

**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

LUCAS JARDIM CHASCO

RAFAEL DOS SANTOS

COPPERTON

**CASCAVEL - PR
2023**

LUCAS JARDIM CHASCO

RAFAEL DOS SANTOS

COPPERTON

Projeto de Desenvolvimento de Software
do Curso Técnico em Informática do
Colégio Estadual de Educação
Profissional PADRE CARMELO
PERRONE C E PE EF M PROFIS
– Cascavel, Paraná.

Orientadores: Prof^a Aparecida S.Ferreira¹
Prof^a. Alessandra M. UHL ²

CASCADEL - PR

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.

²Especialista em Engenharia de software

2023

**LUCAS JARDIM CHASCO
RAFAEL DOS SANTOS**

COPPERTON

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do COLÉGIO ESTADUAL PADRE CARMELO PERRONE EF M PROFIS.

Cascavel, Pr., 11 de Maio 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.....	5
5.1 Requisitos	9
5.1.1 Requisitos funcionais	10
5.1.2 Requisitos não funcionais.....	10
5.2 Diagrama de Contexto	10
5.3 Diagrama de Fluxo de dados	12
5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento	13
5.5 Dicionário de Dados	13
5.6 Diagrama de Caso de Uso	17
5.7 Diagrama de Classe.....	18
5.8 Diagrama de Sequência.....	19
5.9 Diagrama de Atividade	20
6 Telas	21
7 Conclusão	31
8 REFERÊNCIAS.....	32

1 INTRODUÇÃO

O projeto Copperton é um E-Commerce com o objetivo de criar uma loja virtual que ofereça aos clientes uma experiência de compra fácil e agradável. A loja comercializa artigos esportivos para jogos eletrônicos, tais como, canecas, moletons, calças, calçados, camisetas e bandeiras produtos têxteis e itens virtuais. Através da nossa página online, os clientes poderão encontrar uma ampla variedade de produtos e diversos itens, o nosso compromisso com o cliente final é de construir uma relação de confiabilidade oferecendo produtos de qualidade, preços competitivos e um excelente suporte. Nosso projeto tem o foco no desenvolvimento e manutenção de uma página web online segura, simples e de fácil acesso para o usuário final. A nossa loja foi fundada em 2022, por um pequeno grupo de empreendedores com uma visão de oferecer produtos de qualidade à preços acessíveis, desde então expandimos nossos negócios, e agora somos uma das maiores empresas de varejo do país. Nós sempre buscamos inovar e oferecer a melhor experiência de compras aos nossos clientes. Em 2023, fomos um dos primeiros a lançar uma loja online, e desde então, temos investido pesadamente em tecnologia design para tornar a compra de produtos ainda mais fácil e agradável, a nossa paixão por oferecer a melhor experiência de compra aos nossos clientes, nunca mudou, e nós continuamos a trabalhar duro todos os dias para alcançar esse objetivo, seja você um cliente antigo, ou novo, nós esperamos que você sinta a diferença em cada compra que o usuário efetuar em nossa plataforma. O projeto de desenvolver um E-Commerce focado em venda de artigos dessa categoria se dá muito difícil em por tal competitividade de outras plataformas de maiores portes com capital de giro muito alto, entretanto, estamos animados em apresentar o projeto Copperton ao mundo e desenvolver a ideia para que conforme o tempo possamos nos tornar referência no âmbito de comércio online de produtos gamers e afins.

1.1 Apresentação do Problema

De acordo com a evolução da internet o avanço dos comércios online vem cada vez mais se evoluindo, entretanto, a nossa página não é apenas mais uma para o usuário final. Nosso foco é realmente obter a confiança e recomendação do usuário por intermédio de um sistema fácil, simples, completo e seguro de usar para a compra

e comércio dos respectivos artigos.

2. OBJETIVOS

O objetivo final do projeto Copperton E-Commerce, como dito anteriormente é ajudar a solucionar um problema que a evolução dos comércios online trouxe, insegurança, falha nos métodos de pagamento, entrega, suporte e assistência. Ao pensar em iniciar uma startup com nosso pequeno projeto, visamos total apoio e suporte ao cliente durante a compra e todo o pós venda, tal como, avaliação do produto, questões simples objetivas e curtas a respeito de como foi a experiência geral do usuário ao entrar em nossa página, efetuar a compra e também todo o pós venda.

O objetivo específico da nossa página é fazer uma interface fácil ao usuário efetuar a compra, coletar os dados necessários para efetuar as compras por intermédio de formulários auto explicativos ao comprador, ligando no banco de dados e completando assim o ciclo.

3. METODOLOGIA

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

Para o referencial teórico, citaremos como foi possibilitado a produção de vosso trabalho por intermédio de ferramentas antes desenvolvidas, tais como as linguagens de programação, HTML, CSS, JAVA-SCRIPT, PYTHON, MYSQL, SQL e PHP.

HTML (HyperText Markup Language) é a sigla para a linguagem em inglês, que significa, linguagem para marcação de hipertexto, em português. Não sendo necessariamente uma linguagem de programação, mas sim uma ferramenta de interpretação de códigos por intermédio de um navegador. Podendo ser interpretado como o “back-end” da página web na qual trás os códigos na qual o usuário final não

possui acesso. Silva (2011)

CSS (Cascade Style Sheets) em síntese a linguagem CSS de personalização e manutenção, é recorrentemente utilizada para a alteração e construção de layouts de sites e páginas. Podendo ser juntamente combinada com o HTML, pode alterar a cor de caracteres, cor de fundo, fonte de letras, background e diversas personalizações. Podendo ser considerada a linguagem “Front-end” na qual o usuário visualiza em sua tela ao ingressar na página web. Jobtraibizer (2009)

Java-Script, a linguagem é amplamente usada e difundida dentre os renomes de sites, sendo interpretada por navegadores modernos. O Java-Script semelhante a linguagem HTML e CSS é usada para incrementar funcionalidades no design e funcionamento de uma página web, como por exemplo a inserção de botões clicáveis, campos de entrada personalizados e guias seletoras. David Flanagan (2013)

PYTHON, o Python tem uma sintaxe clara e objetiva que favorece a legibilidade do código-fonte, tornando a linguagem mais produtiva, Borges (2014). Neste projeto, estaremos utilizando a linguagem Python não para como forma de desenvolvimento direto de nossa página web, mas sim como forma de gerar relatórios.

MYSQL É um servidor de e gerenciador de banco de dados (SGBD), de licença dupla (SOFTWARE LIVRE), projetado para atender escala e demanda de pequeno e médio porte (LIVRO: MYSQL guia do programador). Possui todas as características de um vasto banco de dados capaz de atender grandes projetos, apesar de que não foi projetado para tal. O software possui suporte para Linux, Windows, MAC OS, Unix, FreeBSD; Milani (2006)

SQL (Structured Query Language). É a linguagem de uso e manipulação mais abrangente quando se trata do acesso à um banco de dados.

PHP Em 1995, quando Rasmus Lerdorf criou para uso pessoal uma ferramenta chamada PHPFI (Personal Home Page Forms Interpreter), talvez não imaginasse que estaria criando um fenômeno em termos de desenvolvimento de aplicações na web. Atualmente, o PHP é a linguagem de programação voltada para a internet mais utilizada pelos desenvolvedores de todo o mundo. Fonte (LIVRO: PHP PARA QUE CONHECE PHP). A linguagem PHP trata-se basicamente de algo para gerar recursos dinâmicos em um site). Niederauer (2017)

- Word: Programa utilizado para a documentação do projeto.

- Visual Studio Code: Software utilizado para a programação.
- Xamp: Software utilizado para manuseio do banco de dados.

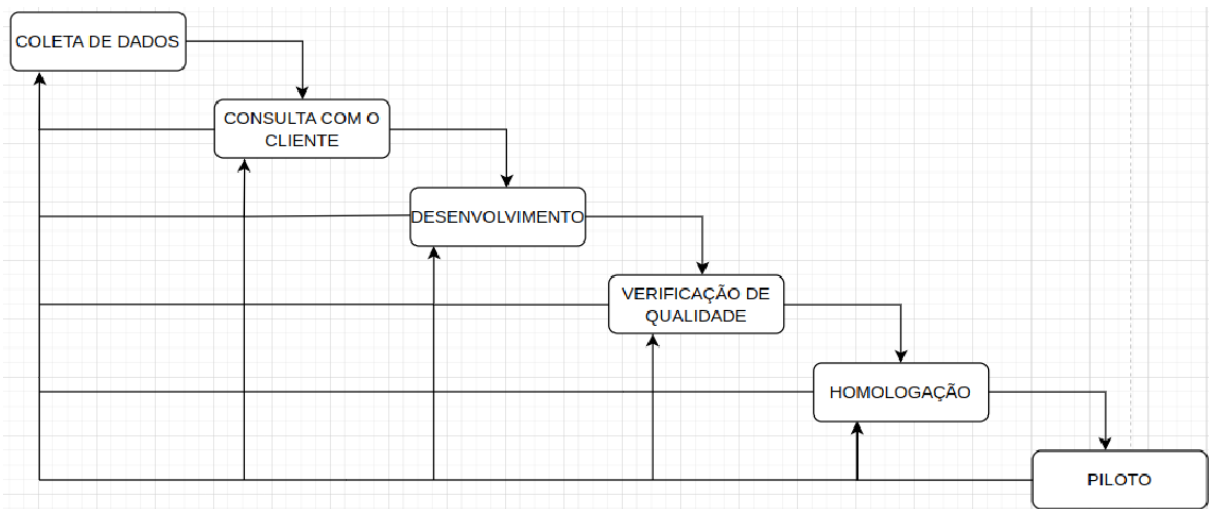
5. DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

Conforme Perito (2009), a importância da documentação de um projeto não é algo recente da modernidade. Desde antigamente data-se que os povos Sumérios desenvolviam as primeiras formas de escrita na qual conhecemos atualmente para projetar a informação ao longo de gerações, pois a comunicação se dava em grande parte, de maneira oral, assim perdendo grande parte de histórias e acontecimentos por um simples esquecimento do líder de uma tribo, ou o orador que costumava contar os fatos. A documentação de um projeto tem justamente haver com o fato de estabelecer exatamente o que o autor mencionou sem alterações dos fatos.

A Documentação do projeto se dá pelo esclarecimento específico dos métodos e ferramentas e metodologias possibilitando nitidamente as expressões através da programação sem haver brechas para suposições.

O ciclo de vida do projeto é composto primariamente pela coleta de dados do cliente, seu CPF, RG, endereço, nome, número, dentre outros dados. A Consulta com o cliente responde ao questionamento do desenvolvedor visando conhecer o que o cliente deseja para o seu projeto, consultar para saber o que é preciso ser feito. O desenvolvimento propriamente dito é a parte da codificação, ou programação, a inserção de códigos para o navegador interpretar e mostrar na tela do usuário. A verificação de qualidade primariamente seria testar o sistema, tempo de resposta, usabilidade, acessibilidade, operabilidade dentre outros. Por fim a análise final com o cliente para efetuar a homologação e o Piloto para execução primária do projeto.

Vale ressaltar que para cada avanço de etapas dentro do ciclo de vida o cliente é consultado para verificar a satisfação de ambas as partes e pode assim prosseguir com o avanço do projeto.



Chasco; dos Santos; 2023.

5.1 Requisitos

De acordo com Eduardo Figueiredo (2011), os requisitos do projeto Copperton são definidos por dois grupos principais, os requisitos funcionais e os requisitos não funcionais. Os requisitos funcionais são majoritariamente formados por requisitos do cliente que comunica-se com a página, podendo acessar através de campos de cadastro, comentários, interações em geral.

Ao contrário dos funcionais, os requisitos não funcionais são justamente a parte na qual o cliente não possui acesso, a área que o cliente não comunica com a página e pode ser interpretado através de relatórios como por exemplo, teste de qualidade, confiabilidade, utilização de recursos que verifica o quanto de processamento o sistema exige para processar informações e homologar informações ou compras estando juntamente atrelado com o tempo de resposta e usabilidade.

5.1.1 Requisitos funcionais

ID	REQUISITOS FUNCIONAIS	DESCRIÇÃO
RF01	ÁREA DE CADASTRO	Área na qual o cliente insere suas informações, endereço, nome, número, documentos
RF02	ÁREA DE LOGIN	Campo no qual o cliente entra no site para efetuar as compras
RF03	CARRINHO DE COMPRAS	Área na qual o cliente verifica os produtos antes de efetuar a compra
RF04	MENU DE COMPRAS	Área na qual o cliente confirma sua compra inserindo os dados do cartão
RF05	SISTEMA DE FEEDBACKS	Área na qual o cliente avalia os produtos da loja com comentários
RF06	SISTEMA DE COMENTARIOS	Campo no qual o cliente interage com outros usuários para discussões do produto
RF07	SISTEMA DE AVALIAÇÃO	Sistema que possibilita o cliente classificar em uma escala de 1-5 estrelas
RF08	COMUNICAÇÃO COM A LOJA	Campo no qual o cliente se comunica diretamente com a loja
RF09	INTERAÇÃO COM PRODUTOS	Página de produto aonde o cliente pode selecionar os tamanhos do produto, cor, gênero, estampa

Chasco; dos Santos; 2023.

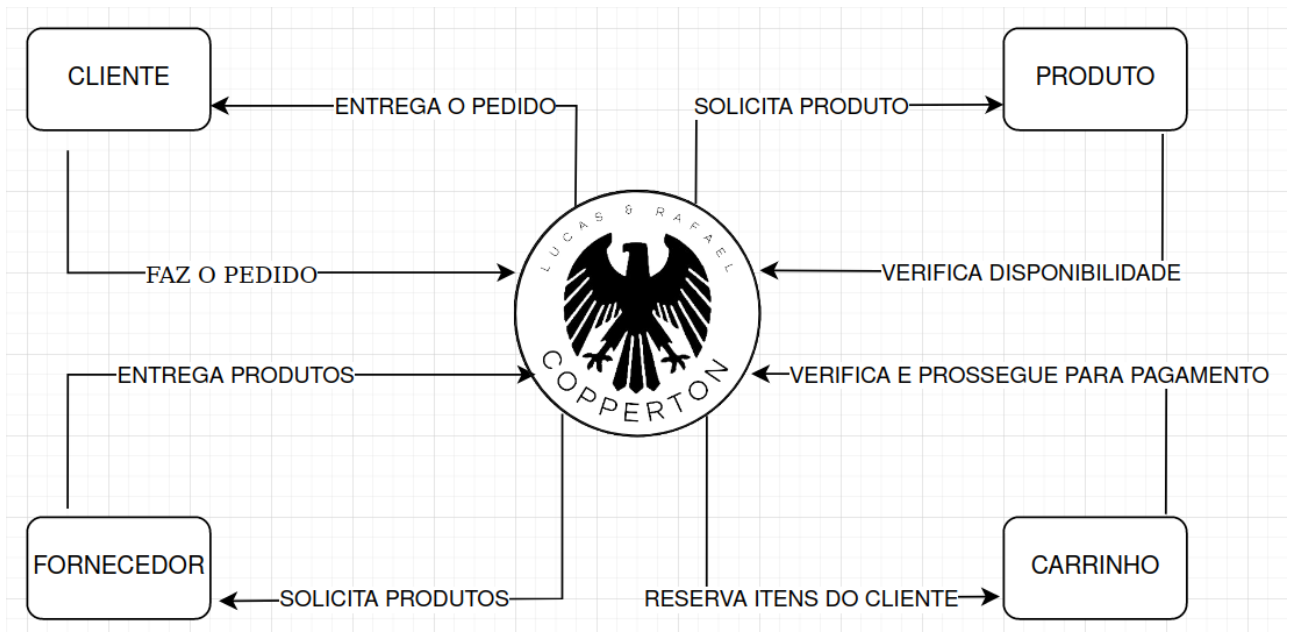
5.1.2 Requisitos não funcionais

ID	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	DESCRIÇÃO
RNF01	QUALIDADE DE SISTEMA	O sistema deve ser leve, rápido e intuitivo ao cliente final
RNF02	TEMPO DE RESPOSTA	Análise que permite medir o "ping" do site, o tempo no qual o cliente faz uma ação e o site responde
RNF03	USABILIDADE	O sistema não deve ser complicado a uso, as ações devem estar simples e fácil de se utilizar
RNF04	CONFIABILIDADE	O sistema deve transmitir confiabilidade através de uma interface não complexa mas completa
RNF05	UTILIZAÇÃO DE RECURSOS	E primordial o sistema utilizar o mínimo de recursos possíveis para completar a tarefa desejada
RNF06	ESTETICA DA INTERFACE	A interface se faz necessária e maneira completa, mas simples e confiável
RNF07	ACESSIBILIDADE	O sistema tem um sistema de acessibilidade para pessoas surdas através do Google narrador
RNF08	OPERABILIDADE	Sistema de manutenção e operação sem retirar a página do ar
RNF09	FACILIDADE DE USO	A página é de fácil uso, porém completa e intuitiva

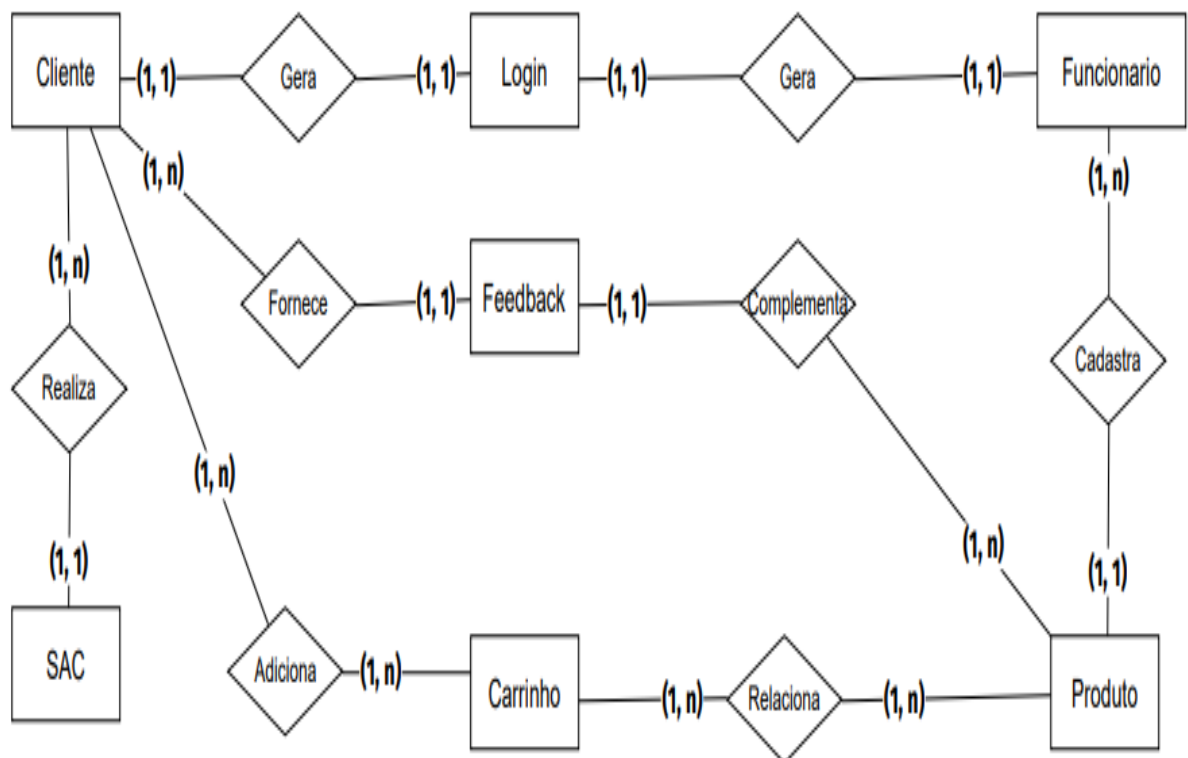
Chasco; dos Santos; 2023.

5.2 Diagrama de Contexto

De acordo com Nunes (2006), o diagrama de contexto em síntese visa mostrar o funcionamento de algum ciclo ou processo de maneira simples e resumida para que o usuário cliente do produto possa ter uma visão acerca de como o funciona o projeto.



Chasco; dos Santos; 2023.

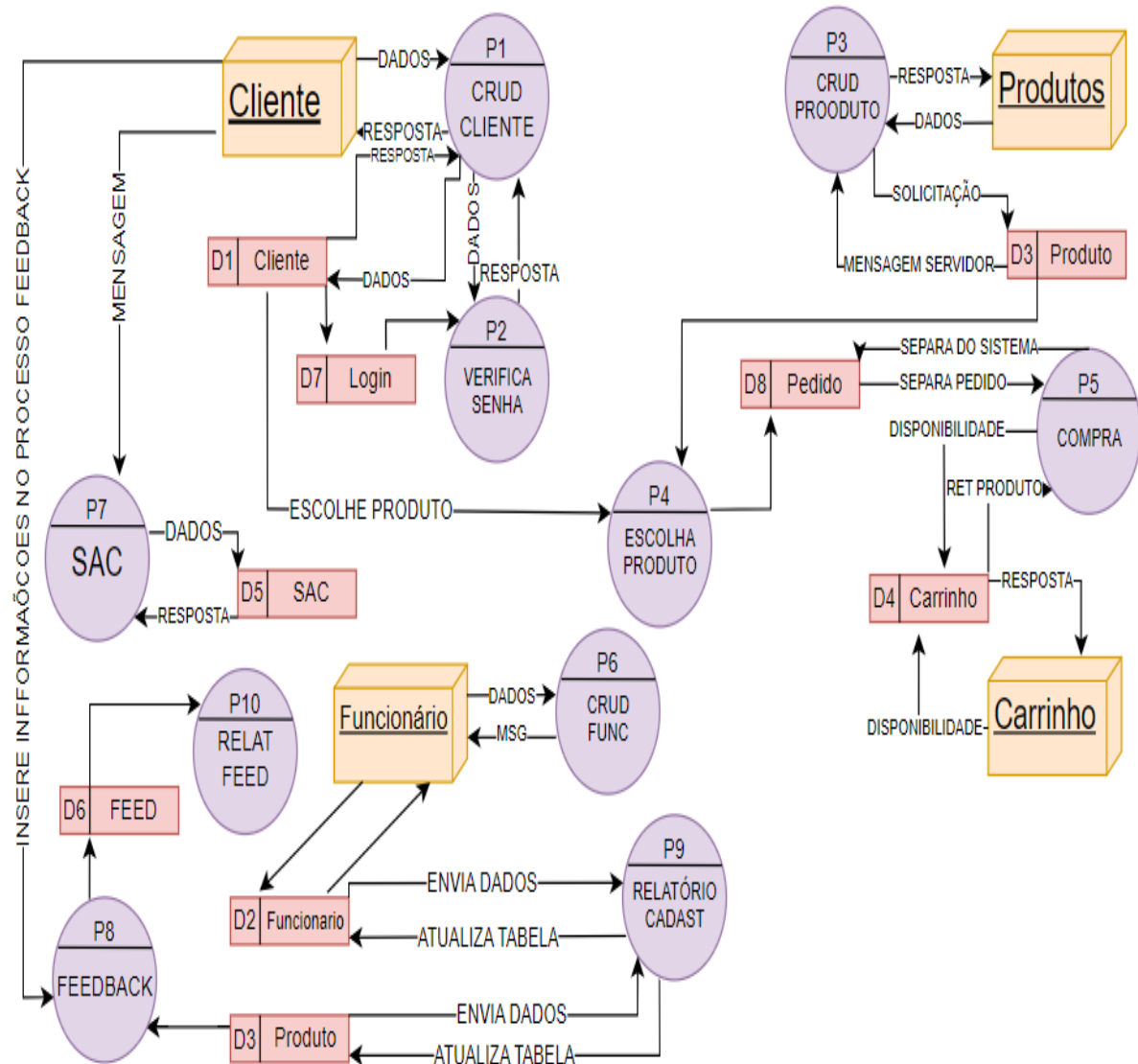


Chasco; dos Santos; 2023.

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

De acordo com Salviati (1982) é um processo que visa mostrar detalhadamente o fluxo de informações especificadas para o destino e caminho.

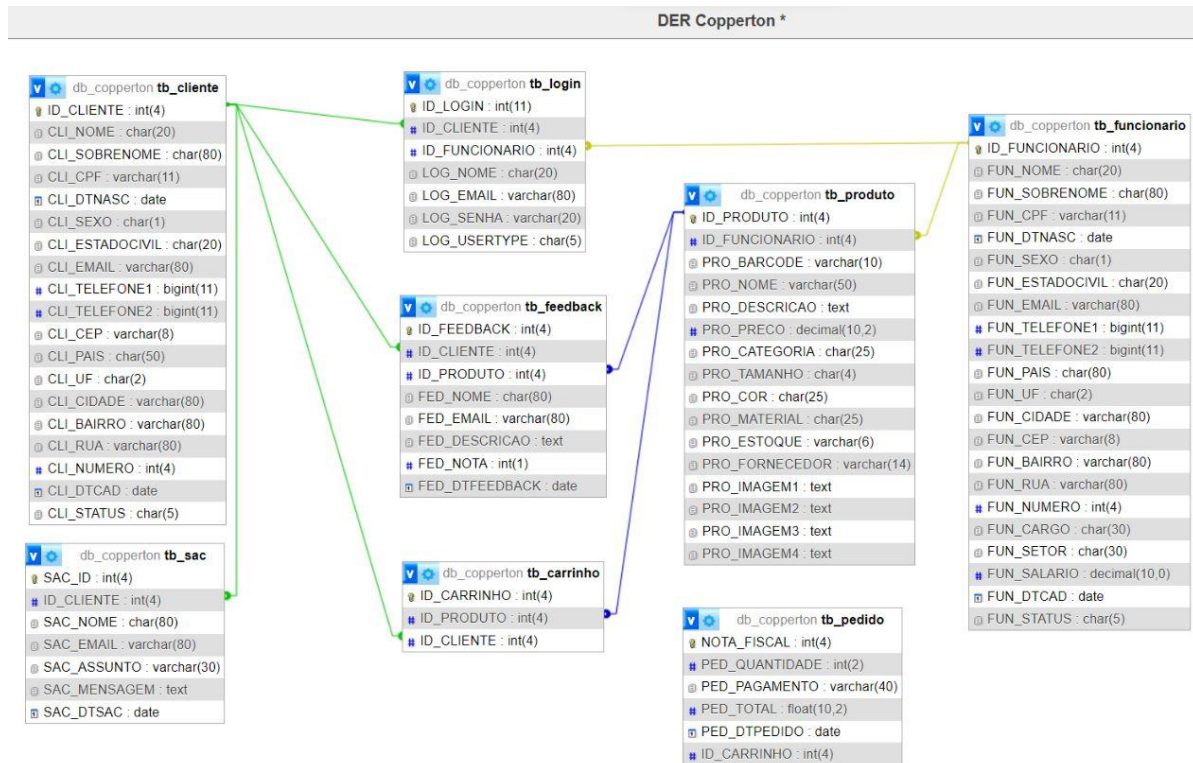
O surgimento de uma nova técnica para representação lógica de sistemas pode beneficiar a comunicação entre bibliotecários e analistas de sistemas. São apresentadas suas vantagens, símbolos e etapas para elaboração do diagrama e exemplos. (SALVIATI, 1982),



Chasco; dos Santos; 2023.

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

Segundo Heuser (2011), o diagrama de entidade e relacionamento, popularmente abreviado de DER são responsáveis por exibir o conteúdo do banco de dados, ligando as tabelas e mostrando seus passíveis relacionamentos.



Chasco; dos Santos; 2023.

5.5 Dicionário de Dados

De acordo com MRACK e PRICE (1990) É descrita a integração de um Dicionário de Dados (DD) ao Editor Diagramático Generalizado (EDG) um gerador de editores diagramáticos especializados em notações definidas pelo usuário e possíveis de serem abstraídas como grafos. O dicionário de dados armazena dados gerados pelos diagramas e dados associados pelo usuário aos símbolos diagramáticos. Além

disso, o DD permite a amarração de diversas técnicas diagramáticas, efetuando verificações de consistência e possibilitando ao usuário criar metodologias de desenvolvimento de software.

tb_carrinho						
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra	Links para
ID_CARRINHO	int(4)		Não		auto_increment	
ID_PRODUTO	int(4)		Não			-> tb_produto.ID_PRODUTO ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
ID_CLIENTE	int(4)		Não			-> tb_cliente.ID_CLIENTE ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE

tb_pedido						
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra	Links para
ID_CARRINHO	int(4)		Não		auto_increment	
PED_QUANTIDADE	int(2)		Não			
ID_CLIENTE	varchar(40)		Não			
PED_TOTAL	float(10,2)		Não			
PED_DTPEDIDO	date		Não	current_timestamp		
ID_CARRINHO	int(4)		Não			

tb_cliente						
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra	Links para
ID_CARRINHO	int(4)		Não		auto_inc	
CLI_NOME	char(20)		Não			
ID_CLIENTE	char(80)		Não			
CLI_CPF	varchar(11)		Não			
CLI_DTNASC	date		Não			
CLI_SEXO	char(1)		Não			
CLI_ESTADOCIVIL	char(20)		Não			
CLI_EMAIL	varchar(80)		Não			
CLI_TELEFONE1	bigint(11)		Não			
CLI_TELEFONE2	bigint(11)		Sim	NULL		
CLI_CEP	varchar(8)		Não			
CLI_PAIS	char(50)		Não			
CLI_UF	char(2)		Não			
CLI_CIDADE	varchar(80)		Não			
CLI_BAIRRO	varchar(80)		Não			
CLI_RUA	varchar(80)		Não			
CLI_NUMERO	int(4)		Não			
CLI_DTCAD	date		Não	current_timestamp()		
CLI_STATUS	char(5)		Não	true		

tb_funcionario					
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra
ID_CARRINHO	int(4)		Não		auto_inc
FUN_NOME	char(20)		Não		
ID_CLIENTE	char(80)		Não		
FUN_CPF	varchar(11)		Não		
FUN_DTNASC	date		Não		
FUN_SEXO	char(1)		Não		
FUN_ESTADO	char(20)		Não		
FUN_EMAIL	varchar(80)		Não		
FUN_TELEFONE1	bigint(11)		Não		
FUN_TELEFONE2	bigint(11)		Sim	NULL	
FUN_PAIS	char(80)		Não		
FUN_UF	char(2)		Não		
FUN_CIDADE	varchar(80)		Não		
FUN_CEP	varchar(8)		Não		
FUN_BAIRRO	varchar(80)		Não		
FUN_RUA	varchar(80)		Não		
FUN_NUMERO	int(4)		Não		
FUN_CARGO	char(30)		Não		
FUN_SETOR	char(30)		Não		
FUN_SALARIO	decimal(10, 0)		Não		
FUN_DTCAD	date		Não	current_timestamp()	
FUN_STATUS	char(5)		Não	true	

tb_feedback					
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra
ID_CARRINHO	int(4)		Não		auto_increment
ID_CLIENTE	int(4)		Não		-> tb_cliente.ID_CLIENTE ON UPDATE NO_ACTION ON DELETE
ID_PRODUTO	int(4)		Não		-> tb_produto.ID_PRODUTO
FED_NOME	char(80)		Não		
FED_EMAIL	varchar(80)		Não		
FED_DESCRIÇÃO	text		Não		
FED_NOTA	int(1)		Não		
FED_DTFEEDBACK	date		Não	current_timestamp()	

tb_produto						
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra	Links para
ID_CARRINHO	int(4)		Não		auto_increment	
ID_FUNCIONARIO	int(4)		Não			-> tb_funcionario.ID_FUNCIONARIO ON UPDATE NO_ACTION ON DELETE NO_ACTION
ID_CLIENTE	varchar(10)		Não			
PRO_NOME	varchar(50)		Não			
PRO_DESCRICAO	text		Não			
PRO_PRECO	decimal(10, 2)		Não			
PRO_CATEGORIA	char(25)		Não			
PRO_TAMANHO	char(4)		Não			
PRO_COR	char(25)		Não			
PRO_MATERIA	char(25)		Não			
PRO_ESTOQUE	varchar(6)		Não			
PRO_FORNECEDOR	varchar(14)		Não			
PRO_IMAGE M1	text		Não			
PRO_IMAGE M2	text		Não			
PRO_IMAGE M3	text		Não			
PRO_IMAGE M4	text		Não			

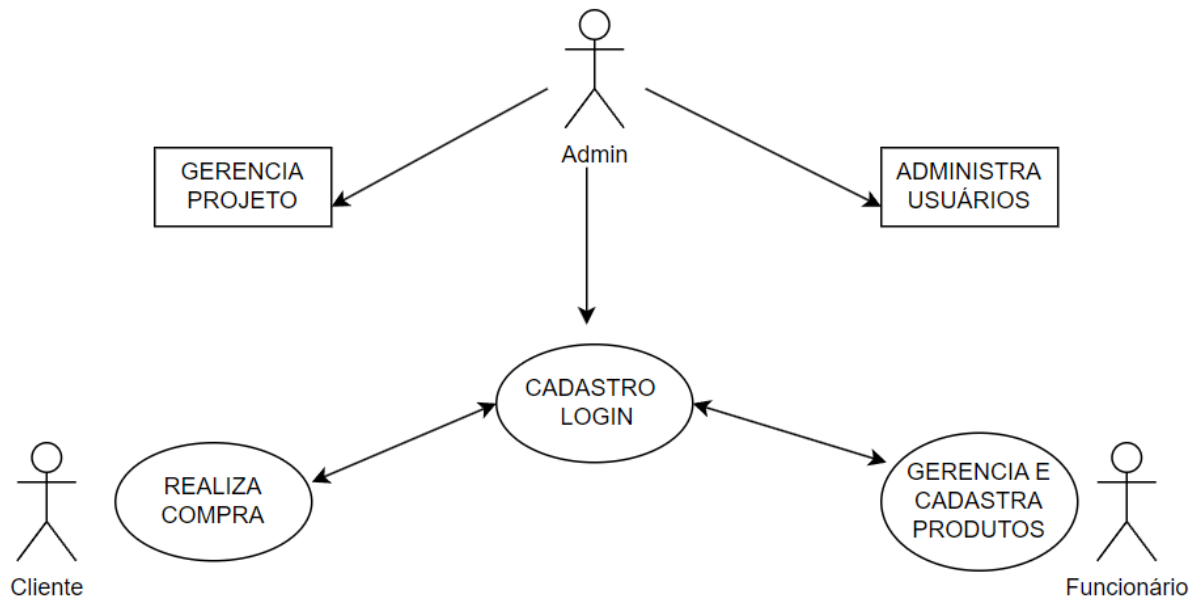
tb_login						
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra	Links para
ID_LOGIN	int(11)		Não		auto_inc	
ID_CLIEN	int(4)		Sim	NULL		-> tb_cliente.ID_CLIENTE
ID_FUNCIONARIO	int(4)		Sim	NULL		-> tb_funcionario.ID_FUNCIONARIO ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
LOG_NO	char(20)		Não			
LOG_EMAIL	varchar(80)		Não			
LOG_SEN	varchar(20)		Não			
LOG_USER TYPE	char(5)		Não	user		

tb_sac						
Coluna	Tipo	Atributos	Nulo	Padrão	Extra	Links para
SAC_ID	int(4)		Não		auto_increment	
ID_CLIENTE	int(4)		Não			-> tb_cliente.ID_CLIENTE ON UPDATE NO_ACTION ON DELETE NO_ACTION
SAC_NOME	char(80)		Não			
SAC_EMAIL	varchar(80)		Não			
SAC_ASSUNTO	varchar(30)		Não			
SAC_MENSAGEM	text		Não			
SAC_DTSAC	date		Não	current_timestamp()		

Chasco; dos Santos; 2023.

5.6 Diagrama de Caso de Uso

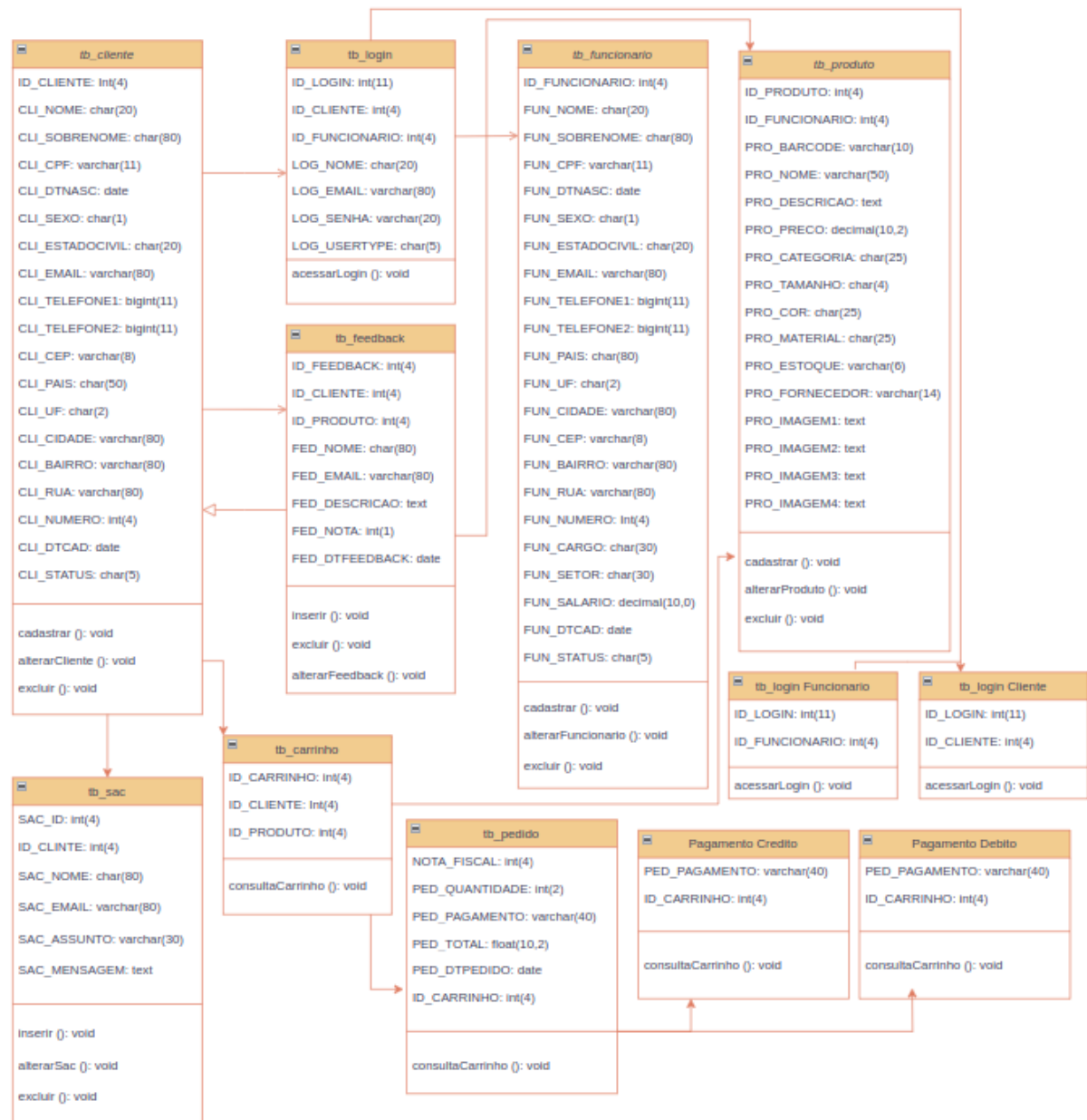
É a representação das funcionalidades externamente observáveis do sistema e dos elementos externos ao sistema e, que com ele interagem (Bezerra, 2007);



Chasco; dos Santos; 2023.

5.7 Diagrama de Classe

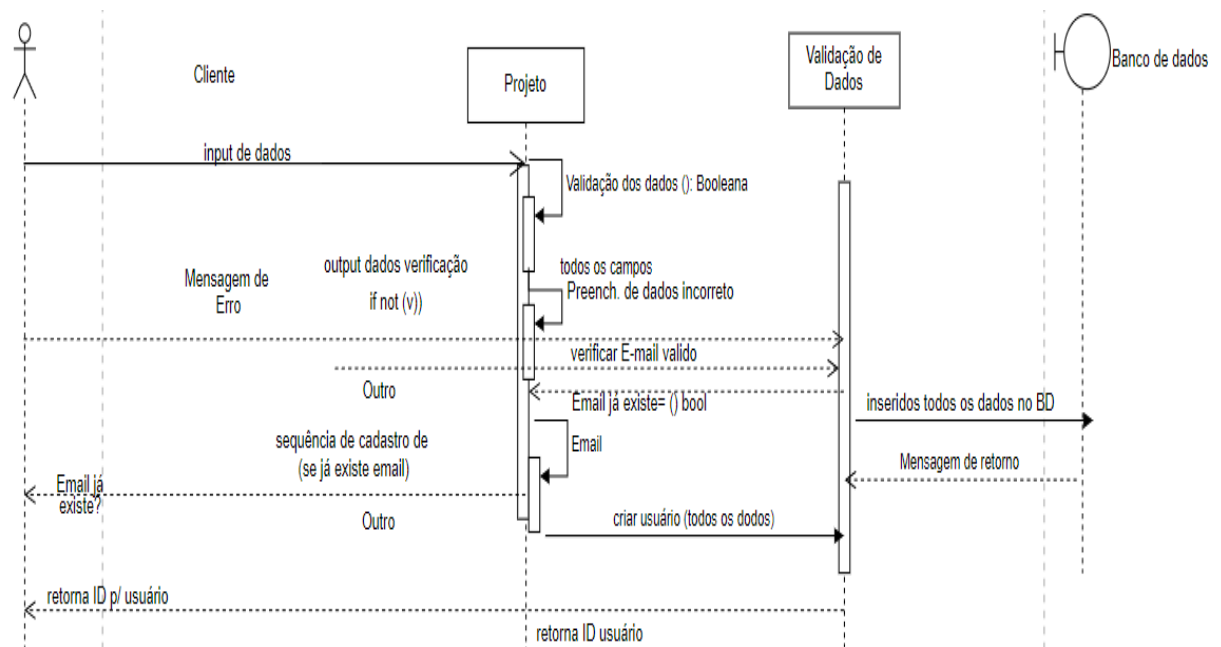
Segundo Murta(2011), o diagrama representa os tipos de classes e objetos de um sistema, incluindo as suas propriedades e atributos, como booleanas, excluir, adicionar alterar e editar.



Chasco; dos Santos; 2023.

5.8 Diagrama de Sequência

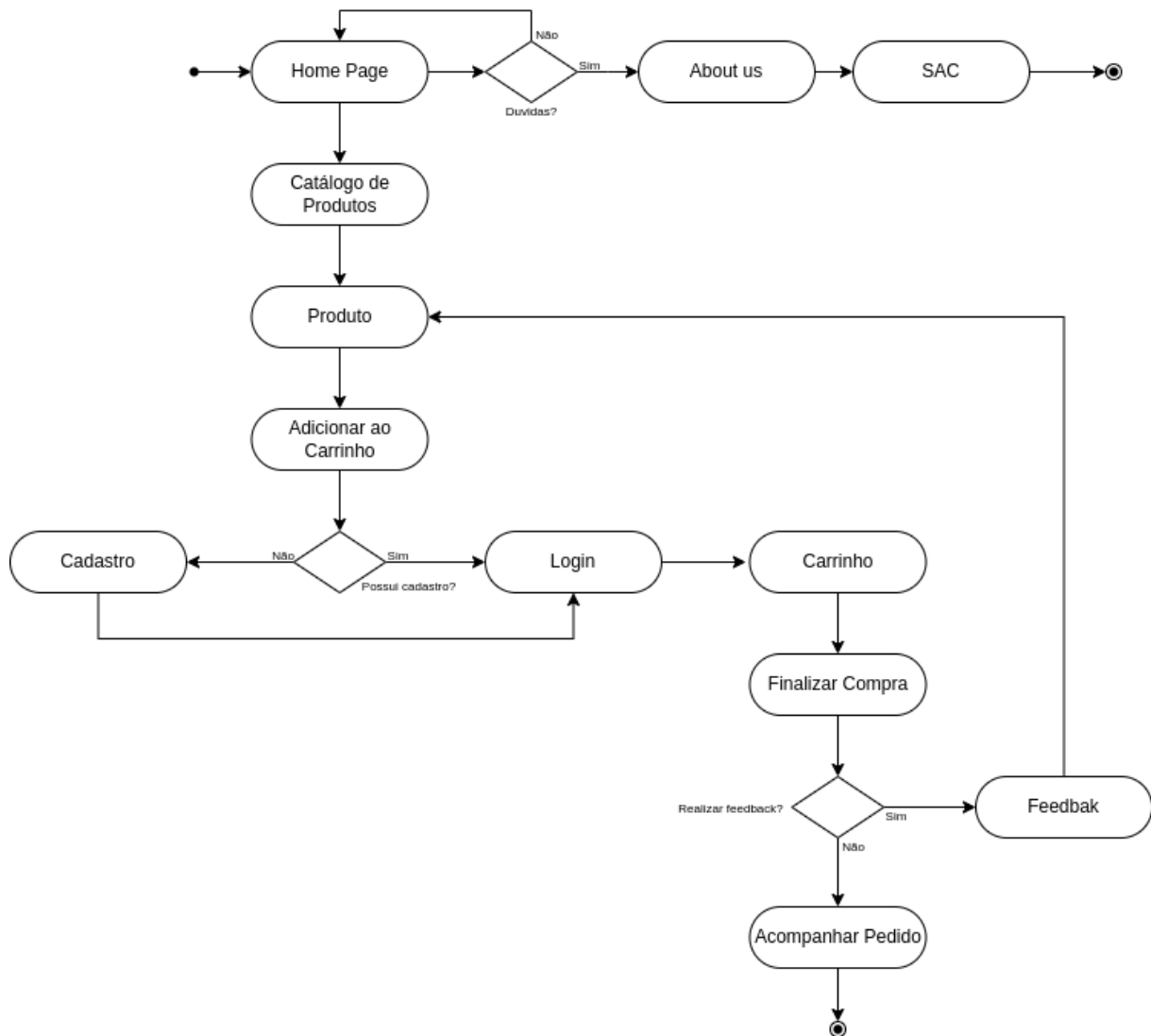
De acordo com DULLIUS, BECKER e PEREIRA (2001) Em sistemas de tempo real tem o determinismo temporal constitui um requisito fundamental para um bom funcionamento do mesmo. Estes requisitos tendem a aumentar a complexidade do desenvolvimento deste tipo de sistema, obrigando o projetista a se familiarizar com metodologias de projeto. Nos últimos anos, metodologias de projeto baseadas no paradigma de orientação a objetos têm sido aplicadas com sucesso no desenvolvimento de sistemas tempo real.



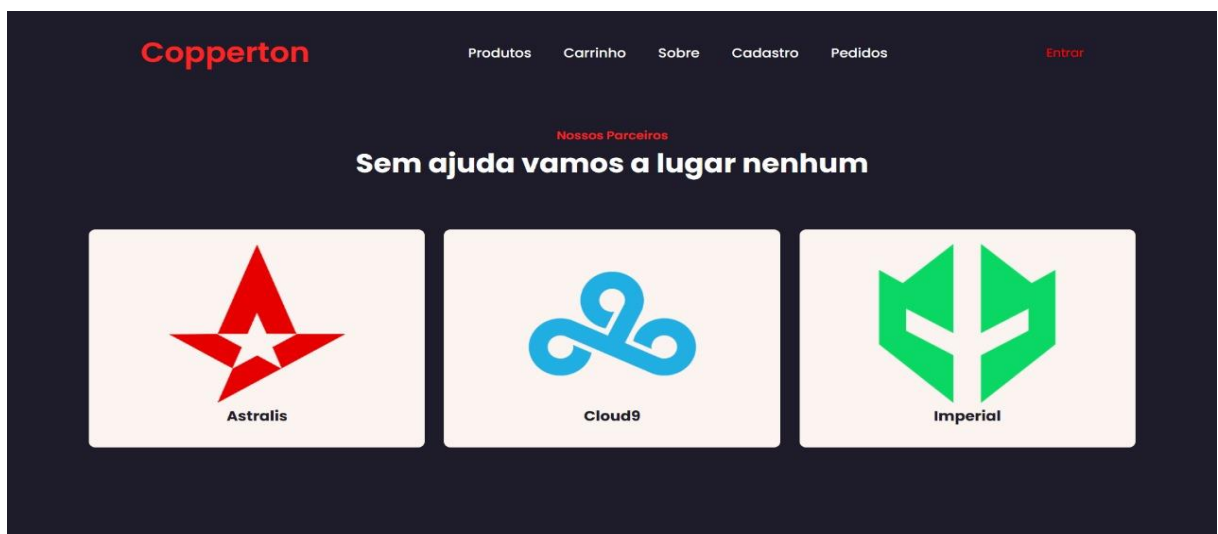
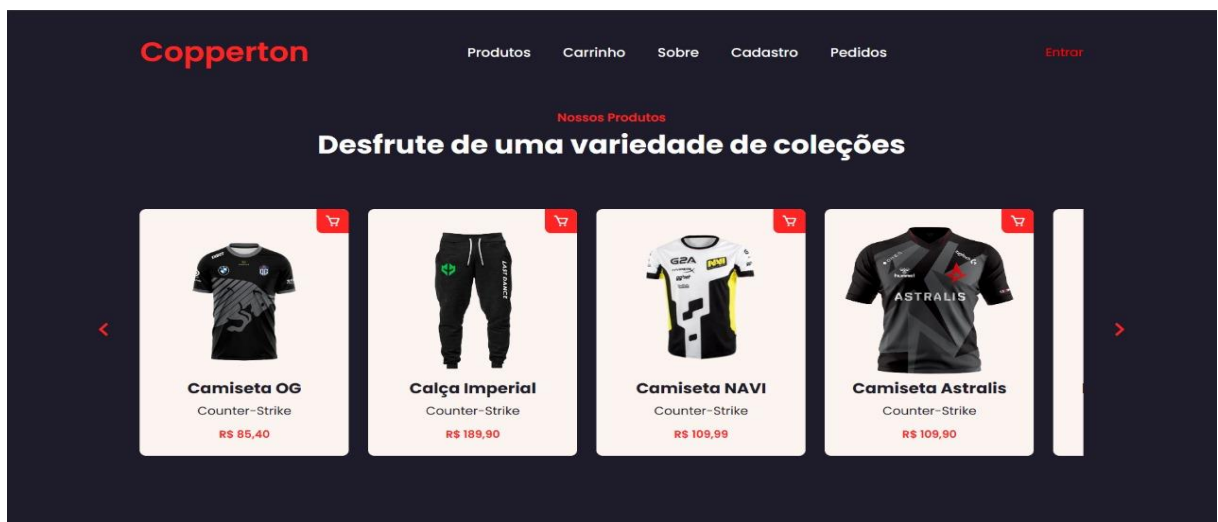
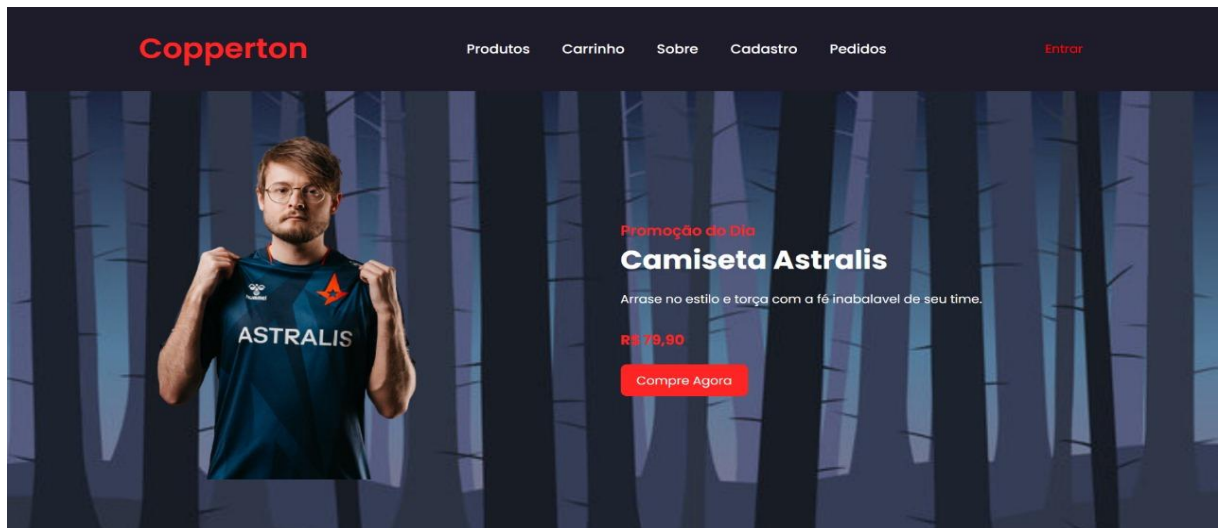
Chasco; dos Santos; 2023.

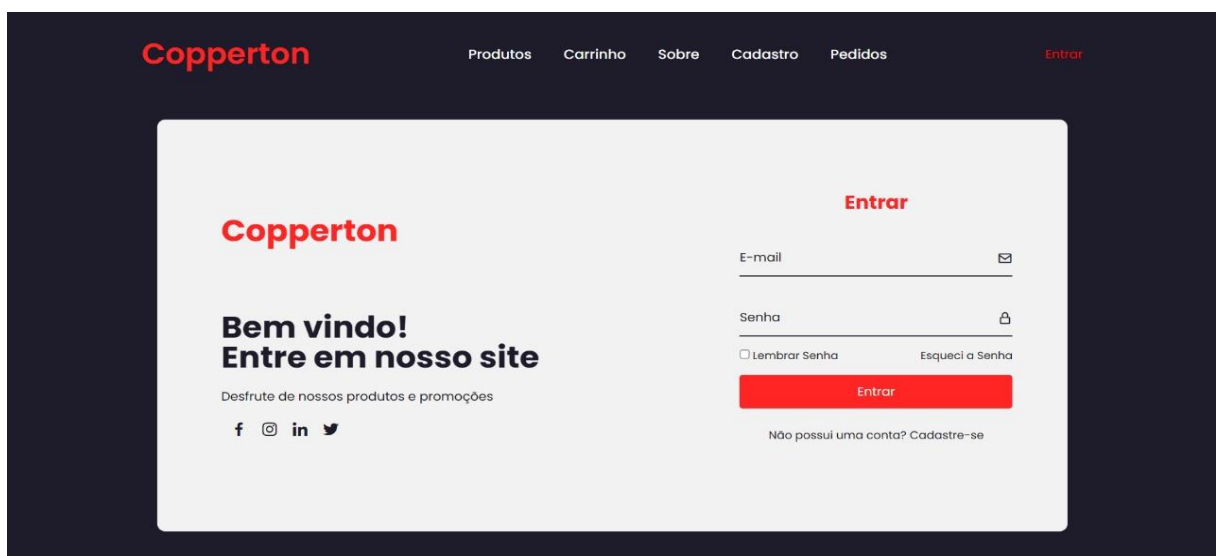
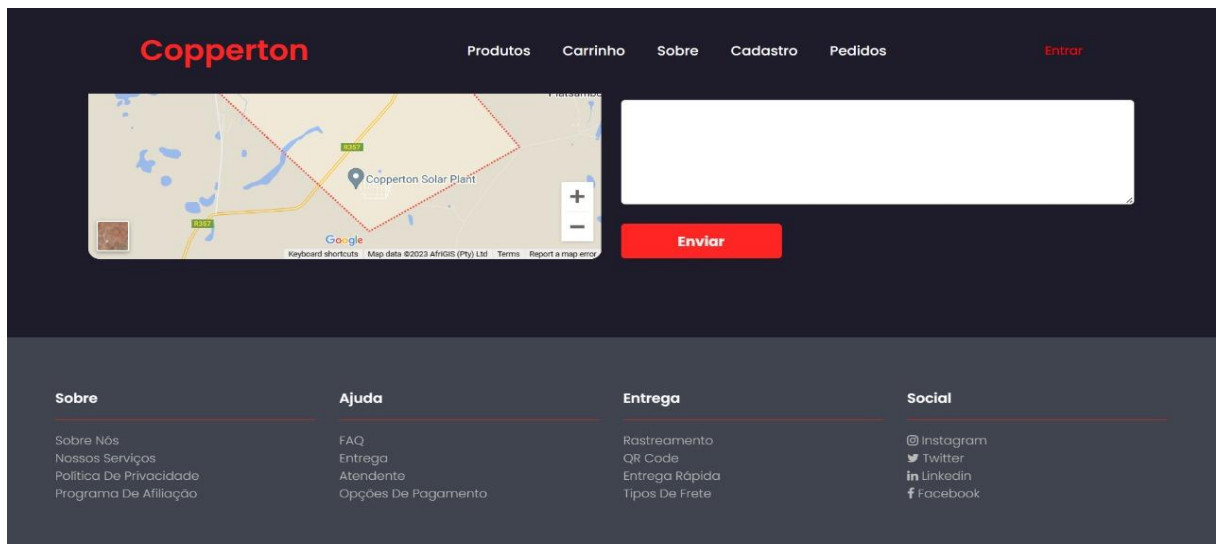
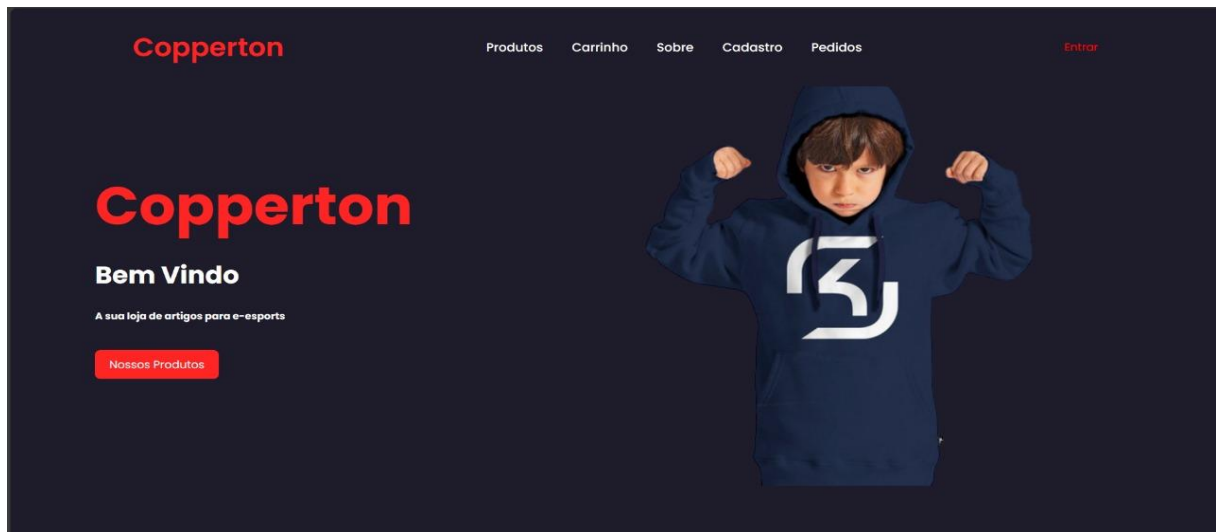
5.9 Diagrama de Atividade

Segundo Silva, o diagrama de atividade mostra o sistema de maneira simples para modelagem dos processos ligados ao projeto.



6 TELAS





Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Cadastro de Cliente

1 - Dados Pessoais

Nome:

Sobrenome:

CPF:

Data de Nascimento:

Sexo:

Estado Civil:

2 - Contatos

E-mail:

Telefone 1:

Telefone 2:

3 - Endereço

País:

Unidade Federativa:

Cidade:

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

CEP:

Bairro:

Rua:

Número:

4 - Senha

Senha:

Confirmar Senha:

☐ Aceito os Termos e Política.

Enviar ➔

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Onde Situamos

Venha nos fazer uma visita

Fale Conosco

Nome:

E-mail:

Assunto:

Mensagem:

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Política de Privacidade

Esta política descreve como as informações pessoais que você fornece são coletadas, usadas e compartilhadas quando você visita ou faz uma compra em nosso site.


- Coleta de Informações Pessoais**
 Quando você visita o site, coletamos automaticamente certas informações sobre o seu dispositivo, incluindo informações sobre o seu navegador, endereço IP, fuso horário e alguns dos cookies que estão instalados em seu dispositivo.
 Além disso, quando você faz uma compra ou tenta fazer uma compra através do site, coletamos certas informações suas, incluindo seu nome, endereço de cobrança, endereço de entrega, informações de pagamento (incluindo números de cartão de crédito), endereço de e-mail e número de telefone. Essas informações são chamadas de "Informações de Pedido".
- Compartilhamento de Informações Pessoais**
 Compartilhamos suas Informações Pessoais com terceiros para nos ajudar a usar suas Informações Pessoais, conforme descrito acima. Por exemplo, usamos o Shopify para alimentar nossa loja online.
- Segurança**
 Para proteger suas informações pessoais, tomamos precauções razoáveis e seguimos as melhores práticas da indústria para garantir que elas não sejam perdidas, mal utilizadas, acessadas, divulgadas, alteradas ou destruídas de maneira inadequada.

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Opções de Pagamento




Aceitamos pagamentos com Paypal. O Paypal permite que você pague usando sua conta do Paypal ou cartão de crédito.



Aceitamos pagamentos com cartão de crédito. Aceitamos os seguintes cartões de crédito: Visa, Mastercard e American Express.



Aceitamos pagamentos com Google Pay. O Google Pay permite que você pague usando sua conta do Google ou cartão de crédito.



Aceitamos pagamentos com cartão de débito. Aceitamos os seguintes cartões de débito: Visa, Mastercard e American Express.

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Nossos Produtos

Desfrute de uma variedade de coleções

Camisetas

Camiseta

Moletom

Calça

Gorro


Boné

Acessório


Jaqueta

Bandeirão

Short



Camiseta G2
Counter-Strike
R\$ 70,98



Camiseta Imperial
Counter-Strike
R\$ 138,90



Camiseta Astralis
Counter-Strike
R\$ 109,90



Camiseta OG
Counter-Strike
R\$ 85,40

Copperton

Produtos
Carrinho
Sobre
Cadastro
Pedidos
Entrar

Sobre Nós

A nossa loja foi fundada em 2022 por um pequeno grupo de empreendedores com a visão de oferecer produtos de qualidade a preços acessíveis. Desde então, expandimos nossos negócios e agora somos uma das maiores empresas de varejo do país.

Nós sempre buscamos inovar e oferecer a melhor experiência de compra aos nossos clientes. Em 2023, fomos um dos primeiros a lançar uma loja online, e desde então temos investido pesadamente em tecnologia e design para tornar a compra de produtos ainda mais fácil e agradável.

A nossa paixão por oferecer a melhor experiência de compra aos nossos clientes nunca mudou, e nós continuamos a trabalhar duro todos os dias para alcançar esse objetivo. Seja você um cliente antigo ou novo, nós esperamos que você sinta a diferença em cada compra que fizer conosco.

Copperton

Produtos
Carrinho
Sobre
Cadastro
Pedidos
Entrar

Produtos Similares

Aqui você encontra nossos produtos com preço e categoria similares

Copperton

Produtos
Carrinho
Sobre
Cadastro
Pedidos
Entrar

Produtos Similares

Aqui você encontra nossos produtos com preço e categoria similares

Camiseta Astralis
Counter-Strike
R\$ 109,90

Jaqueta Liquid
Counter-Strike
R\$ 299,99

Bandeirão Fnatic
Counter-Strike
R\$ 49,90

Gorro Vitality
Counter-Strike
R\$ 49,90

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Avaliações
Avaliações de outros usuários

Lucas Chasco ★★★★★ (5.0)

Sexta-Feira, 04 De Agosto De 2023

Bom dia, comprei esta camiseta na loja Copperton do tamanho G sob promoção de Dia do Fallen, passado 3 dias da encomenda acordei esplendoroso com o carteiro batendo palma em minha casa com a encomenda que eu solicitei em suas mãos. Recebi o pacote e logo fui provar, em minha humilde residência, constatel tal procedência e qualidade de tal produto.

Simão Kliemann ★★★★★ ☆ (4.0)

Quinta-Feira, 22 De Junho De 2023

Ficou pequena e veio errado

Igor Augusto Fonte ★★★★★ (5.0)

Quarta-Feira, 28 De Junho De 2023

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Ficou pequena e veio errado

Igor Augusto Fonte ★★★★★ (5.0)

Quarta-Feira, 28 De Junho De 2023

Produto muito bom e acessível, super recomendo.

Sobre

- Sobre Nós
- Nossos Serviços
- Política De Privacidade
- Programa De Afiliação

Ajuda

- FAQ
- Entrega
- Atendente
- Opções De Pagamento

Entrega

- Rastreamento
- QR Code
- Entrega Rápida
- Tipos De Frete

Social

- @ Instagram
- Twitter
- in LinkedIn
- f Facebook

Copperton
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Entrar

Home / Produtos

Camiseta Cloud9

★★★★☆ (3.50)

R\$89,90






Produto: Camiseta
Tamanho: G
Cor: Branco
Material: Poliéster
Quantidade em Estoque: 11




Adicionar no Carrinho Avaliar o Produto

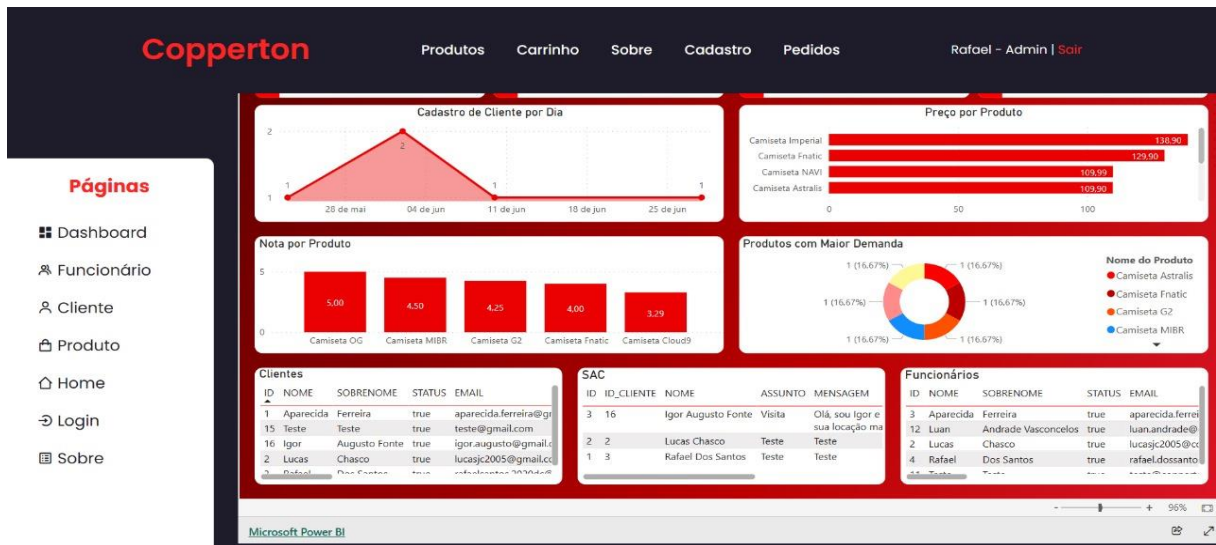
Detalhes do Produto

Apenas uma camiseta

Copperton						
Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Rafael Sair						
Acompanhamento de Pedidos Rafael						
ID DO PEDIDO	NOME DO PRODUTO	MEIO DE PAGAMENTO	QUANTIDADE	TOTAL	DATA DO PEDIDO	SITUAÇÃO DA ENTREGA
41	Camiseta Imperial	Cartão de Débito	2 un	R\$ 79,99	10/07/2023	Em Estoque
42	Camiseta MIBR	Cartão de Débito	3 un	R\$ 79,99	10/07/2023	Em Estoque
43	Camiseta Cloud9	Cartão de Crédito	2 un	R\$ 89,90	10/07/2023	Em Estoque
44	Jaqueta Liquid	Cartão de Crédito	1 un	R\$ 299,99	10/07/2023	Em Estoque
45	Camiseta Imperial	Cartão de Crédito	2 un	R\$ 277,80	10/07/2023	Em Estoque
46	Gorro Vitality	Cartão de Crédito	5 un	R\$ 249,50	10/07/2023	Enviado

Copperton			Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Rafael Sair
			Home / Produtos / Feedback Camiseta Cloud9 R\$89,90 Produto: Camiseta Tamanho: G Cor: Branco Material: Poliéster Detalhes do Produto Apenas uma camiseta
   			Deixe seu feedback ★★★★★ Nome: <input type="text" value="Digite seu nome"/> E-mail: <input type="text" value="Ex: copperton ltda@gmail.com"/> Mensagem: <input type="text" value="Descreva sua avaliação"/> <input type="button" value="Enviar"/>

Copperton			Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Rafael Sair
 Carrinho			
Detalhes do Pagamento <div><input type="button" value="Crédito"/> <input type="button" value="Débito"/></div> Nome do Cartão <input type="text"/> Número do Cartão <input type="text"/> Data de Validade <input type="text" value="31"/> / <input type="text" value="12"/> CVV <input type="text"/> <input type="button" value="Pagar: R\$279,80"/>		Ordem de Produtos <div> Camiseta Cloud9 <input type="button" value="X"/> <input type="button" value="-"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="+"/> R\$ 89,90</div> <div> Calça Imperial <input type="button" value="X"/> <input type="button" value="-"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="+"/> R\$ 189,90</div>	
		Cupom de Desconto <input type="text"/> <input type="button" value="Aplicar"/>	
		Total: R\$ 279,80	



Copperton Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Rafael - Admin | Sair

Cadastro de Funcionário

1 - Dados Pessoais

Nome: Sobrenome: CPF:

Data de Nascimento: Sexo: Estado Civil:

2 - Contatos

E-mail: Telefone 1: Telefone 2:

3 - Endereço

País: Unidade Federativa: Cidade:

Copperton Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos Rafael - Admin | Sair

CEP: Bairro: Rua:

Número:

3 - Funções

Cargo: Setor: Salário:

4 - Senha

Senha: Confirmar Senha:

☐ Administrador

Copperton

Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos

Rafael - Admin | Sair

Cadastro de Produto

1- IDs

Código de Barras:

Nome do Produto:

Descrição:

Ex: 9999999999

Nome do Produto

Categoria:

Preço:

Imagem Principal:

Camiseta

Ex: 99,90

Escolher Arquivo Nenhum arquivo escolhido

Imagem 2:

Imagem 3:

Imagem 4:

Escolher Arquivo Nenhum arquivo escolhido

Escolher Arquivo Nenhum arquivo escolhido

Escolher Arquivo Nenhum arquivo escolhido

2 - Localização

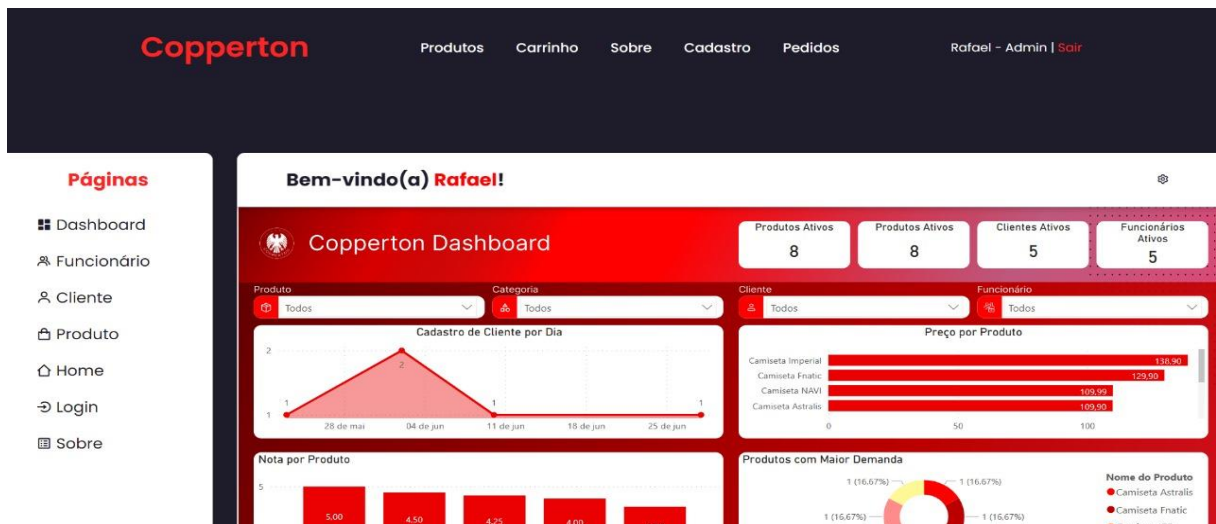
Quantidade:

Fornecedor:

1

44.937.921/0001-50 [Astralis]

3 - Especificações



Copperton

Produtos Carrinho Sobre Cadastro Pedidos

Rafael | Sair

Configurações da Conta

Rafael

Atualizar Dados:

1 - Dados Pessoais

Nome:

Sobrenome:

Estado Civil:

Rafael

Dos Santos

Solteiro

2 - Contatos

Telefone 1:

Telefone 2:

45998064904

4532238480

3 - Senha

Senha:

Confirmar Senha:

Digite sua senha

Confirme sua senha

Copperton[Produtos](#)[Carrinho](#)[Sobre](#)[Cadastro](#)[Pedidos](#)Rafael | [Sair](#)

Atualizar Dados:

1 - Dados Pessoais
Nome: Sobrenome: Estado Civil:

2 - Contatos
Telefone 1: Telefone 2:

3 - Senha
Senha: Confirmar Senha:

[Atualizar](#)

Copperton[Produtos](#)[Carrinho](#)[Sobre](#)[Cadastro](#)[Pedidos](#)Rafael - Admin | [Sair](#)

3 - Especificações
Tamanho: Cor: Material:

[Cadastrar ►](#)

Sobre
[Sobre Nós](#)
[Nossos Serviços](#)
[Política De Privacidade](#)
[Programa De Afiliação](#)

Ajuda
[FAQ](#)
[Entrega](#)
[Atendente](#)
[Opções De Pagamento](#)

Entrega
[Rastreamento](#)
[QR Code](#)
[Entrega Rápida](#)
[Tipos De Frete](#)

Social
[@ Instagram](#)
[Twitter](#)
[in LinkedIn](#)
[f Facebook](#)

7 CONCLUSÃO

Haja visto que o projeto Copperton foi pensado e desenvolvido pelos estudantes

8 REFERÊNCIAS

BORGES, Luiz Eduardo. Python Para Desenvolvedores. São Paulo: Novatec, 2014. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=eZmtBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=PYTHON+PARA+DESENVOLVEDORES&ots=VETrrsHgIr&sig=T_b75z4jsPc7HgU9003b2iw8zr0#v=onepage&q=PYTHON%20PARA%20DESENVOLVEDORES&f=false. Acesso em: 18 maio 2023.

DA SILVA, Viviane Torres. Diagrama de Atividades. Disponível em: <http://www2.ic.uff.br/~viviane.silva/es1/utl/aula9.pdf>

DADOS, D. E. Apêndice A DFD-Diagramas de Fluxos de Dados. Disponível em: http://homepage.ufp.pt/lmbg/reserva/tm_06.pdf

DULLIUS, João Paulo Ferraresi; BECKER, Leandro Buss; PEREIRA, Carlos Eduardo. Implementação de um editor de diagrama de sequência de mensagens. Salão de Iniciação Científica (13.: 2001: Porto Alegre). Livro de resumos. Porto Alegre: UFRGS, 2001., 2001. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/80032/000327679.pdf?sequence=1>

FIGUEIREDO, Eduardo. Requisitos funcionais e não funcionais. 2011. Disponível em: https://homepages.dcc.ufmg.br/~figueiredo/disciplinas/aulas/req-funcional-rnf_v01.pdf. Acesso em: 06 ago. 2023.

FLANAGAN, David. Javascript: o guia definitivo. 6. ed. São Paulo: Bookman, 2013. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=zWNYDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=DAVID+FLANAGAN,+JAVASCRIPT&ots=IACfA8MdlR&sig=hWulr_1gbRi3RVhKL4EaJ-PXbb4#v=onepage&q=DAVID%20FLANAGAN%2C%20JAVASCRIPT&f=false. Acesso em: 18 maio 2023.

HEUSER, Carlos Alberto. Diagrama Entidade-Relacionamento Almojarifado. 2011. Disponível em: <http://seer.umc.br/index.php/revistaumc/article/viewFile/486/378>

JOBTRAIBIZER, Flávia. CRIAÇÃO DE SITES COM CSS: desenvolva páginas web mais leves e dinâmicas em menos tempo.. São Paulo: Digerati, 2009. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Bdq5_oBRHqUC&oi=fnd&pg=PA8&dq=CRIA%C3%87%C3%83O+DE+SITES+COM+CSS&ots=cFrEv_LZOV&sig=12FVhHYMcsXu-I0AB7EK7Ydqdp#v=onepage&q=CRIA%C3%87%C3%83O%20DE%20SITES%20COM%20CSS&f=false. Acesso em: 18 maio 2023.

JÚNIOR, Edwar Saliba. Diagrama de Caso de Uso. 2020. Disponível em: https://esj.eti.br/IFTM/Disciplinas/Grau03/APOO/APOO_Unidade_04_DiagramaDeCa

[soDeUso.pdf](#)

MILANI, André. My SQL: guia do programador. São Paulo: Novatec, 2006. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=81EwMDA-pC0C&oi=fnd&pg=PA19&dq=MYSQL+guia+do+programador&ots=xPEo6brNYF&sig=decx1KKc3jo6Nu3r0oyz-RJyn8#v=onepage&q=MYSQL%20guia%20do%20programador&f=false>. Acesso em: 18 maio 2023.

MRACK, Flávio Roberto Freire; DA SILVA, Mônica Spotorno; PRICE, Roberto Tom. Um dicionário de dados para um editor diagramático generalizado. In: Anais do IV Simpósio Brasileiro de Engenharia de Software. SBC, 1990. p. 218-230. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbes/article/view/24178>

MURTA, Leonardo Gresta Paulino. Diagrama de Classes. Disponível em: <https://leomurta.github.io/courses/es1/aula7.pdf>

NIEDERAUER, Juliano. PHP Para quem conhece PHP. 5. ed. São Paulo: Novatec, 2017. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=w30rDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=PHP+PARA+QUE+CONHECE+PHP&ots=2zlvaQ_BGB&sig=TfII7bUFurVf1eSd4syDuJbJxrA#v=onepage&q=PHP%20PARA%20QUE%20CONHECE%20PHP&f=false. Acesso em: 18 maio 2023.

PERITO, Jeferson. A importância da documentação de software. 2009. Disponível em: <https://blog.geekhunter.com.br/qual-e-a-importancia-da-documentacao-de-software/>. Acesso em: 19 maio 2023.

SALVIATI, Maria Elisabeth. Diagrama de fluxo de dados: um novo instrumento para representação gráfica de sistemas. Revista de Biblioteconomia de Brasília, v. 10, n. 1, p. 95-103, 1982.

SILVA, Maurício Samy. A LINGUAGEM D MARCAÇÃO QUE REVOLUCIONOU A WEB. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2011. (2). Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=tDG-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=MAUR%C3%8DCIO+SAMY+SILVA,+A+LINGUAGEM+DE+MARCA%C3%87%C3%83O+QUE+REVOLUCIONOU+A+WEB&ots=mk6t-385k0&sig=2VC8c9LyWKTtMva3ec-AEnGj_18#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 18 maio 2023.