

COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

EDSON GABRIEL POMMER CARDOSO

JULIANO ROBEDAN ARAUJO MENDES

POMMER ADVOCACIA

CASCADEL - PR

2023

EDSON GABRIEL POMMER CARDOSO

JULIANO ROBEDAN ARAUJO MENDES

POMMER ADVOCACIA

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^a. Alessandra M. UHL ²

CASCADEL - PR
2023

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 Especialista em Engenharia de software

EDSON GABRIEL POMMER CARDOSO

JULIANO ROBEDAN ARAUJO MENDES

POMMER ADVOCACIA

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 2023

COMISSÃO EXAMINADOR

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

Profª ALESSANDRA MARIA UHL
Banco de dados
Especialista em Engenharia de software

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

Profª ELIANE MARIA DAL MOLIN
CRISTO
Especialista em Educação Especial:
Atendimento às Necessidades
Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP
Coordenadora de curso

Sumário

Sumário	4
1 INTRODUÇÃO	5
1.1 Apresentação do Problema	6
2 OBJETIVOS	7
3 METODOLOGIA	8
4 REFERENCIAL TEÓRICO	9
5 DOCUMENTAÇÃO do projeto	12
5.1.1 Requisitos funcionais:	13
5.1.2 Requisitos não funcionais:	13
5.2 Diagrama de Contexto	14
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	19
5.7 Diagrama de Classe	22
5.8 Diagrama de Sequência	23
5.9 Diagrama de Atividade	24
7 Telas	25
8 Conclusão	27
9 REFERÊNCIAS	28

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia foram desenvolvidas diversas maneiras para economizar o tempo das pessoas, umas dessas maneiras seria o site de agendamento. Criado especialmente para economizar o tempo, podendo marcar visitas com dia e hora marcada, assim não precisando ir até o local para fazer isso.

O agrupamento das datas e horários das pautas de audiências dos diversos tribunais em que o usuário possa exercer suas atividades laborativas (Tribunal Regional do Trabalho, Tribunal de Justiça do Estado do Pará, Tribunal Regional Federal, etc.), alertando a proximidade dessas, visando o preparo antecipado dos envolvidos para o evento, desta forma o projeto auxiliará o profissional na organização de seu escritório, atentando-os as audiências, que de praxe são esquecidas ou lembradas apenas “em cima da hora”, ressalta-se também que é importante o profissional manter seus clientes informados, sobreaviso quanto ao esperado, evitando remarcações, atrasos no trâmite do processo, tal como perdas significativas nas decisões judiciais. (FERREIRA,2018)

Com base nisso desenvolvemos um site funcional para agendamento de visitas para uma advocacia, marcamos o dia e horário da visita, o assunto a ser tratado e não menos importante, os dados principais pessoais como: CPF/RG/CNPJ para consulta de antecedentes judiciais, NOME da pessoa(as) envolvidas no assunto ou nome da empresa, Sexo, número para contato caso aconteça algum imprevisto, e-mail para entrega de documentos e opcional o endereço.

[..] mas que agora se atenta a outra parte do aplicativo, que seria a organizacional e não informativo de horas e datas como nos e-mails acima demonstrado, seria o Excel (ferramenta do sistema operacional Windows), utilizada por alguns escritórios de advocacia para organizar as datas e horas fornecidas com e-mail de alguns tribunais. (FERREIRA,2018).

Utilizamos os conhecimentos de Banco de Dados, Programação Web, Design de interface, usabilidade, afim de proporcionar algo simples e fácil de ser utilizado por qualquer usuário.

e possível notar o quão mecânico e “artesanal” é a forma que se organizam hoje os diversos escritórios, possuindo formas diferentes cada escritório, cada advogado, uns utilizam de sistemas de planilha como Excel (programa do Windows de planilha), juntamente com impressões dessas planilhas colocando-as em local visível para que seja mais difícil passar despercebido as pautas. Recursos básicos que o aplicativo deve fornecer aos seus usuários, definindo os níveis de prioridade

que possíveis programadores devem preocupasse a implementar o sistema, bem como a harmonia que os layouts devem ter com o ambiente de escritórios e tribunais, a simplicidade que deve ser colocada em foco haja vista os motivos identificados e já expostos em capítulos anteriores, bem como outras peculiaridades funcionais ressaltando o conforto para sua boa aceitação.

Conforme, Lampugnani (2017) Os processos seguem um ciclo que inclui, entre outros, reuniões com os clientes a quem o advogado representa ou a quem o processo está vinculado, e reuniões com pessoas do judiciário, as chamadas audiências, e a juntada de documentos. O controle desse ciclo pelo qual os processos passam pode ser auxiliado por um aplicativo computacional. Assim, o advogado pode mais efetivamente gerenciar sua agenda. Auxiliar os profissionais da área de direito no gerenciamento da sua agenda e das atividades relacionadas aos processos. Como principais tecnologias envolvidas no desenvolvimento do sistema.

1.1 Apresentação do Problema

Sugerir a implementação de uma ferramenta onde seja possível solucionar transtornos recorrentes da ineficiência dos arquivos e métodos tradicionais como agendas não virtuais, trazendo mais conforto na relação outorgante outorgado, uma vez que o advogado terá aparato tecnológico para auxiliar seus clientes, com isso o nível de confiabilidade e preparo elevam e trazem mais segurança para que ambos os envolvidos se preparem e fiquem alerta para o 16 evento, para isso na utilização do sistema é necessário que o dispositivo móvel esteja conectado à internet e tenha espaço em sua memória para salvar as informações.

2 OBJETIVOS

- Criação de um site jurídico.
- Buscar informação periodicamente em tempo hábil.
- Salvar informações retiradas dos bancos de dados no aparelho do usuário para não mais ser necessário acesso à internet para a finalidade da ferramenta
- Automatizar o agendamento de todas as pautas do profissional
- Escolha adequada dos horários e dias dos avisos de proximidade da audiência
- Diminuição do estresse causado pela preocupação e acompanhamento paulatino das datas de audiência
- Alerta padronizado do aplicativo
- Possibilitar descobrir a redução de custos com a implementação do projeto
- Projetar o aplicativo de forma que haja possibilidade de implementação de funcionalidades diversas do seu objetivo principal.

3 METODOLOGIA

Segundo Fonseca (2002) metodologia “é o estudo sistemático da organização, das direções a serem percorridas com a finalidade de realizar uma pesquisa ou um estudo”.

De acordo com Tartuce (2006) apud Gerhardt e Silveira (2009), a metodologia basicamente é “um conjunto de dados iniciais e um sistema de operações, que de acordo com os objetivos predeterminados, devem ser dispostos adequadamente para formular conclusões”.

Gil (2007) afirma que pesquisa é o método científico de forma a descobrir algo através de artigos científicos, respostas para nossos problemas.

Utilizaremos o método de pesquisa quantitativa-comparativa, na qual visa olhar para o mundo físico e transcrever para o virtual sem os problemas, facilitando assim diversos problemas e dificuldades que encontramos no dia-dia que podem ser facilitados na hora de efetuar uma compra. O método quantitativo comparativo baseia-se na pesquisa e comparação juntamente com a resolução dos problemas nele causado.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste projeto iremos utilizar as linguagens de programação HTML, CSS, JAVA SCRIPT, MySQL, PHP.

HMTL: HTML (HyperText Markup Language) é uma linguagem de marcação de hipertexto que foi criada por Tim Berners-Lee na CERN (European Council for Nuclear Research) na Suíça no início da década de 1990. Ela foi desenvolvida para ser uma linguagem de marcação simples que pudesse ser usada para criar documentos e páginas web, e para permitir a comunicação entre cientistas de universidades diferentes.

O protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol) TORRES (2018), foi criado na mesma época para permitir a transferência de dados entre sistemas de informação, e junto com o HTML, tornou possível a criação da World Wide Web (WWW), que é a rede mundial de computadores que usamos hoje.

CSS: A atribuição Css é uma abreviação de "Cascading Folhas de estilo". como o nome indica, CSS tem propriedades de "linguagem de folha de estilo" MIT (2021), o que significa linguagem programação usada para web design. CSS é a linguagem de programação usada para projetar uma página de site, usando CSS marcadores que conhecemos com Id e Class. Junto

o mundo em desenvolvimento de programação e tecnologia, CSS não apenas usado em HTML e apenas XHTML.

JAVA SCRIPT: JavaScript é a linguagem de programação da web e é amplamente utilizada em sites modernos. Todos os navegadores modernos possuem interpretadores JavaScript, o que a torna a linguagem de programação mais presente na história. É parte da tríade de tecnologias essenciais para desenvolvedores web, juntamente com HTML (especificação de conteúdo) e CSS (especificação de apresentação). JavaScript é uma linguagem de alto nível, dinâmica, interpretada e não tipada. Ela é conveniente para estilos de programação orientados a objetos e funcionais. Sua sintaxe foi derivada de Java, com influências das funções de primeira classe de Scheme e da herança baseada em protótipos de Self. Embora o nome "JavaScript" seja semelhante a Java, as duas linguagens são distintas. JavaScript evoluiu além de suas origens como linguagem de script e se tornou uma linguagem robusta e eficiente. Não é necessário conhecimento prévio em Java, Scheme ou Self

para aprender e utilizar JavaScript. A versão mais recente da linguagem (ES2021 ou ES12) introduziu novos recursos para o desenvolvimento de software em grande escala. JavaScript está presente em uma variedade de dispositivos FLANAGAN (2004), desde computadores de mesa até consoles de jogos, tablets e smartphones.

MySQL: A utilização de bancos de dados no desenvolvimento de aplicações automatizadas por computador é uma realidade bastante concreta nos últimos anos. Seja no próprio setor de TI, seja em outros, como bancário, aviação, alimentício, comércio de produtos e serviços, em praticamente qualquer área seu nível de crescimento pode ser limitado caso suas estruturas não forneçam mecanismos automatizados para executar os negócios corporativos, e, para isso, o armazenamento de suas informações é fundamental.

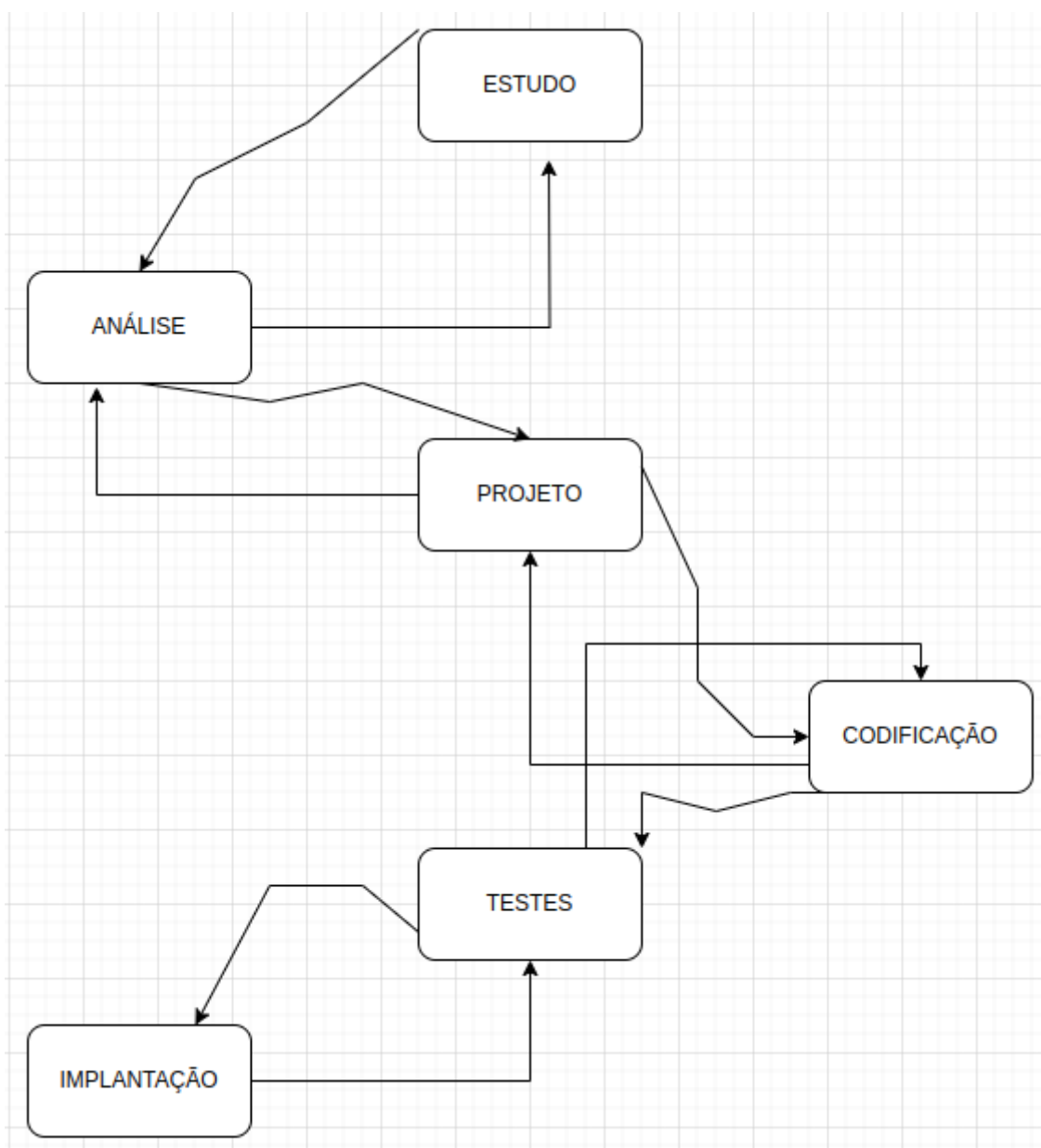
O MySQL é um banco de dados completo MILANI (2007), robusto e extremamente rápido, com todas as características existentes nos principais bancos de dados pagos existentes no mercado. Uma de suas peculiaridades são suas licenças para uso gratuito, tanto para fins acadêmicos como para realização de negócios, possibilitando que na maioria dos casos as empresas o utilizem livremente.

PHP: O PHP (inicialmente chamado de Personal Home Page Tools) DALL'OGGIO (2015), é uma linguagem de programação criada por Rasmus Lerdorf no outono de 1994. Inicialmente, consistia em um conjunto de scripts em linguagem C, utilizados por Lerdorf para monitorar o acesso ao seu currículo online. Com o tempo, mais pessoas começaram a utilizar o PHP, e Lerdorf adicionou recursos como interação com bancos de dados. Em 1995, o código-fonte do PHP foi liberado e mais desenvolvedores se juntaram ao projeto. Por um breve período, o PHP foi chamado de FI (Forms Interpreter). O PHP passou por várias reescritas ao longo do tempo. Uma segunda versão, chamada PHP/FI 2, foi lançada em novembro de 1997. Nessa época, aproximadamente 1% da internet já utilizava o PHP. Em 1998, Andi Gutmans e Zeev Suraski, estudantes que utilizavam o PHP em um projeto acadêmico, uniram-se a Lerdorf para aprimorar a linguagem. Eles reescreveram todo o código-fonte e lançaram o PHP 3 em junho de 1998. O PHP 3 trouxe recursos como extensibilidade, conexão com bancos de dados, suporte a orientação a objetos e uma nova API. Em 2000, o PHP 4 foi lançado, baseado no Zend Engine, um novo mecanismo de processamento criado por Zeev e Andi para melhorar o desempenho e a modularidade

do PHP. O PHP 4 trouxe melhorias, como seções e suporte a diferentes servidores web, e permitia ser utilizado como linguagem para shell script. No entanto, o PHP ainda necessitava de mais suporte à orientação a objetos, que foi introduzido no PHP 5 em julho de 2004. Desde então, o PHP continua a adicionar recursos e se estabelece como uma das linguagens de programação orientada a objetos mais utilizadas no desenvolvimento web. Estima-se que o PHP seja usado em mais de 80% dos servidores web, consolidando sua posição como a linguagem mais popular para desenvolvimento web.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

Ciclo de Vida: O termo "ciclo de vida do sistema" descreve as várias fases pelas quais um sistema passa à medida que se desenvolve, desde a concepção até a desativação. Embora possam ocorrer de forma iterativa e interativa em metodologias mais contemporâneas, como a engenharia de software ágil, essas etapas são normalmente organizadas em uma ordem sequencial.



Fonte: Cardoso,Mendes (2023)

5.1 Requisitos: As funcionalidades, recursos e limites que um sistema deve cumprir para atender às expectativas do usuário e atingir seus objetivos são referidos como requisitos do sistema, também conhecidos como requisitos de software ou especificações do sistema. Essas especificações descrevem as funções, comportamentos e restrições que o sistema deve cumprir.

Requisitos de sistema claros, consistentes e testáveis são cruciais. Eles devem levar em consideração tanto os requisitos do usuário quanto as limitações do ambiente em que o sistema será empregado. Além disso, os requisitos devem ser completa e claramente documentados para que possam ser usados como base para o projeto, implementação, teste e validação do sistema.

5.1.1 Requisitos funcionais:

Esses são os recursos e ações precisos que o sistema deve oferecer. Eles descrevem as etapas que o sistema deve executar em resposta a entradas e circunstâncias específicas. Como ilustração, uma necessidade funcional para um sistema de reserva de hotel seria "permitir que os usuários façam reservas on-line" ou "enviar um e-mail de confirmação após a conclusão da reserva". Casos de utilização, cenários e histórias de usuários são frequentemente usados para definir necessidades funcionais.

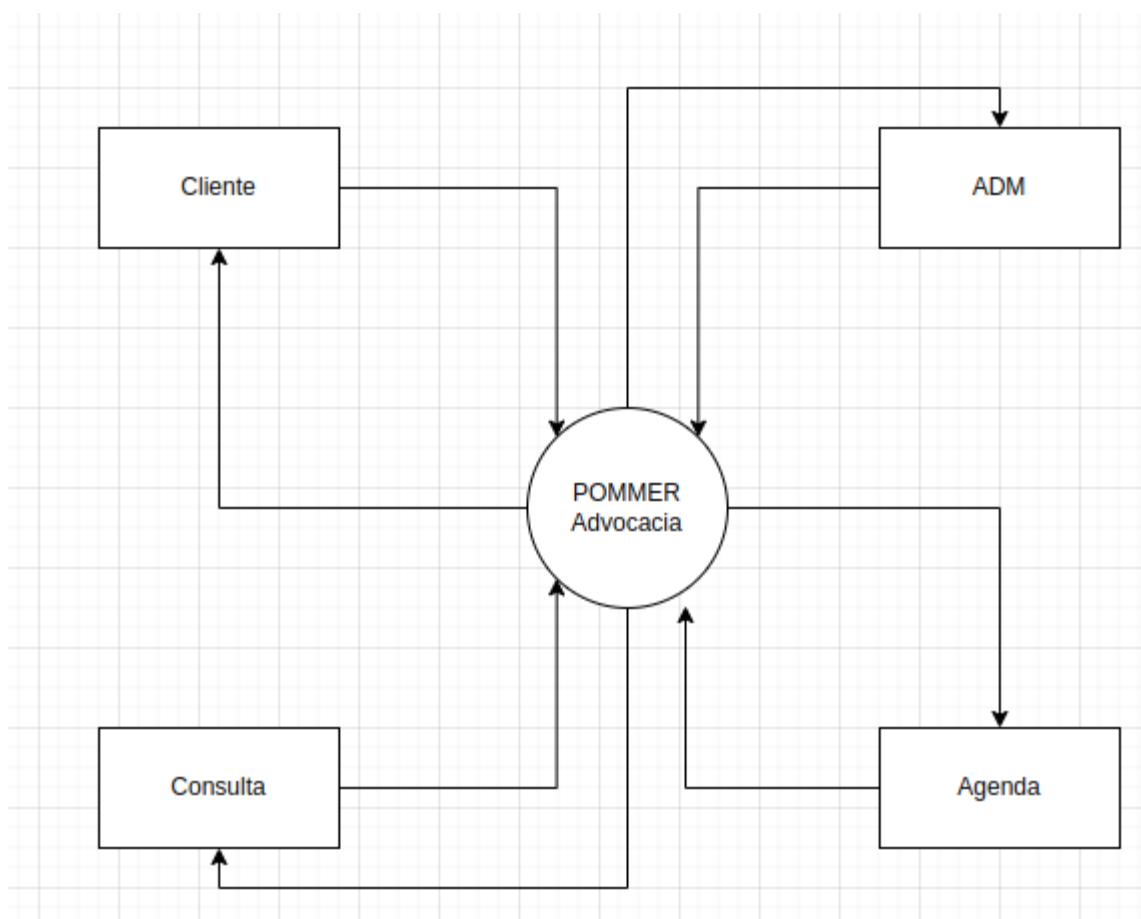
5.1.2 Requisitos não funcionais:

Esses são os requisitos para os atributos ou restrições de qualidade do sistema. Embora não afetem diretamente certas operações, eles têm impacto sobre como o sistema funciona e como as pessoas interagem com ele. Desempenho, segurança, usabilidade, confiabilidade, escalabilidade e interoperabilidade com outras tecnologias são alguns exemplos de critérios não funcionais. Essas especificações são frequentemente expressas em termos de métricas quantificáveis, como o tempo máximo de resposta, o número de usuários simultâneos ou necessidades específicas de segurança.

5.2 Diagrama de Contexto

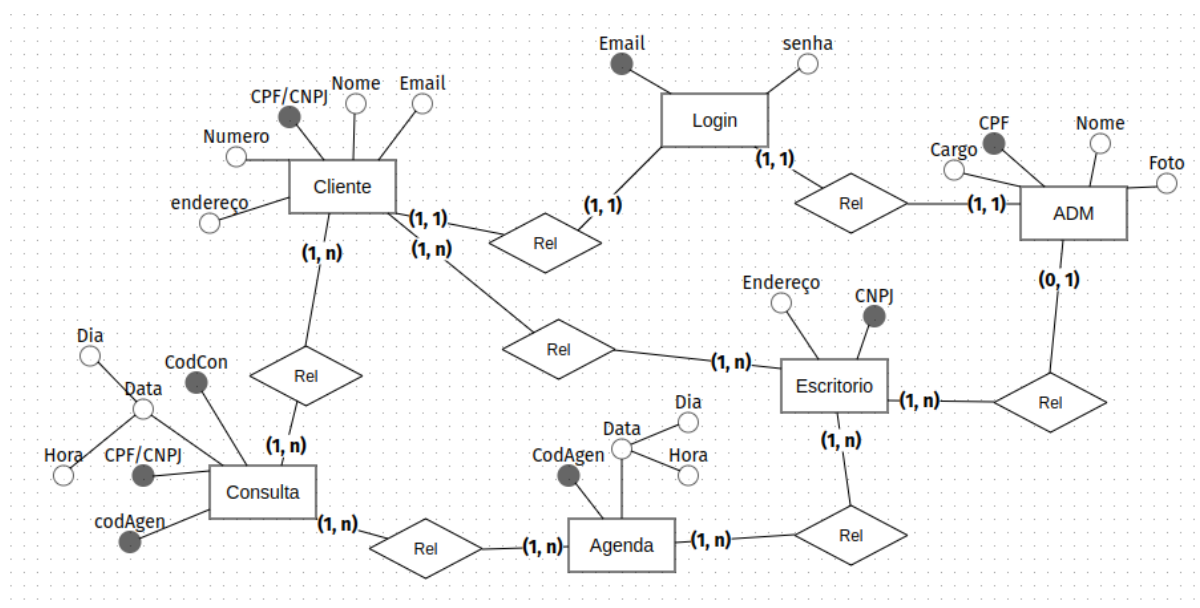
Diagrama de contexto é uma ferramenta visual utilizada na análise e modelagem de sistemas ou processos. Ele fornece uma visão geral simplificada do sistema ou processo em questão, mostrando suas principais interações com o ambiente externo. Essa representação ajuda a entender o sistema em um nível elevado, sem entrar em detalhes específicos sobre seus componentes internos.

O objetivo do diagrama de contexto é identificar as entidades externas que interagem com o sistema e os principais fluxos de dados entre o sistema e essas entidades. Ele é frequentemente usado no início do processo de modelagem para estabelecer os limites do sistema e entender o contexto em que ele opera.



Fonte: Cardoso, Mendes (2023)

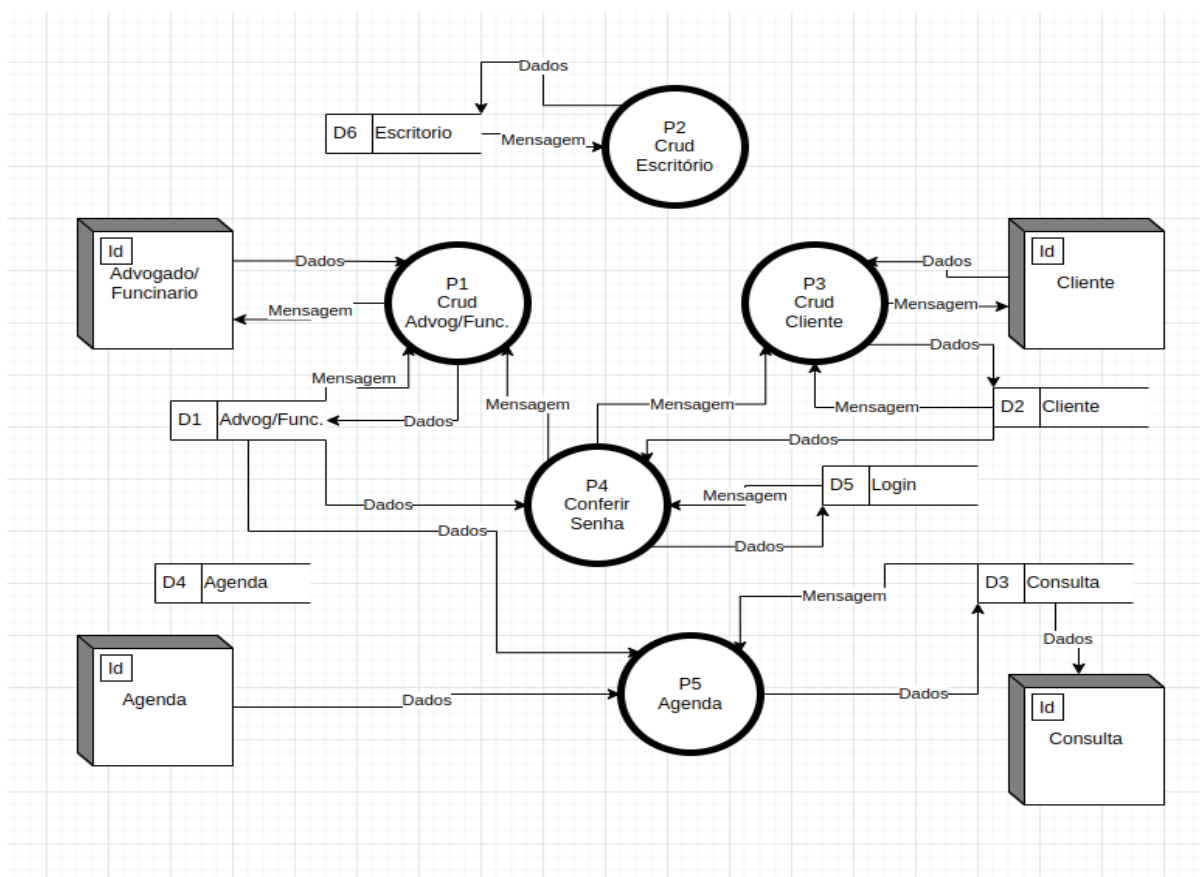
Modelo Conceitual: modelo conceitual é um tipo de modelo lógico que representa os conceitos e as relações essenciais de um domínio de informações. Ele descreve as entidades, atributos e relacionamentos de forma abstrata, independentemente de uma tecnologia específica. É utilizado para compreender os requisitos do sistema e organizar as informações de forma clara e abstrata, servindo como base para outros modelos lógicos.



Fonte: Cardoso,Mendes (2023)

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

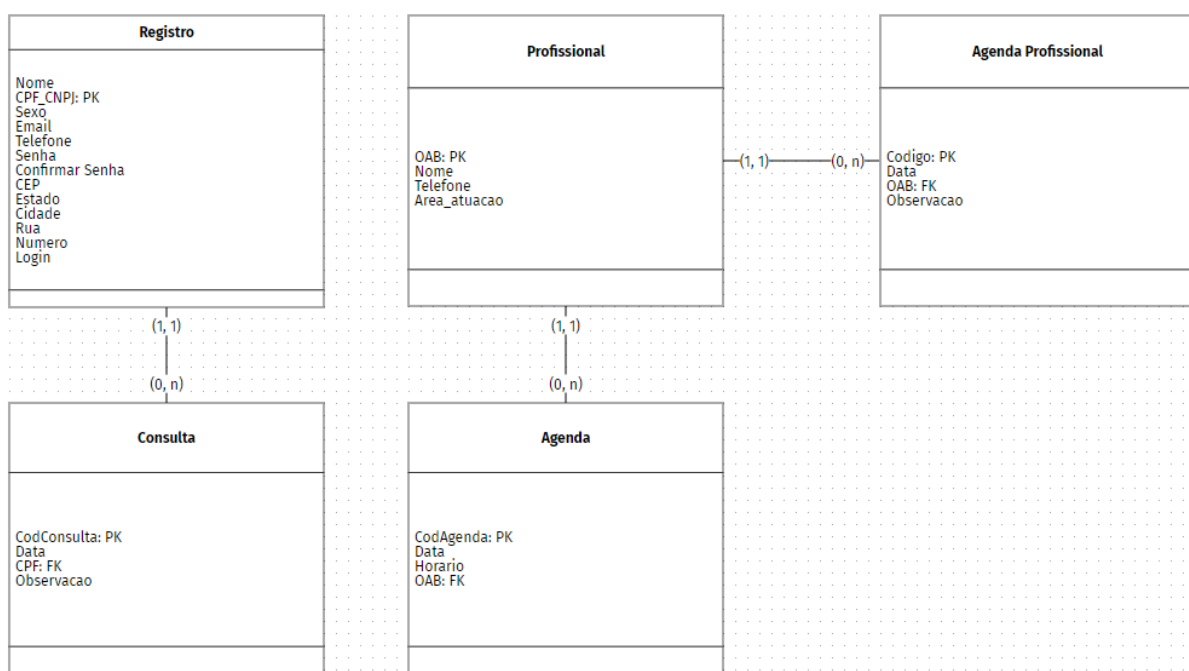
Os Diagramas de Fluxo de Dados são usados para visualizar e comunicar o fluxo de informações dentro de um sistema, ajudando a identificar pontos de entrada e saída de dados, as transformações que ocorrem nos dados e os pontos de armazenamento. Eles são úteis para entender a lógica e a estrutura do sistema, bem como para identificar possíveis áreas de melhoria ou otimização. Os DFDs podem ser criados em vários níveis de detalhe, permitindo que você vá desde uma visão geral de alto nível até uma representação mais detalhada dos processos e interações do sistema. Isso ajuda a decompor um sistema complexo em partes menores e mais gerenciáveis para uma compreensão mais profunda e eficaz.



Fonte: Cardoso,Mendes (2023)

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

Modelo lógico: modelo lógico é uma representação abstrata de um sistema ou conjunto de informações que descreve as relações entre seus elementos e as regras que governam seu funcionamento. Ele é usado na informática para descrever a estrutura e o comportamento de um sistema antes da sua implementação. Exemplos de modelos lógicos incluem o modelo de dados relacional, o modelo de entidade-relacionamento, o modelo de processo, o modelo de objetos e o modelo de redes. Esses modelos ajudam a compreender e analisar o sistema antes da sua construção.



Fonte: Cardoso,Mendes (2023)

5.5 Dicionário de Dados

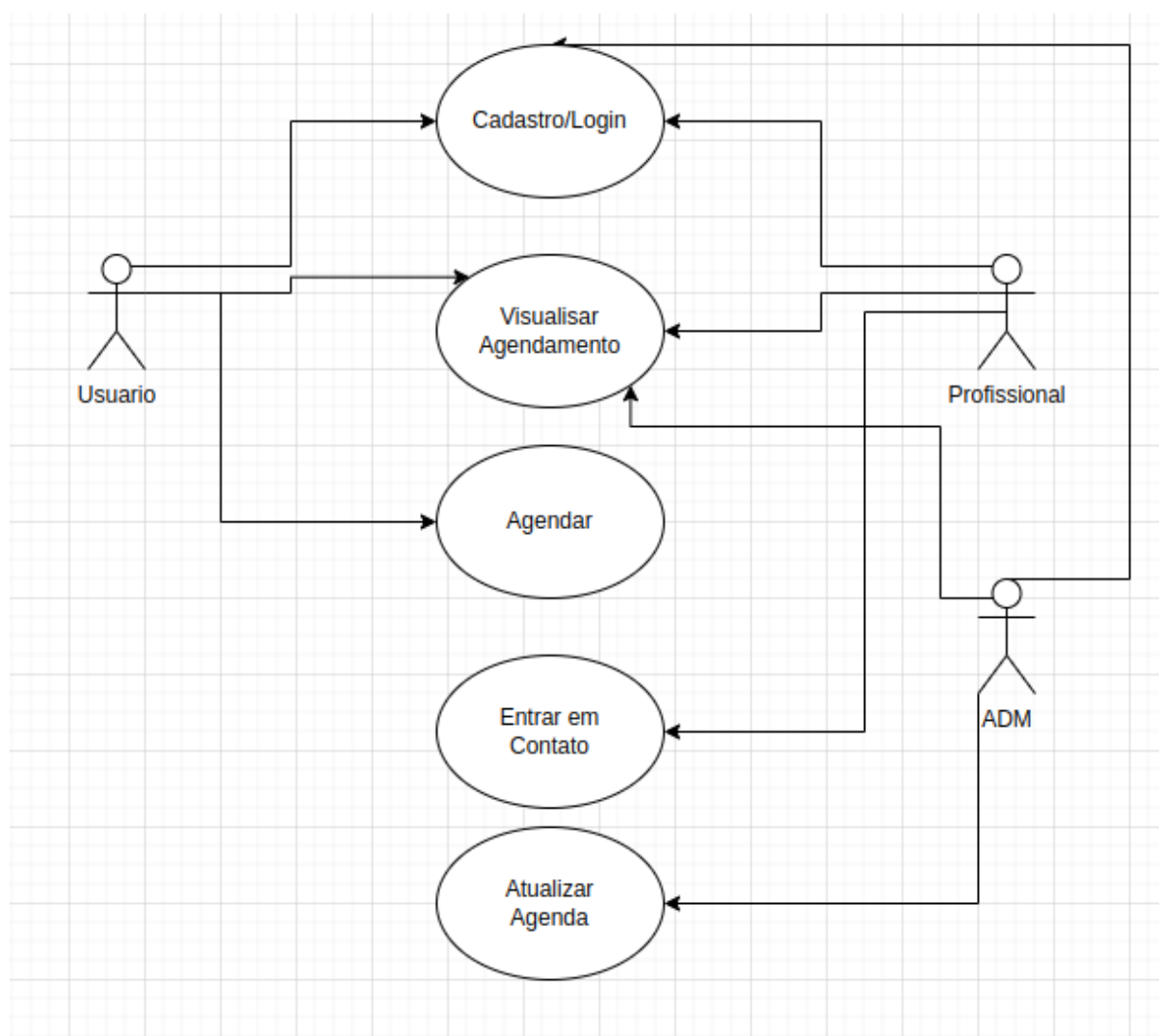
Um dicionário de dados é uma ferramenta de documentação que lista e descreve os elementos de dados utilizados em um sistema de informação, banco de dados ou projeto de software. Ele fornece uma referência centralizada para todas as definições e características dos dados utilizados em um sistema, tornando mais fácil para os membros da equipe de desenvolvimento, analistas e outros stakeholders entenderem e comunicarem-se sobre os dados de maneira consistente.

Tabela: Registro					Tabela: Profissional				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição	Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
Nome	Simples	char	50	Nome do usuário	OAB	Determinante	int	8	Identificação do profissional
CPF_CNPJ	Determinante	int	11	Identificação do usuário	Nome	Simples	char	50	Nome do profissional
Sexo	Simples	char	10		Telefone	Multivalorado	int	11	Telefone para contato
E-mail	Simples	varchar	20	E-mail para envio de documentos	Area atuação	Simples	char	20	Especialidade do profissional
Telefone	Multivalorado	int	11	Telefone para contato					
Senha	Simples	varchar	15		Tabela: Agenda Profissional				
Confirmar Senha	Simples	varchar	15		Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
CEP	Simples	int	10	Para envio de documentos físicos	Código	Determinante	int	10	
Estado	Simples	char	20	Estado de moradia do usuário	Data	Simples	date		Registro de datas disponíveis para consulta
Cidade	Simples	char	20	Cidade de moradia do usuário	OAB	Determinante	int	8	Identificação do profissional
Rua	Simples	varchar	20	Rua de moradia do usuário	Observação	Simples	varchar	10000	Dados adicionais para a consulta
Numero	Simples	int	4	Numero da residência					
Login	Simples	char			Tabela: Agenda				
					Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
Tabela: Consulta					CodAgenda	Determinante	int	10	
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição					
CodConsulta	Determinante	int	10		Data	Composta	Date		Datas disponíveis e indisponíveis
Data	Composta	Date		Data registrada da consulta	Horário	Simples	Time		Horário disponível
CPF_CNPJ	Determinante	int	11	Identificação do usuário	OAB	Determinante	int	8	Identificação do profissional
Observação	Simples	varchar	10000	Dados adicionais para a consulta					

Fonte: Cardoso, Mendes (2023)

5.6 Diagrama de Caso de Uso

O Diagrama de Caso de Uso é uma ferramenta de modelagem usada na engenharia de software para representar visualmente as interações entre os atores (usuários ou sistemas externos) e o sistema que está sendo desenvolvido. Ele ajuda a capturar os requisitos funcionais do sistema, identificando os principais cenários de uso e as funcionalidades que o sistema oferecerá aos seus usuários.



Fonte: Cardoso, Mendes (2023)

Aqui está um cenário para um diagrama de caso de uso de vendas de material esportivo:

Atores:

- Cliente: Um cliente que deseja comprar material esportivo.
- Funcionário: Um funcionário da loja de material esportivo.

Casos de uso:

- Visualizar produtos: Um cliente visualiza os produtos disponíveis na loja.
- Adicionar produtos ao carrinho: Um cliente adiciona produtos ao carrinho de compras.
- Finalizar compra: Um cliente finaliza a compra e realiza o pagamento.
- Receber entrega: Um cliente recebe a entrega dos produtos comprados.
- Fluxos de eventos:

Visualizar produtos:

- O cliente acessa o site ou aplicativo da loja.
- O cliente seleciona a categoria de produtos que deseja visualizar.
- O sistema exibe uma lista de produtos da categoria selecionada.
- O cliente pode visualizar detalhes sobre cada produto.

Adicionar produtos ao carrinho:

- O cliente seleciona os produtos que deseja comprar.
- O sistema adiciona os produtos selecionados ao carrinho de compras.
- O cliente pode visualizar o conteúdo do carrinho de compras.

Finalizar compra:

- O cliente insere as informações de pagamento.
- O sistema processa o pagamento.
- O sistema emite uma fatura para o cliente.
- O sistema envia uma notificação ao cliente com o status da compra.

Receber entrega:

- O cliente recebe os produtos comprados.
- O cliente pode verificar o status da entrega no site ou aplicativo da loja.
- Este cenário é apenas um exemplo, e pode ser adaptado para atender às

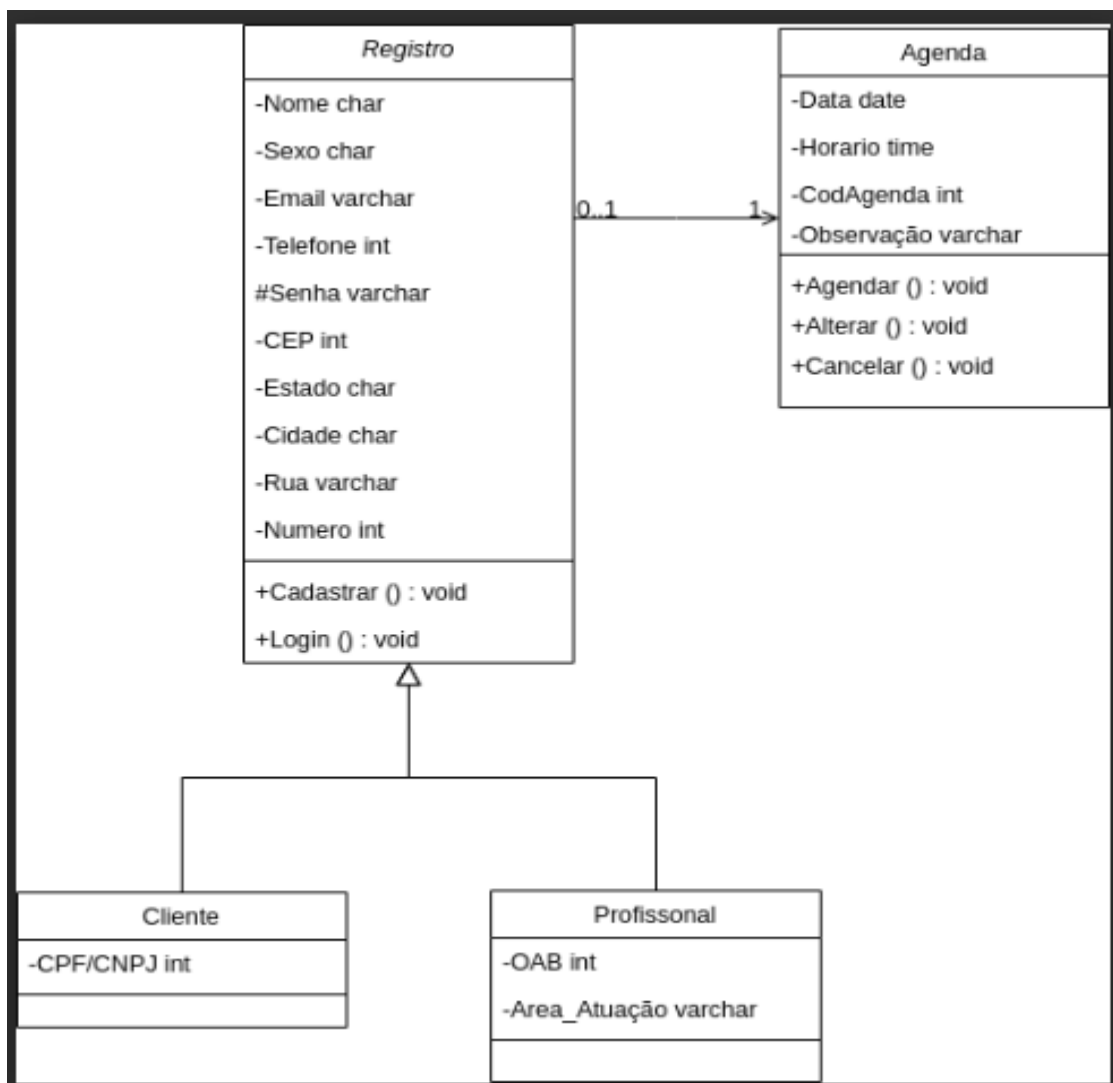
necessidades específicas de uma loja de material esportivo. Por exemplo, a loja pode oferecer serviços adicionais, como personalização de produtos ou entrega expressa.

Aqui estão alguns outros casos de uso que podem ser incluídos em um diagrama de caso de uso de vendas de material esportivo:

- Registrar-se: Um cliente se registra no site ou aplicativo da loja.
- Fazer login: Um cliente faz login no site ou aplicativo da loja.
- Avaliar produtos: Um cliente avalia produtos que comprou.
- Solicitar suporte: Um cliente solicita suporte ao cliente.
- A inclusão de outros casos de uso depende do escopo do sistema de informação.

5.7 Diagrama de Classe

Em programação, um diagrama de classes é uma representação da estrutura e relações das classes que servem de modelo para objetos.[1] É uma modelagem muito útil para o desenvolvimento de sistemas, pois define todas as classes que o sistema necessita possuir e é a base para a construção dos diagramas de comunicação, sequência e estados.

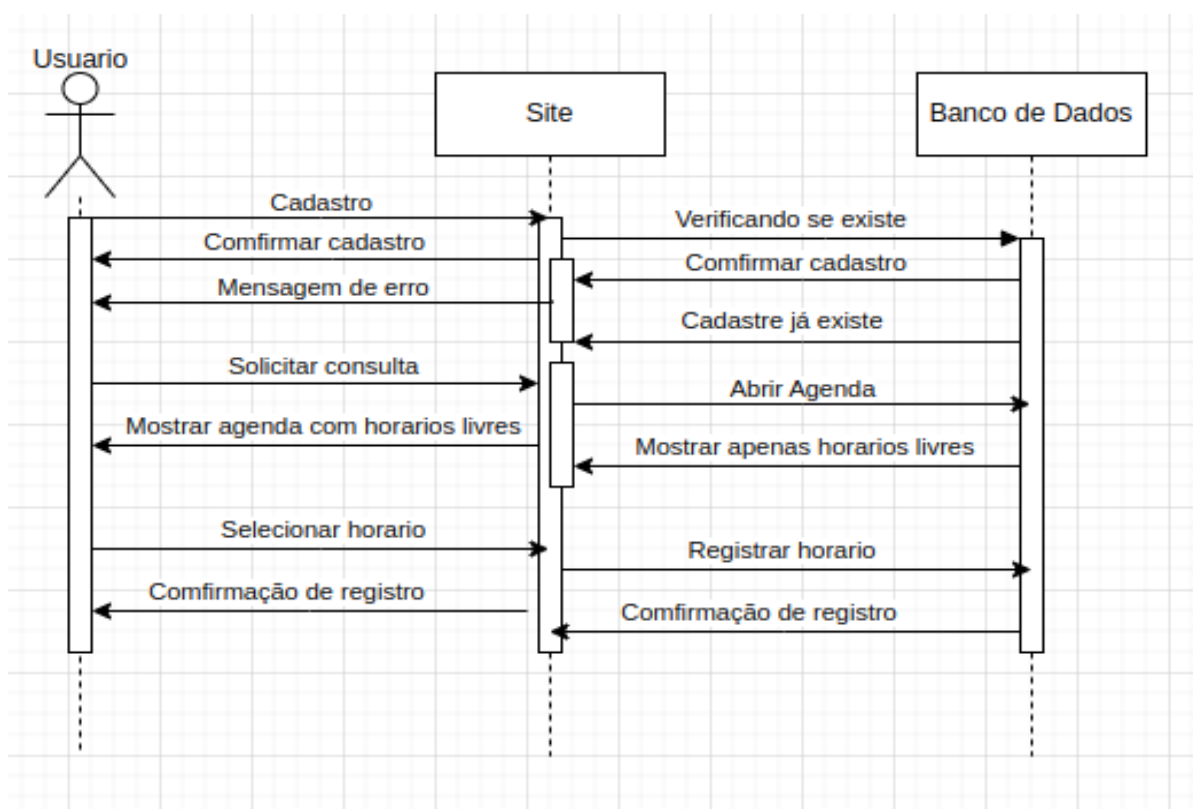


Fonte: Cardoso,Mendes (2023)

5.8 Diagrama de Sequência

Diagrama de sequência (ou Diagrama de Sequência de Mensagens) é um diagrama usado em UML (Unified Modeling Language), representando a sequência de processos (mais especificamente, de mensagens passadas entre objetos) num programa de computador. Como um projeto pode ter uma grande quantidade de métodos em classes diferentes, pode ser difícil determinar a sequência global do comportamento. O diagrama de sequência representa essa informação de uma forma simples e lógica.

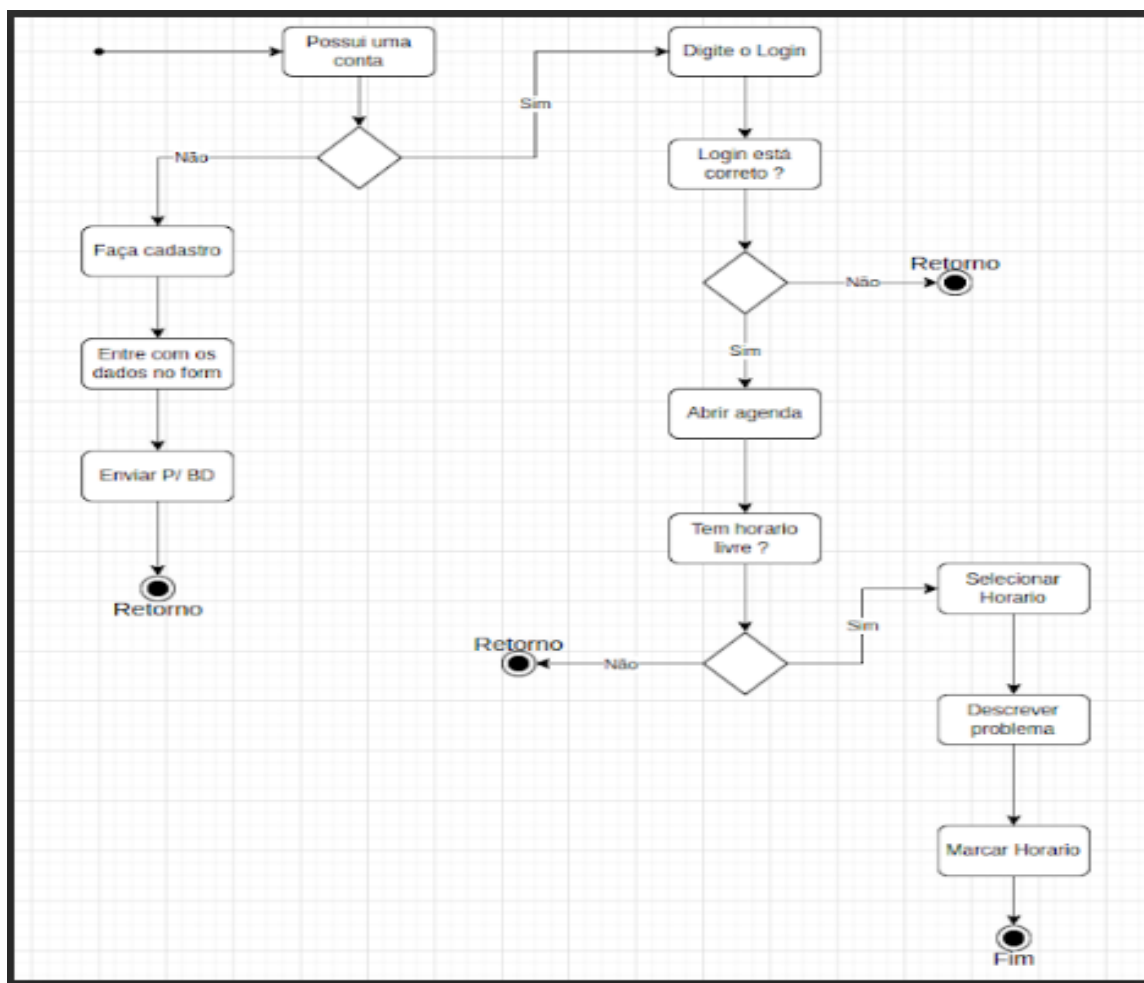
Um diagrama de sequência descreve a maneira como os grupos de objetos colaboram em algum comportamento ao longo do tempo. Ele registra o comportamento de um único caso de uso e exibe os objetos e as mensagens passadas entre esses objetos no caso de uso.



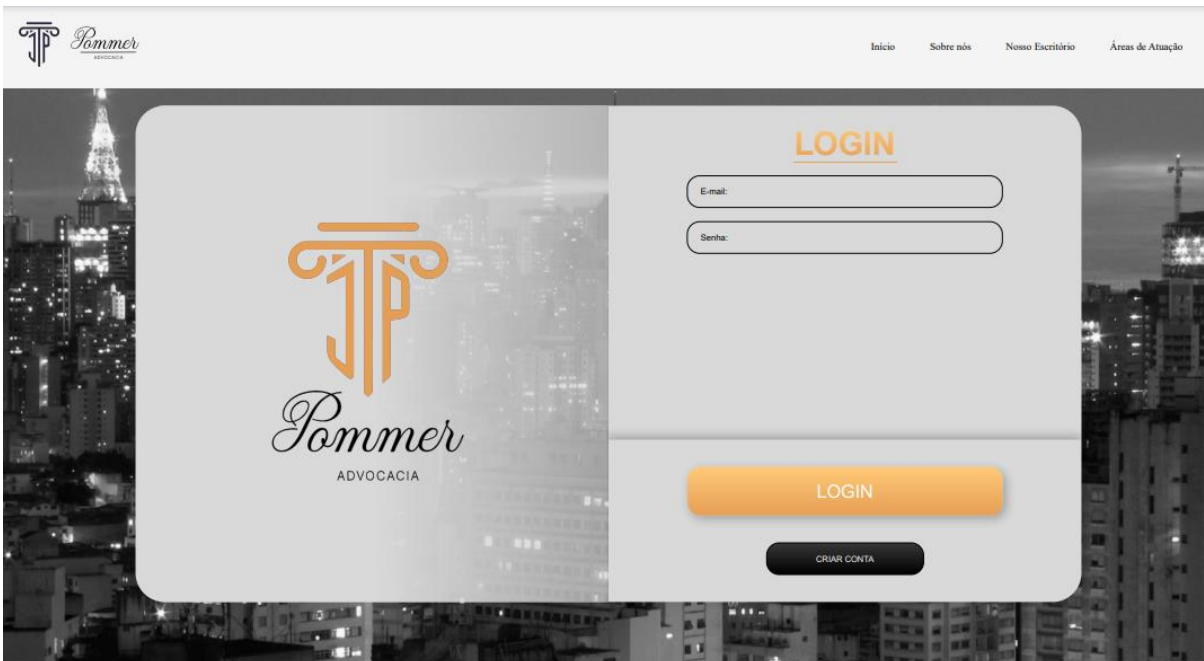
Fonte: Cardoso, Mendes (2023)


5.9 Diagrama de Atividade

Um diagrama de atividade é essencialmente um gráfico de fluxo, mostrando o fluxo de controle de uma atividade para outra e serão empregados para fazer a modelagem de aspectos dinâmicos do sistema. Na maior parte, isso envolve a modelagem das etapas sequenciais em um processo computacional; Enquanto os diagramas de interação dão ênfase ao fluxo de controle de um objeto para outro, os diagramas de atividades dão ênfase ao fluxo de controle de uma atividade para outra; Uma atividade é uma execução não atômica em andamento em uma máquina de estados e acabam resultando em alguma ação, formada pelas computações atômicas executáveis que resultam em uma mudança de estado do sistema ou o retorno de um valor.



7 TELAS



 [Início](#) [Sobre nós](#) [Nosso Escritório](#) [Áreas de Atuação](#)

LOGIN

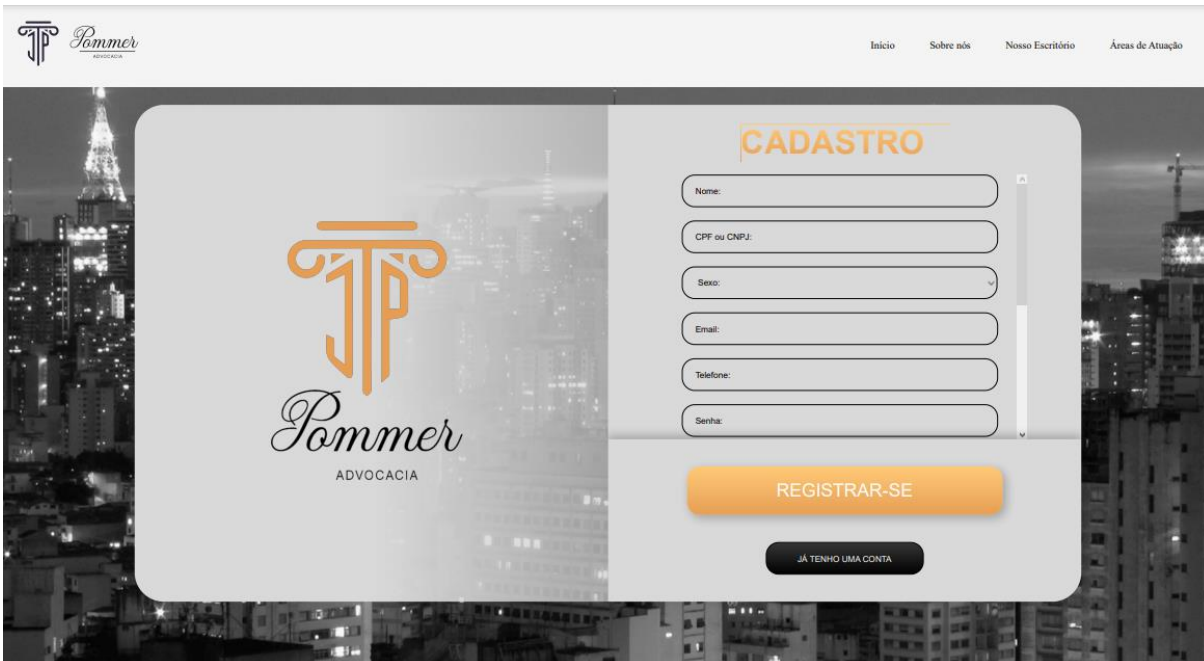
E-mail:


Senha:

LOGIN

[CRIAR CONTA](#)

Todos os direitos reservados©
Endereço: Rua General Osório, 1873 - Cascavel - PR
Telefone: (45) 99861-8236
CNPJ: 50.041.187/0001-40



 [Início](#) [Sobre nós](#) [Nosso Escritório](#) [Áreas de Atuação](#)

CADASTRO

Nome:

CPF ou CNPJ:

Sexo:

Email:


Telefone:

Senha:


REGISTRAR-SE

[JÁ TENHO UMA CONTA](#)

Todos os direitos reservados©
Endereço: Rua General Osório, 1873 - Cascavel - PR
Telefone: (45) 99861-8236
CNPJ: 50.041.187/0001-40




[Início](#)
[Sobre Nós](#)
[Nosso Escritório](#)
[Áreas de Atuação](#)
[Agendar Consulta](#)
[Login](#)
[Registrar](#)




Sobre Nós

Somos um escritório de advocacia dedicado a fornecer serviços jurídicos de alta qualidade para nossos clientes. Nossa equipe de advogados altamente experientes está comprometida em oferecer soluções eficazes e estratégias legais personalizadas para atender às necessidades individuais de cada cliente. Nosso objetivo é proteger os interesses de nossos clientes e garantir a defesa de seus direitos.

Nosso Escritório




Áreas de Atuação




Direito Empresarial

Direito empresarial é um ramo do direito privado que pode ser entendido como o conjunto de normas disciplinadoras da atividade econômica da empresa, e de qualquer pessoa física ou jurídica.




Direito Penal

O direito penal ou direito criminal é a disciplina do direito público que regula o exercício da poder punitivo do Estado, tendo por fundamento de ação delíto e como consequência as penas.



Direito Trabalhista

Direito do trabalho é o ramo jurídico que estuda as relações de trabalho. Esse direito é composto de conjunto de normas, princípios e outras fontes jurídicas que regem as relações de trabalho, regulamentando a conduta jurídica dos trabalhadores.



Direito Civil

O Direito Civil é o ramo do direito privado que trata das normas que regulam os direitos e obrigações das pessoas físicas e jurídicas em suas relações patrimoniais, familiares e obrigacionais.

Agendar Consulta

Date



dd/mm/aaaa



Horário

08:00

Profissional

Selecione o profissional

Todos os direitos reservados®

Endereço: Rua General Osório, 3073 - Cacoal - PI

Telefone: (45) 99861-8356

CNPJ: 30.043.187/0001-40

Jackson Pommer

Paula Dalla

8 CONCLUSÃO

O trabalho teve como objetivo analisar a viabilidade de um site de agendamento de consulta de advogado. Para isso, foram realizadas pesquisas bibliográficas e entrevistas com advogados e usuários de serviços jurídicos. A partir dos resultados obtidos, constatou-se que a criação de um site de agendamento de consulta de advogado é uma atividade viável e lucrativa. O serviço apresenta uma série de vantagens para os advogados e para os usuários, como:

- Conveniência: o usuário pode agendar uma consulta de forma rápida e fácil, sem precisar se deslocar até um escritório de advocacia.
- Acessibilidade: o serviço está disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, o que facilita o acesso a advogados para pessoas de todas as regiões.
- Transparência: o usuário pode visualizar o perfil do advogado, incluindo informações sobre sua formação e experiência, antes de agendar a consulta.

Além disso, o site de agendamento de consulta de advogado pode ser uma ferramenta importante para a divulgação do trabalho dos advogados. O serviço pode ser usado para promover os serviços do escritório, aumentar a visibilidade dos advogados e atrair novos clientes. Para que o site seja bem-sucedido, é importante que ele seja desenvolvido com base nas necessidades dos advogados e dos usuários. O site deve ser fácil de usar, seguro e confiável. Além disso, é importante que o site seja promovido de forma eficiente para alcançar o público-alvo.

Recomendações: Com base nos resultados obtidos, recomenda-se que os sites de agendamento de consulta de advogado:

- Ofereçam um serviço de qualidade: o site deve ser seguro, confiável e fácil de usar.
- Promovam os serviços dos advogados: o site deve ser usado para promover os serviços do escritório, aumentar a visibilidade dos advogados e atrair novos clientes.
- Sejam adaptados às necessidades dos usuários: o site deve atender às necessidades dos usuários, oferecendo informações claras e concisas sobre os serviços oferecidos.

Acreditamos que o mercado de serviços jurídicos online ainda tem um grande potencial de crescimento.

9 REFERÊNCIAS

DALL’OGLIO, P. PHP Programando com Orientação a Objetos 3a Edição. [s.l.] Novatec Editora, 2015.

FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. Bookman Editora, 2004.

MILANI, A. MySQL - Guia do Programador. [s.l.] Novatec Editora, 2007.

MIT, U. G. S., S. ST,. Tutorial Cascading Style Sheets (CSS). [s.l.] Media Sains Indonesia, 2021.

TORRES, V. M. HTML e seus Componentes. Revista Ada Lovelace, v. 2, p. 99–101, 20 dez. 2018.