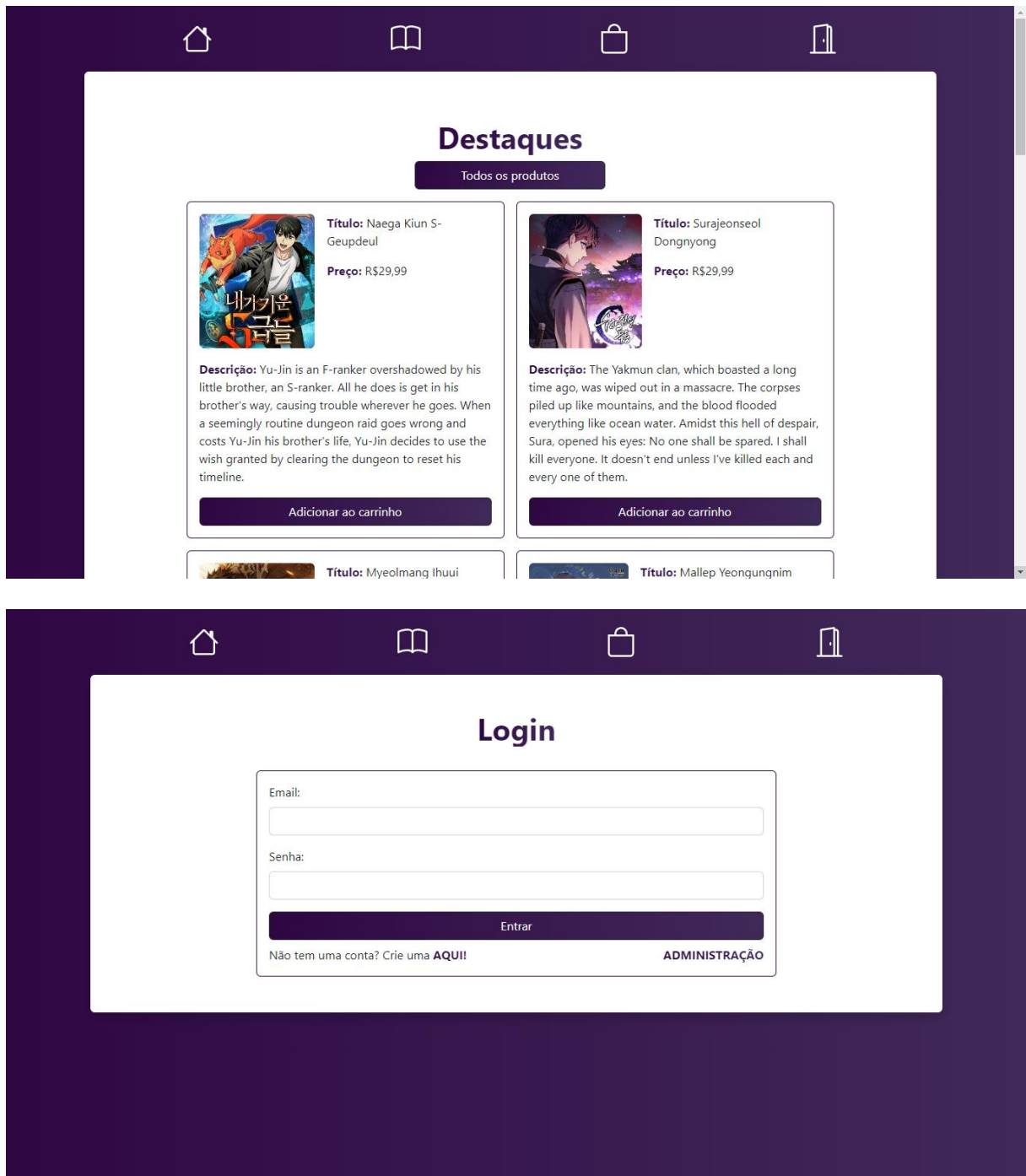
Fonte: QUEROBIN(2022)

Mensagem de Suporte



Fonte: QUEROBIN(2022)

6 TELAS





Admin - Mensagem de Suporte

ID mensagem: 3

ID cliente: 3

Assunto: Erro ao finalizar pagamento

Mensagem: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras in semper dolor. Aliquam erat volutpat. Aliquam efficitur nec nibh et faucibus. Fusce non malesuada ipsum. Vivamus eget molestie tellus. Integer vestibulum lacus eget erat egestas, non lobortis ligula egestas. Quisque ac sagittis eros. Nulla congue erat eget urna commodo, quis efficitur augue mollis. Donec laoreet sed ante vel ultrices.

Horario da mensagem: 2022-11-08 21:36:45

ID funcionario: 3

Resposta: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras in semper dolor. Aliquam erat volutpat. Aliquam efficitur nec nibh et faucibus. Fusce non malesuada ipsum. Vivamus eget molestie tellus. Integer vestibulum lacus eget erat egestas, non lobortis ligula egestas. Quisque ac sagittis eros. Nulla congue erat eget urna commodo, quis efficitur augue mollis. Donec laoreet sed ante vel ultrices.

Horario da resposta: 2022-11-08 22:58:47

ID mensagem: 2

ID cliente: 1

7 CONCLUSÃO

Este projeto teve como objetivo construir do zero um site para a venda de mangás. Esse tema foi escolhido após horas pensando em algo interessante, após falhar em achar um tema interessante, escolhi algo que eu goste, no caso mangás. Após a entrega deste projeto não pretendo continuá-lo pois seria inviável para uma pessoa como eu pagar a licença para a distribuição dos mangás.

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

TAVARES, Frederico. MySQL. 2015.

ALBERTIN, Alberto L. Comércio Eletrônico: Aspectos e Benefícios. EAESP/FGV/NPP – Núcleo de Pesquisas e Publicações, 1999,

FONSECA, Alan Vidal da et al. Horário: aplicativo para agendamento de horários em salões de beleza. 2021.

MACÊDO, Diego. Modelos de Ciclo de Vida. Diego Macêdo, 19 de abril de 2012.

SANTANA, Luiz. Dicionário de Dados. CONSULTA BD, 26 de novembro de 2018.

LUYTEN, Sonia. Cultura pop japonesa. São Paulo: Hedra, 2005.