

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

**PEDRO HENRIK ORLICZEK
RODRIGO SOARES DE SOUZA**

CONTROLE DE VENDAS PARA CASAS DE SHOW

CASCATEL – PR

2022

PEDRO HENRIK ORLICZEK
RODRIGO SOARES DE SOUZA

CONTROLE DE VENDAS PARA CASAS DE SHOW

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

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.

²

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.

Pedro Henrik Orliczek

Rodrigo Soares de Souza

Controle de Vendas para casas de show

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., 17 de Abril de 2022.

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

Prof. Fábio dos 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 técnico.
Coordenadora de curso

Sumário

1	INTRODUÇÃO	5
1.1	Tema	5
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	Ciclo de vida	11
5.2	REQUISITOS	12
5.3	Diagrama de Contexto	13
5.4	Diagrama de Fluxo de dados	14
5.5	Diagrama de Entidade e relacionamento	15
5.6	Dicionário de Dados	16
5.7	Diagrama de Caso de Uso	18
5.7.1	Cenário X	19
5.7.2	Cenário Y	19
5.8	Diagrama de Classe	20
5.9	Diagrama de Sequência	21
5.10	Diagrama de Atividade	22
6	Telas	24
7	Conclusão	27
8	REFERÊNCIAS	28

1 INTRODUÇÃO

A proposta de implantação de um site de comércio eletrônico, para vendas de ingresso e controle de *comandas*². Para Santos (2018), o crescimento acelerado do e-commerce se tornou uma importante vantagem competitiva para as empresas, além de ser uma nova alternativa para as pessoas realizarem suas compras de maneira rápida e fácil em sites.

Grande parte declara utilizar o celular como principal meio de acesso à Internet e já ter realizado alguma compra online. Os resultados do estudo apontam que os usuários do teatro concordam com a implantação de e-commerce para facilitar a venda de ingressos. A partir dessas análises foi desenvolvido uma proposta de implantação que tenta alinhar o perfil dos usuários ao projeto proposto. Conclui-se que o e-commerce é um meio eficaz para aumentar a satisfação dos usuários e alavancar as vendas do Teatro. (SANTOS,2018).

Desenvolver um sistema de vendas eficaz para uma casa de show, tendo em vista a agilidade do vendedor identificar a comanda do cliente, selecionar e alterar os produtos que ele deseja, por fim, finalizar a compra de forma ágil.

Tendo ciência de que muitos estabelecimentos ainda trabalham com uma forma de vendas trabalhosa e genuinamente complexa, demandando tempo e um esforço desnecessário para realizar uma tarefa simples, a qual onde um Sistema de vendas poderia trazer mais facilidade e agilidade a todo esse processo, diminuindo assim, filas indesejadas, clientes insatisfeitos e o desgaste do próprio funcionário.

1.1 Tema

O projeto foi idealizado com base em experiências vistas no cotidiano de casas de *show* que ainda não dependem de um sistema ideal de vendas, dificultando assim o giro de produtos, vendas dos mesmos e até mesmo o controle das vendas. Tendo o mesmo como base, foi planejado um sistema que torna mais eficaz o trabalho dentro dos tais estabelecimentos.

² Os pedidos são anotados pelo garçom em restaurantes ou estabelecimentos comerciais.

1.2 Apresentação do Problema

O processo de elaboração de um sistema automatizado para gestão de venda de produtos e controle de acesso integrando *software* e *hardware*. A justificativa principal para a realização deste projeto deve-se ao mercado crescente e desenvolvimento de novas tecnologias de acessibilidade, melhorando o acesso e gestão das pessoas nos diferentes espaços. O crescente interesse do público em geral por este tipo de entretenimento, o mercado proveniente da venda de ingressos constitui um negócio bastante rentável no setor. Essa tendência tende a aumentar nos próximos anos.

2 OBJETIVOS

Documentar um sistema de venda de produtos. Os sistemas de venda de produtos geralmente são vistos com uma gerência ineficaz da venda de seus itens.

2.1 Objetivo Geral

Fazer com que as casas de shows possam ter comodidade, para seus funcionários e para seus clientes. Visto que as casas de show, assim como salões de eventos, bares e restaurantes dependem de um bloco de notas a base de papel e caneta para executarem os pedidos dos clientes, demandando gastos com algo que pode ser resolvido facilmente com um Sistema de vendas. O vendedor pode acessar pelo celular, executar as vendas, e controle das comandas de cada cliente. Tornando mais eficiente seu trabalho, e diminuindo ou anulando os gastos da empresa com um método já defasado.

2.2 Objetivos Específicos

- Criar um sistema que faça o cadastro do cliente;
- Gerar para cada um, um número de comanda único e insubstituível;
- Facilitar a adição de produtos e combos aos seus gastos durante o evento, tornando ágil a finalização de vendas e pagamento por parte do cliente;
- Será dividido em usuários;
- O caixa terá acesso ao cadastro do cliente, e formas de pagamento;
- O vendedor terá acesso a justamente a área de vendas, gerar a comanda do cliente, podendo adicionar produtos a mesma;
- O administrador terá acesso geral a todo o sistema, tendo como principal destaque os lucros da casa.

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.

Primeiramente foi necessária uma etapa de estudos, com a finalidade de elaborar um método prático para se fazer o agendamento dos serviços, procuramos algo prático e que chame a atenção do cliente ao mesmo tempo que melhore a organização do espaço que irá fazer uso do sistema. Assim conseguimos fazer o levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais para o desenvolvimento do produto. Depois de uma análise viu-se a necessidade do uso de um servidor de banco de dados remoto, que possa ser acessado de qualquer lugar via internet. Já que o sistema web, por sua vez, envia requisições de agendamento ao servidor. Com base nessa estrutura foi possível visualizar os requisitos funcionais e não funcionais, modelagem de banco de dados, confecção de diagramas de caso de uso, diagramas de comunicação entre servidor e cliente. A partir de todas essas informações foi possível iniciar o desenvolvimento. Iniciamos o desenvolvimento pela elaboração do banco de dados do Sistema de Vendas Online. Com as estruturas de dados finalizadas, iniciamos a estruturação das páginas e telas do sistema web, sempre ajustando a interface para que fique amigável e intuitiva ao usuário, e a parte servidor para comunicação com banco de dados.

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 populares no mundo. MySQL é uma implementação cliente-servidor consistindo em servidor e diferentes programas clientes.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

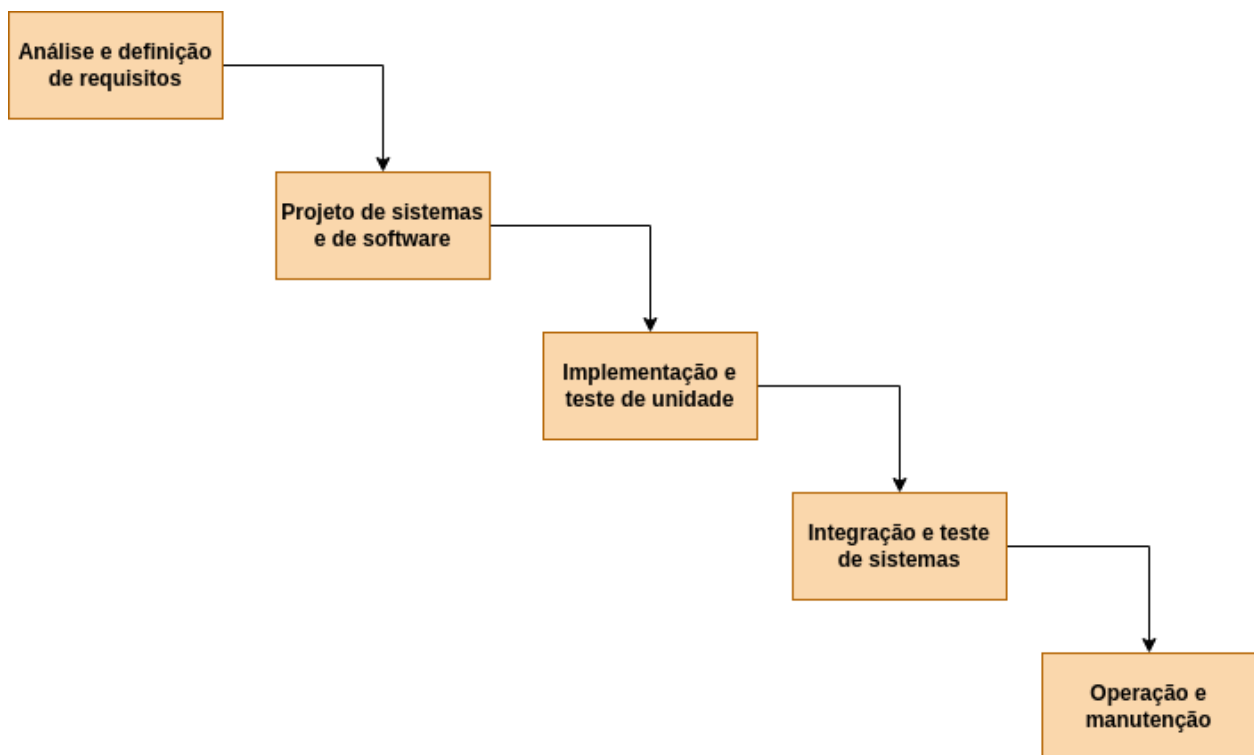
O seu processo de documentação começa antes mesmo do projeto entrar em execução, embora isso não seja uma obrigação para metodologias ágeis. Seja qual for o caso, é preciso o mínimo de estrutura para documentar o processo dentro do seu fluxo de desenvolvimento. Significa documentar o desenvolvimento de software e a sua importância. Ter essas informações básicas sobre cada iteração e resolução dentro do desenvolvimento de um software é suficiente para impedir que a equipe ande em círculos e perca tempo com obstáculos já superados no passado. Esse esforço economizado pode servir para adicionar novas funcionalidades à aplicação que não existe geralmente, a estrutura é aperfeiçoada ao longo do tempo, do mesmo jeito que a própria colaboração e produtividade da equipe se adequa durante o ciclo de vida de uma aplicação.

O ciclo de vida, ou a vida de um sistema, para Blanchard e Fabrycky(1990) é um conjunto de atividades agrupadas em fases que se desenvolvem sequencialmente, desde o instante inicial da sua existência até a sua obsolescência e eliminação do inventário a que pertence, podendo se repetir em seguida, a partir da sua obsolescência ou eliminação, tantas vezes quantas o homem seu criador julgar necessárias, e como a expressão, quando qualificada em aplicações diversas, comporta definição particular ou específica relativa ao campo de abordagem em que foi empregada, a definição de ciclo de vida dos sistemas em Engenharia de sistemas.

"o exame dos sistemas abrangendo todas as fases da sua existência, incluindo desde a sua concepção e design, a sua produção ou construção, sua distribuição, sua operação, manutenção e apoio e, finalmente, sua eliminação." (BLANCHARD E FABRYCKY,1990)

5.1 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: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.2 REQUISITOS

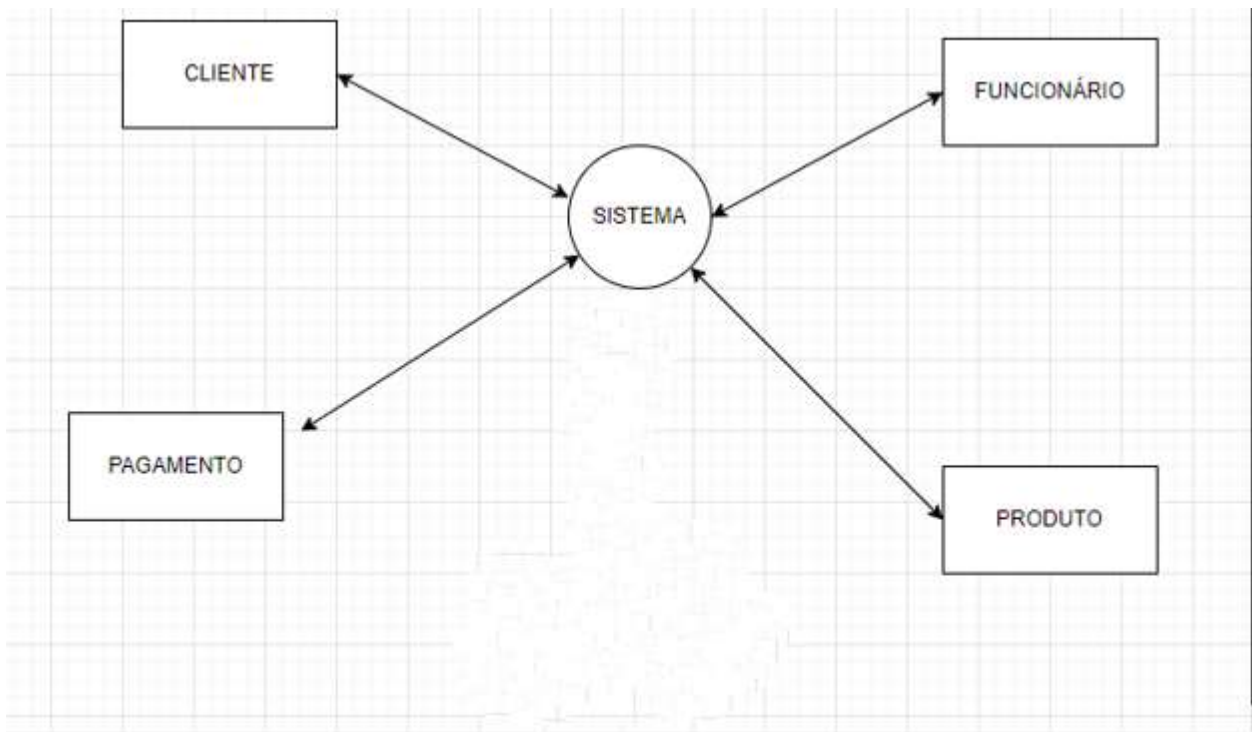
Os requisitos do sistema são declarações articuladas de forma clara sobre o que um sistema deve ser capaz de fazer para satisfazer as necessidades e requisitos dos intervenientes e que derivam de requisitos negociais e de requisitos do utilizador. Devem ser definidos em duas categorias claras, funcionais e não funcionais. Os requisitos funcionais descrevem o comportamento exigido e as funções do sistema. Os requisitos não funcionais descrevem os critérios específicos que podem ser usados para avaliar o funcionamento de um sistema, exemplo, desempenho, segurança e disponibilidade.

REQUISITOS FUNCIONAIS
Efetuar cadastro de cliente e funcionários
Consulta de produtos
Consulta de vendas no dia
Acesso a comanda do cliente
Adicionar produtos a comanda do cliente
REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS
O sistema irá utilizar banco de dados em MySQL
O sistema será implementado em PHP
O sistema irá utilizar o sistema de servidor de aplicações Apache
O sistema será executado nos navegadores: Google Chrome, Microsoft Edge e Mozilla Firefox
Tempo de resposta
Disponibilidade dos serviços
Segurança e privacidade
Integridade dos dados
Consistência dos dados

Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.3 Diagrama de Contexto

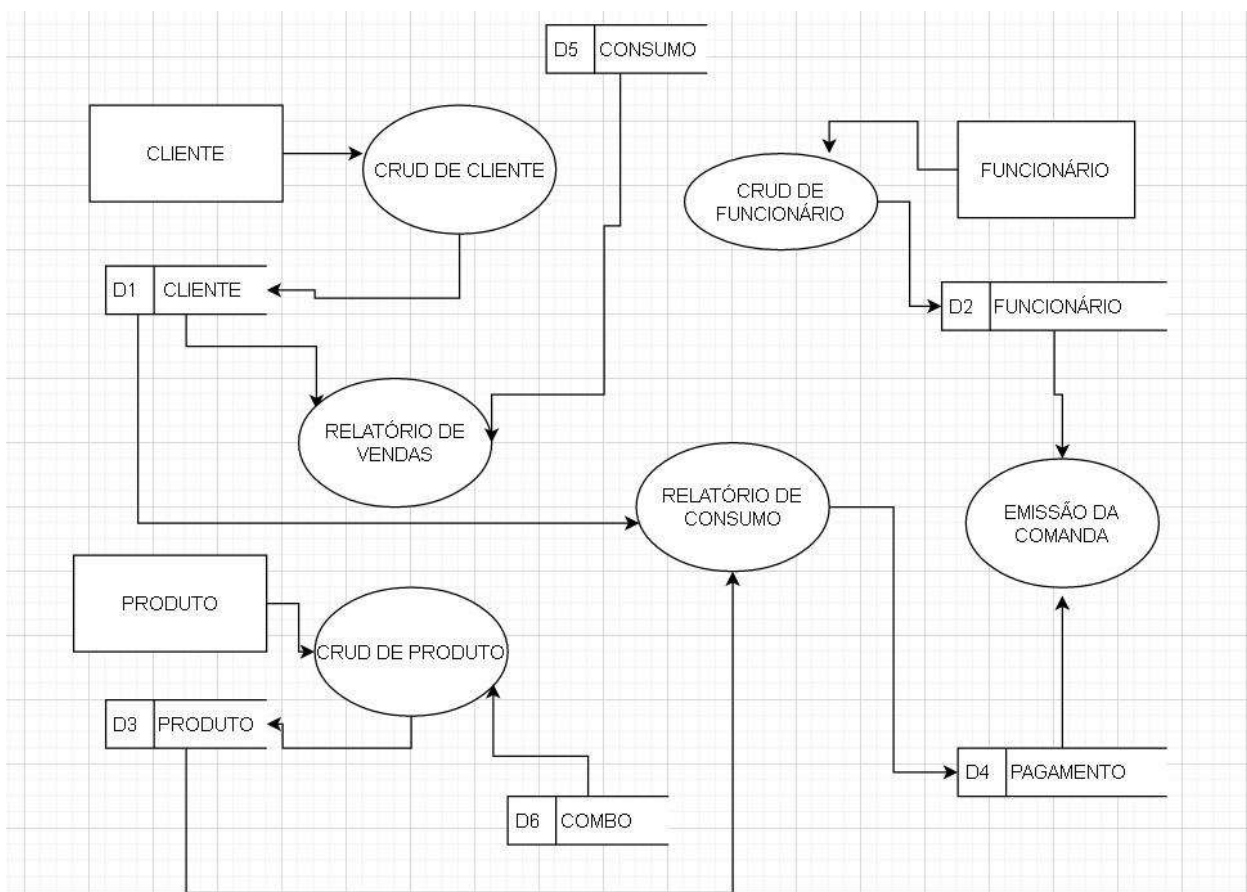
É uma ferramenta para modelar o escopo através de um diagrama. Em desenvolvimento de sistemas, é considerado o diagrama de fluxo de dados de maior nível, isto é, um diagrama que representa todo o sistema. Ele demonstra como as partes interessadas e outras entidades interagem com o sistema indicando suas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



Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.4 Diagrama de Fluxo de dados

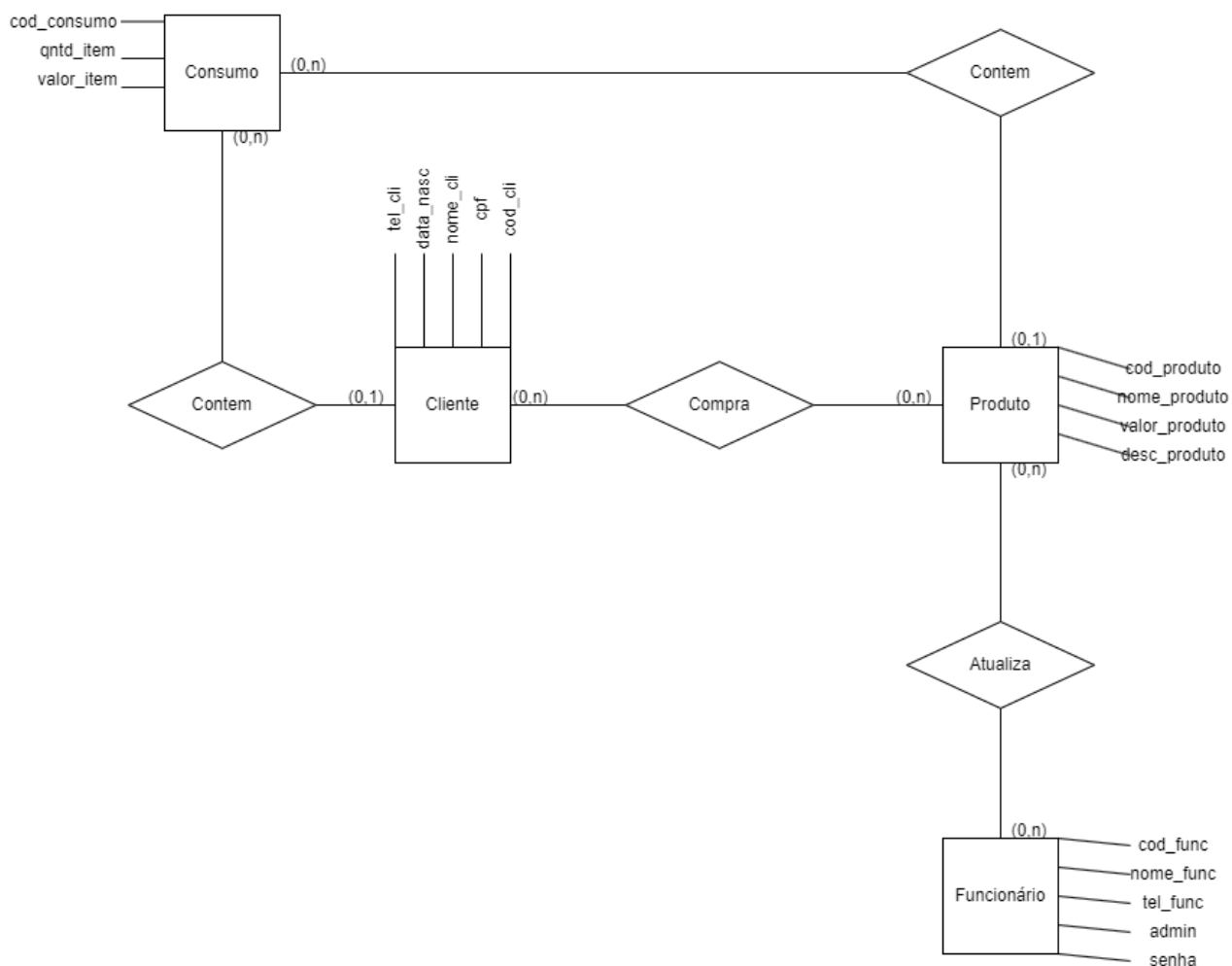
Mapeia o fluxo de informações para qualquer processo ou sistema. Ele utiliza símbolos definidos, como retângulos, círculos e flechas, além de rótulos de textos breves, para mostrar entradas e saídas de dados, pontos de armazenamento e as rotas entre cada destino.



Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.5 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: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.6 Dicionário de Dados

Banco de dados é o nome de um software que hoje é mais conhecido como Sistema Gerenciador de Banco de Dados – SGDB que é usado para armazenar os dados que foram ou serão processos em uma organização qualquer. Banco de dados está por traz de tudo é possível afirmar que sua importância é vital para qualquer empresa da atualidade.

TABELA	CLIENTE			
DESCRIÇÃO	ARMAZENA DADOS DOS CLIENTES			
OBSERVAÇÕES				
CAMPOS				
NOME	DESCRIÇÃO	TIPO DE DADO	TAMANHO	CONSTRAINT
COD_CLI	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA	INT	11	PRIMARY KEY, AUTO INCREMENT
NOME_CLI	NOME DO CLIENTE	VARCHAR	45	NOT NULL
CPF_CLIENTE	CPF DO CLIENTE	BIGINT	11	NOT NULL, ZERO FILL
DATA_NASC	DATA DE NASCIMENTO	DATE	8	NOT NULL
TEL	TELEFONE DO CLIENTE	BIGINT	11	NOT NULL, ZERO FILL

TABELA	FUNCIONARIO			
DESCRIÇÃO	ARMAZENA DADOS DOS FUNCIONARIOS			
OBSERVAÇÕES				
CAMPOS				
NOME	DESCRIÇÃO	TIPO DE DADO	TAMANHO	CONSTRAINT
COD_FUNC	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA	INT	11	PRIMARY KEY, AUTO INCREMENT
NOME_FUNC	NOME DO FUNCIONARIO	VARCHAR	45	NOT NULL
EMAIL	EMAIL DO FUNCIONARIO	VARCHAR	50	NOT NULL
TELEFONE_FUNC	TELEFONE DO FUNCIONARIO	BIGINT	11	NOT NULL, ZERO FILL
SENHA	SENHA DO FUNCIONARIO	VARCHAR	32	NOT NULL
ADM	DEFINE SE O FUNCIONARIO TEM ACESSO DE ADMINISTRADOR	CHAR	1	NOT NULL

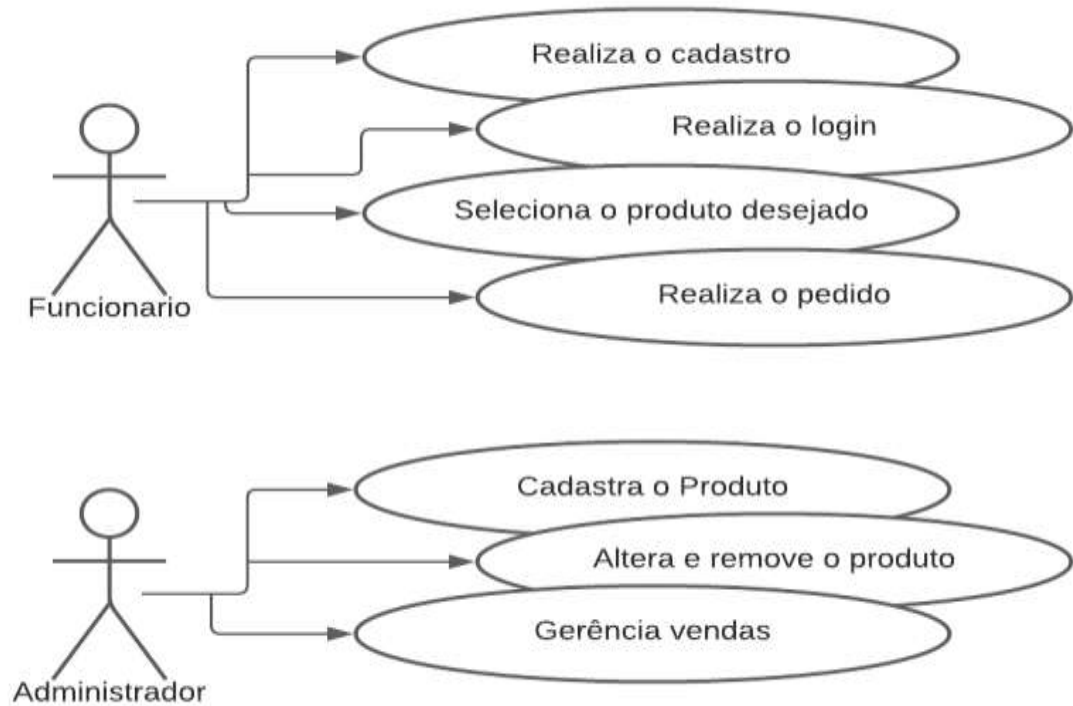
TABELA	CONSUMO			
DESCRIÇÃO	ARMAZENA OS DADOS DE CONSUMO			
OBSERVAÇÕES	POSSUI FK DA TABELAS DE CLIENTE			
CAMPOS				
NOME	DESCRIÇÃO	TIPO DE DADO	TAMANHO	CONSTRAINT
COD_CONSUMO	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA	INT	11	PRIMARY KEY, AUTO INCREMENT
DATA_CONSUMO	DATA DE CONSUMO DO CLIENTE	DATE		NOT NULL
FK_COD_CLIENTE	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA CLIENTE	INT	11	FOREIGN KEY

TABELA	CONSUMO_ITEM			
DESCRIÇÃO	ARMAZENA OS DADOS DOS ITENS DE CONSUMO			
OBSERVAÇÕES	POSSUI FK DAS TABELAS DE CONSUMO E PRODUTOS			
CAMPOS				
NOME	DESCRIÇÃO	TIPO DE DADO	TAMANHO	CONSTRAINT
CODCONSUMO_ITEM	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA	INT	11	PRIMARY KEY, AUTO INCREMENT
QNTD_ITEM	QUANTIDADE DE ITENS SOLICITADOS	INT	11	NOT NULL
VALOR_ITEM	VALOR DOS ITENS SOLICITADOS	FLOAT	5.2	NOT NULL
FK_COD_CONSUMO	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA CONSUMO	INT	11	FOREIGN KEY
FK_COD_CLIENTE	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA CONSUMO E CLIENTE	INT	11	FOREIGN KEY
FK_COD_PRODUTOS	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA PRODUTO	INT	11	FOREIGN KEY
FK_COD_FUNC	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA FUNCIONARIO	INT	11	FOREIGN KEY

TABELA	PRODUTOS			
DESCRIÇÃO	ARMAZENA OS DADOS DOS PRODUTOS			
OBSERVAÇÕES				
CAMPOS				
NOME	DESCRIÇÃO	TIPO DE DADO	TAMANHO	CONSTRAINT
COD_PRODUTOS	CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO DA TABELA	INT	11	PRIMARY KEY, AUTO INCREMENT
NOME_PRODUTO	NOME DO PRODUTO	VARCHAR	55	NOT NULL
VALOR_PRODUTO	VALOR DO PRODUTO	FLOAT	5,2	NOT NULL
DESCRIÇÃO_PRODUTO	DESCRIÇÃO DO PRODUTO	VARCHAR	120	NOT NULL

Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.7 Diagrama de Caso de Uso



Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.7.1 Cenário X

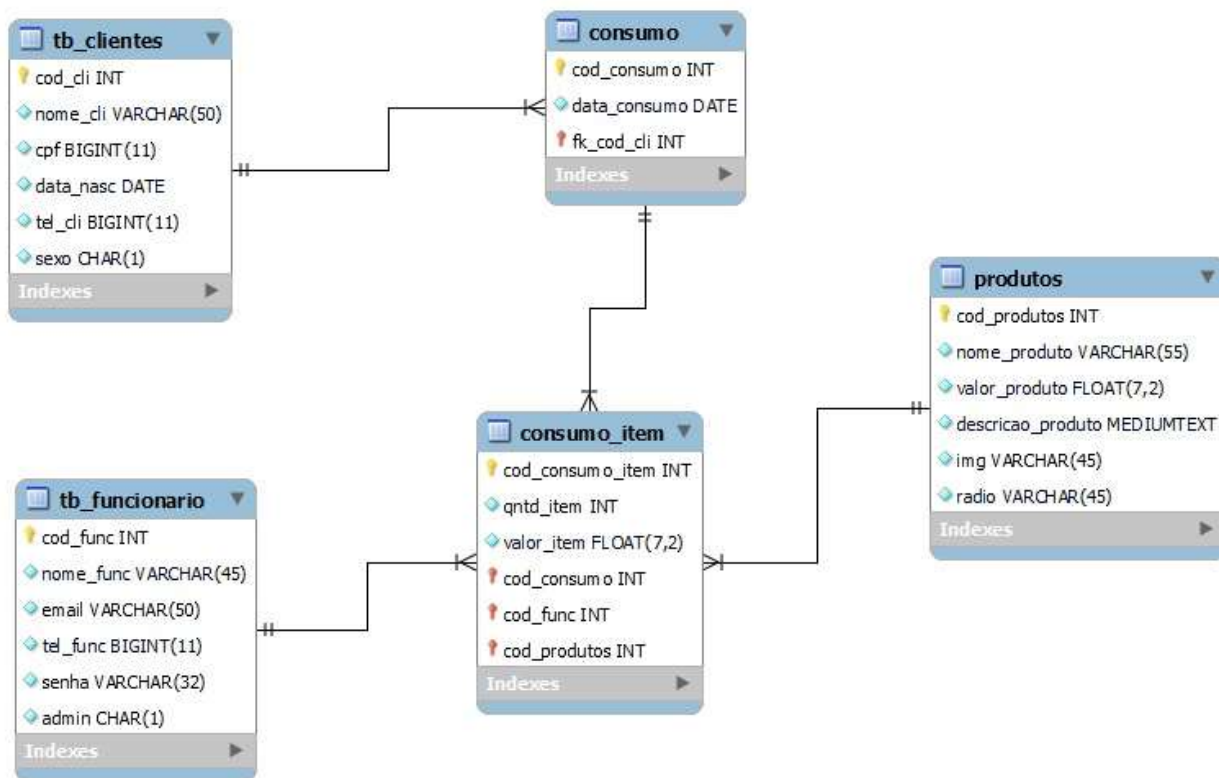
- Funcionário acessa a página;
- Funcionário gerencia os pedidos dos clientes.

5.7.2 Cenário Y

- Administrador cadastra produtos;
- Administrador remove produtos cadastrados;
- Administrador cadastra e gerencia os funcionários;
- Administrador cadastra e gerencia os clientes.

5.8 Diagrama de Classe

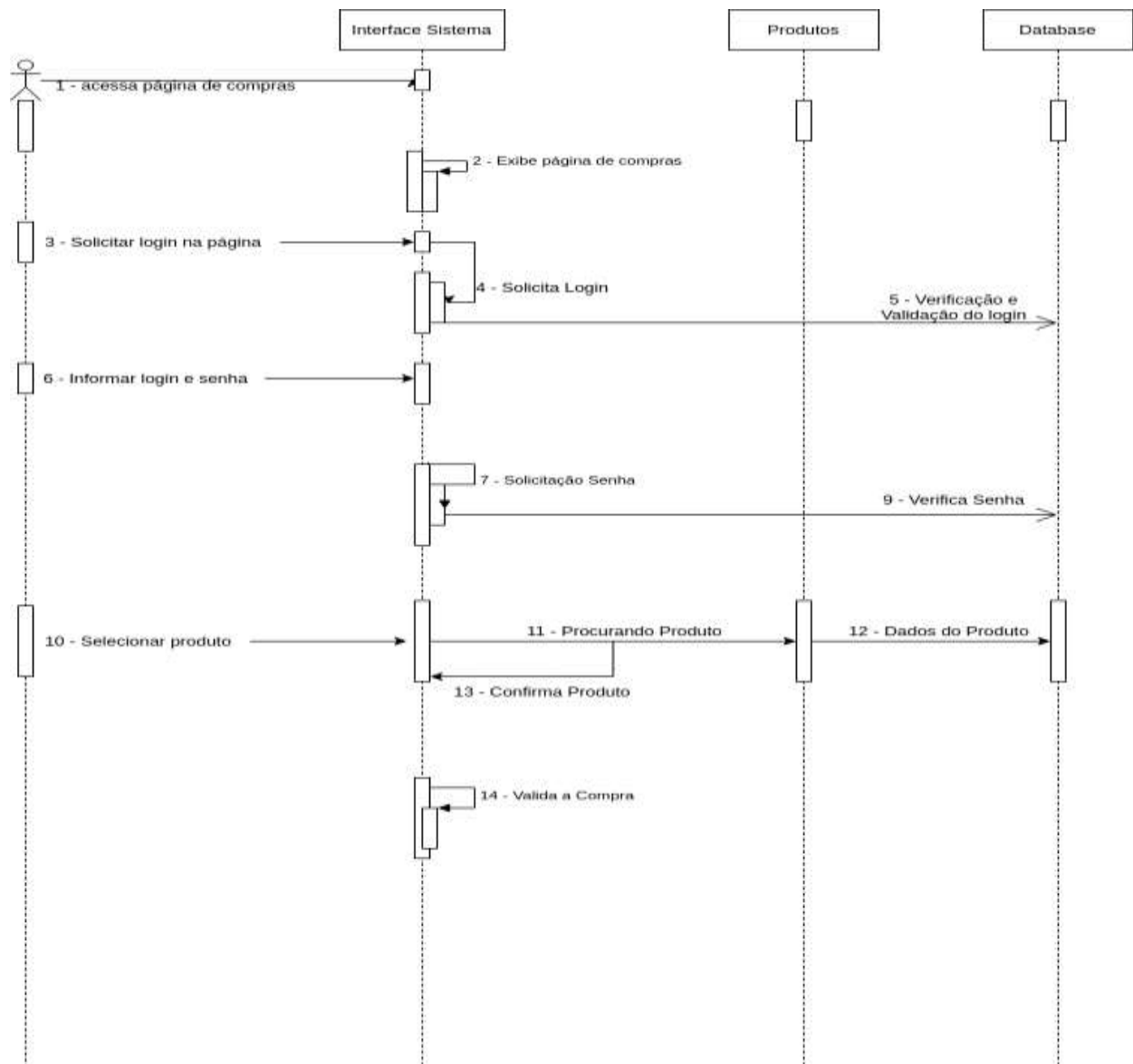
Um diagrama de classe é um diagrama de estrutura estática usado para mostrar relacionamentos de classe na programação orientada a objetos. Também é uma boa maneira de representar a estrutura de classes de um sistema. Em empresas, eles podem ser usados para ilustrar relacionamentos de classe em uma aplicação empresarial. Um diagrama de classe é especialmente útil para comunicar hierarquias de classe e colaborações de classe com as partes interessadas ou uma equipe.



Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.9 Diagrama de Sequência

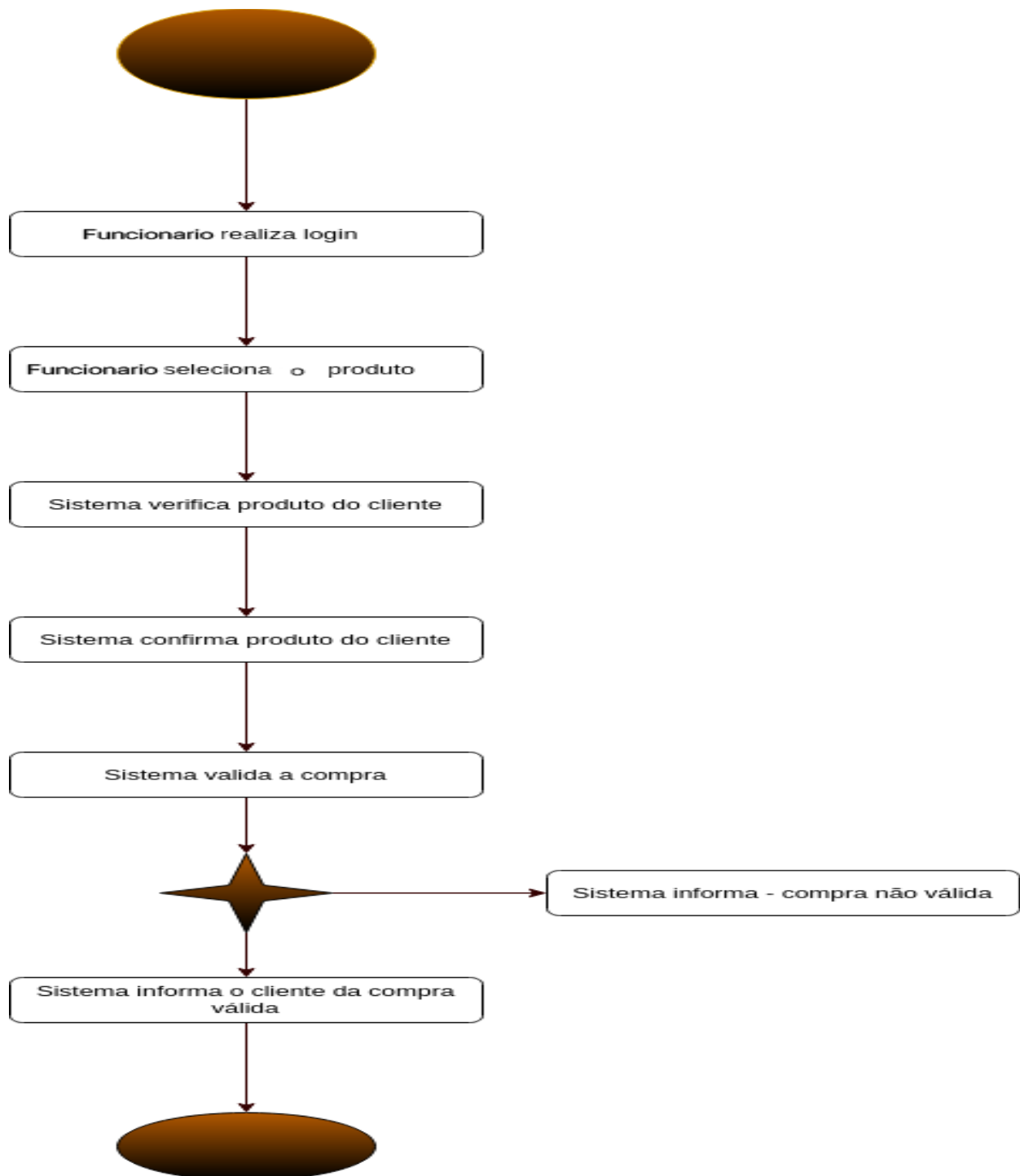
Consiste em um grupo de objetos representados por linhas de vida e as mensagens que eles trocam durante a interação. Um diagrama de sequência mostra, logicamente, a sequência de mensagens transmitidas entre objetos. Também mostram as estruturas de controle entre.

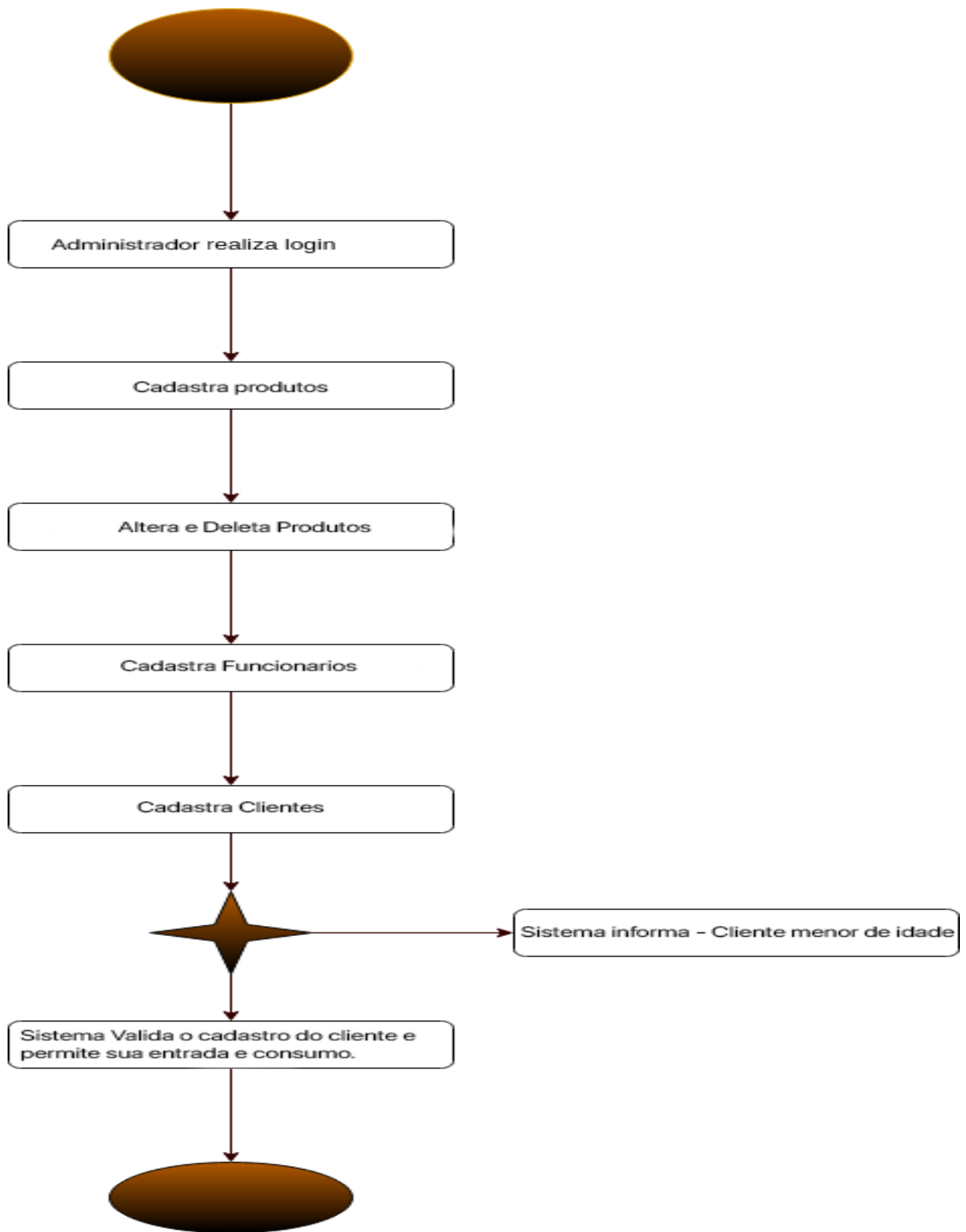


Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

5.10 Diagrama de Atividade

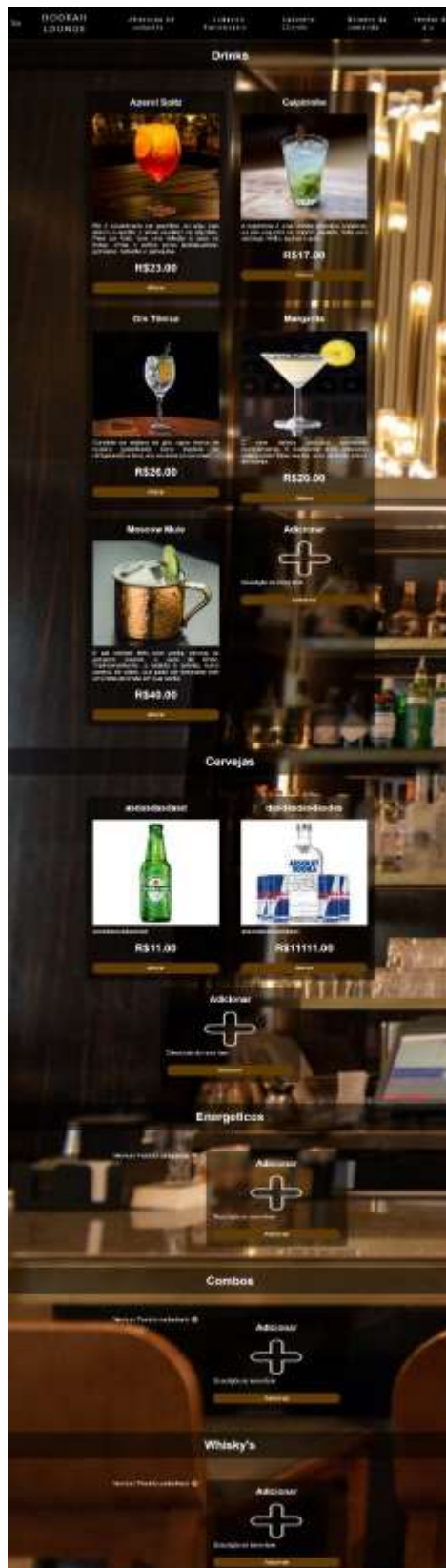
É essencialmente um fluxograma que mostra as atividades executadas por um sistema. Esse diagrama é normalmente composto pelos seguintes elementos: estados de atividades (ação), transição, fluxo de objeto, estado inicial, estado final branching, sincronização etc.

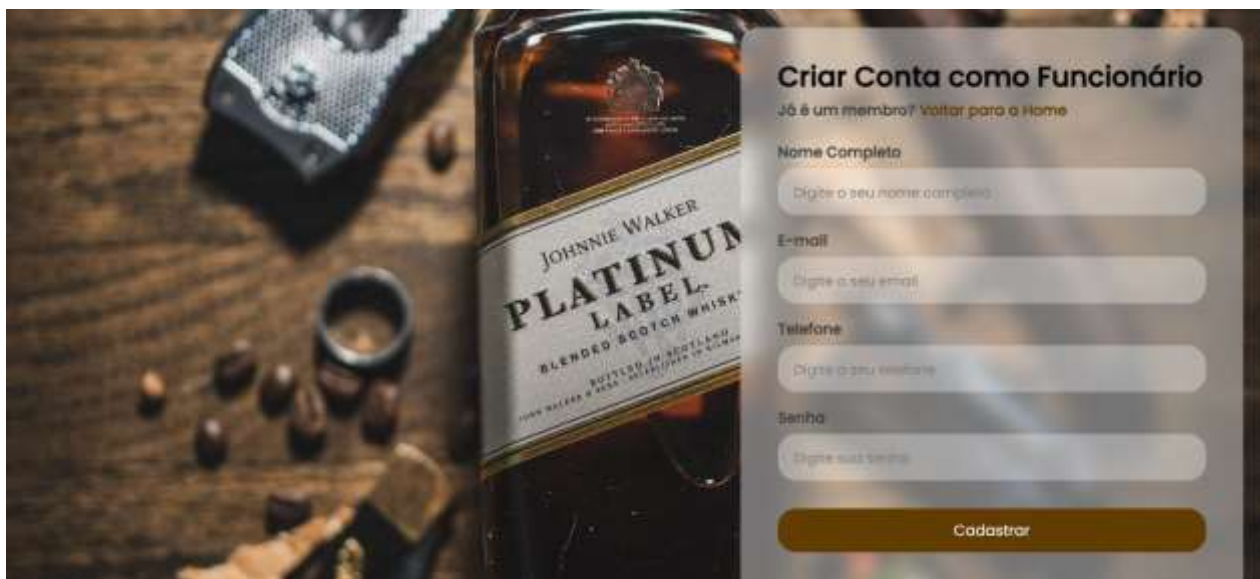




Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

6 TELAS





Criar Conta como Funcionário

Já é um membro? [Voltar para o Home](#)

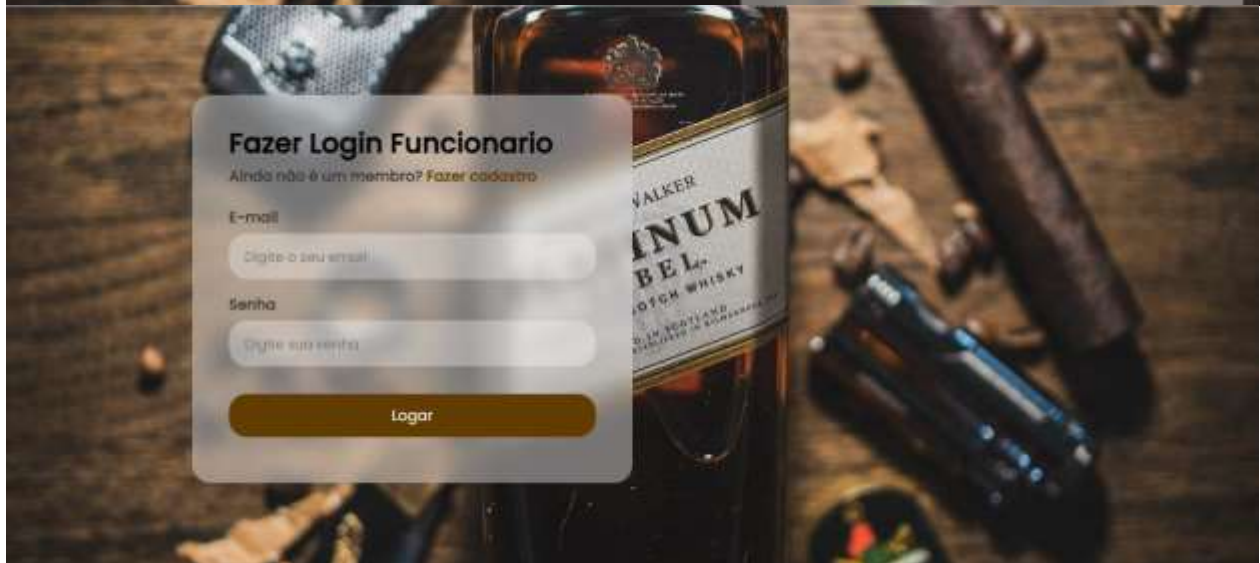
Nome Completo

E-mail

Telefone

Senha

Cadastrar



Fazer Login Funcionario

Ainda não é um membro? [Fazer cadastro](#)

E-mail

Senha

Logar



Cod. Funcionario :

Nome:

Email:

Senha:

Admin:

☒ sim
☐ não

Salvar

Home		HOOKAH LOUNGE					
id	nome	email	senha	admin	Tira ADM	Torna ADM	Atualiza Dados
3	Pedro Orliczek	predorliczek@gmail.com	predo123	SIM	Func	Admin	Modifica
6	Rodrigo Soares	rodrigosoares@gmail.com	qwer1234	NÃO	Func	Admin	Modifica
8	Elizandra Regina Orliczek	elizandra.orliczek@gmail.com	Pedro2003	NÃO	Func	Admin	Modifica
9	Jeferson Mafalada dos Santos	jeferson@gmail.com	123456789	NÃO	Func	Admin	Modifica
10	Nikolas Henrique dos Santos	nikolasvieira004@gmail.com	nik06022004	SIM	Func	Admin	Modifica

Fonte: (criado e editado por Rodrigo Soares de Souza e Pedro Henrik Orliczek, 2022)

7 CONCLUSÃO

Visto a crescente demandas por um sistema de vendas eficiente, optou-se por este tema como o projeto para o TCC. Alguns problemas foram enfrentados pelo grupo, que foram resolvidos com o passar do tempo, como por exemplo a dificuldade em se fazer o software, onde tivemos que recorrer a sites especializados e buscas na internet para obter informação necessária para o desenvolvimento do mesmo. O projeto nos ajudou a aprender a trabalhar em grupo, nos relacionar com profissionais da área em busca de informações e também enfrentar dificuldades previstas ou até mesmo imprevistos. Os objetivos foram alcançados aos poucos e isso nos fez aprender mais sobre a área de desenvolvimento de sistemas, solucionando problemas, e superando nossos limites. Conseguindo assim, concluir o sistema desejado para a apresentação final.

8 REFERÊNCIAS

DE MENDONÇA, Herbert Garcia. E-commerce. Revista Inovação, Projetos e Tecnologias, v. 4, n. 2, p. 240-251, 2016.

GAZZONI, Elizabeth Inez et al. Fluxo de caixa: ferramenta de controle financeiro para a pequena empresa. 2003.

FREZATTI, Fábio. Gestão do Fluxo de Caixa Diário. São Paulo: Atlas, 1997.

FREZATTI, Fábio. Orçamento Empresarial – Planejamento e Controle Gerencial . São Paulo: Atlas, 1999.

CUNHA, Douglas Correia et al. Especificação de um sistema de venda de ingressos e controle de acesso a eventos utilizando reconhecimento facial. In: FACET-Engenharia da Computação. 2011.

SANTOS, Diogo Mitsunaga. E-commerce: implantação de um sistema de venda online de ingressos no Teatro Municipal de Campinas/SP. Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação-Unisul Virtual, 2018.

BLANCHARD, B.S.; FABRYCKY, W.J. Systems engineering and analysis. 2ed. New Jersey: Prentice-Hall, 1990.

MOTTA, R.Matheus.; os códigos de conexão com o banco de dados foram adaptados da monitoria. 2022