

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

**ABRAÃO VICTOR DALAGNOL
GABRIEL PADILHA GUEZZI SOUZA**

DALAGNOL'S MUSIC

**CASCAVEL - PR
2023**

ABRAÃO VICTOR DALAGNOL
GABRIEL PADILHA GUEZZI SOUZA

DALAGNOL'S MUSIC

Projeto de Desenvolvimento de Software
do Curso Técnico em Informática do
Colégio Estadual de Educação
Profissional Carmelo Perrone C E PE EF
M – 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

ABRAÃO VICTOR DALAGNOL
GABRIEL PADILHA GUEZZI SOUZA

DALAGNOL'S MUSIC

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Carmelo Perrone C E PE EF M.

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

1	INTRODUÇÃO	5
1.1	Apresentação do Problema	6
5	DOCUMENTAÇÃO do projeto	10
5.1	Requisitos	11
5.1.1	Requisitos funcionais	11
5.2	Diagrama de Contexto.....	12
5.3	Diagrama de Fluxo de dados	13
5.4	Diagrama de Entidade e relacionamento	14
5.5	Dicionário de Dados	15
5.6	Diagrama de Caso de Uso	17
5.6	Diagrama de Classe.....	19
5.7	Diagrama de Sequência.....	20
5.8	Diagrama de Atividade	21
6	Telas	22
7	Conclusão	24
8	REFERÊNCIAS	25

1 INTRODUÇÃO

Dalagnol's Music um comércio eletrônico" e-commerce", tem se tornado cada vez mais comum em diversos setores, inclusive no mercado de instrumentos musicais. Com a evolução da tecnologia e o aumento do acesso à internet, muitas empresas têm adotado o e-commerce como estratégia de venda, permitindo que os clientes comprem instrumentos musicais online de maneira segura e rápida.

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo analisar o mercado de instrumentos musicais no e-commerce, identificando suas principais tendências, desafios e oportunidades. Serão abordados temas como a evolução do comércio eletrônico no setor de instrumentos musicais, os modelos de negócio mais utilizados, as tecnologias empregadas no e-commerce de instrumentos musicais, as estratégias de marketing digital e as questões legais que envolvem o comércio eletrônico de instrumentos musicais.

A loja Dalagnol's Music é um projeto desenvolvido para facilitar o seu jeito de comprar instrumentos, chegando na sua casa com segurança. A Dalagnol's Music foi fundada em 2017 com o intuito de se destacar na venda de instrumentos do mundo inteiro, buscando sempre o melhor preço e a melhor qualidade dos nossos produtos para satisfazer nossos clientes. Além disso, serão apresentadas recomendações para empresas que desejam ingressar ou aprimorar suas estratégias de e-commerce de instrumentos musicais, de forma a se destacarem em um mercado cada vez mais competitivo.

Espera-se, com este trabalho, contribuir para o desenvolvimento do setor de instrumentos musicais no e-commerce, fornecendo informações relevantes para empresas que atuam nesse mercado e para aqueles que desejam empreender nessa área.

1.1 Apresentação do Problema

Nosso proposito a vendas de instrumentos e o aumento do uso de mídias sociais pelos vendedores. Isso dá um aumento grandioso nas vendas. A solução pra vendas de instrumentos tem se tornado cada vez mais comum em diversos setores, inclusive no mercado digital. Com a evolução da tecnologia e o aumento do acesso à internet, muitas empresas têm adotado o e-commerce como estratégia de venda, permitindo que os clientes comprem instrumentos musicais online o famoso marketing digital dos anos atuais.

2 OBJETIVOS

O objetivo geral de uma venda de instrumentos é oferecer aos clientes a possibilidade de adquirir instrumentos musicais de qualidade e a melhor durabilidade dos instrumentos de forma conveniente e com um bom atendimento, de modo a atender às suas necessidades e expectativas. A venda de instrumentos musicais pode ser realizada em nossa plataforma pré-desenvolvida com nossos melhores programadores de forma segura, sem problemas de possível hacker. Construção de um site de música. O usuário possa se cadastrar, encontrar diversos modelos de instrumentos, referencias de fabricantes e dos modelos apresentados, comparação de preço entre os modelos e os fabricantes.

3 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa exploratória e descritiva. Exploratória por conter questões e hipóteses para estudos futuros. Descritiva porque descreve fatos e fenômenos da realidade.

Para Godoy (1995), a pesquisa qualitativa é rica em descrições contextualizadas, e por isso pode ser considerada descritiva. Gil (1994) descreve que a pesquisa exploratória tem como principal finalidade o aperfeiçoamento das ideias e intuições, proporcionando o conhecimento e a familiaridade com o problema em estudo, construindo hipóteses futuras e explicitando o problema estudado. Já a pesquisa descritiva descreve as características do fenômeno e estabelece as relações entre as variáveis. O estudo de caso possibilita a investigação profunda de uma empresa, tendo como objetivo o teste de validade das hipóteses de pesquisa, baseadas em um referencial teórico. Quando os fenômenos e o contexto não estão muito bem delineados, sendo usadas fonte de evidências diversificadas, tem-se no estudo de caso, um modelo de pesquisa empírica que investiga tais fenômenos (YIN, 2001).

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Um sistema de informação é um conjunto de componentes interconectados que trabalham juntos para coletar, processar, armazenar e distribuir informações em uma organização. Esses componentes incluem hardware, software, pessoas, processos e dados.

Dentro de um sistema de informação, é comum haver a divisão entre front-end e back-end. O front-end é a parte do sistema que interage diretamente com o usuário, como a interface do usuário, as páginas da web e os aplicativos móveis. Ele é responsável por coletar as informações do usuário e enviar as solicitações ao back-end para processamento.

Já o back-end é a parte do sistema que fica nos bastidores e que é responsável pelo processamento e armazenamento de dados. Ele geralmente inclui o servidor, o banco de dados e a lógica de negócios. O back-end é responsável por atender as solicitações recebidas pelo front-end, processar os dados e enviar a resposta de volta e tudo isso inclui usando HTML, CSS, JAVASCRIPT ,PHP e o banco de dados MYSQL.

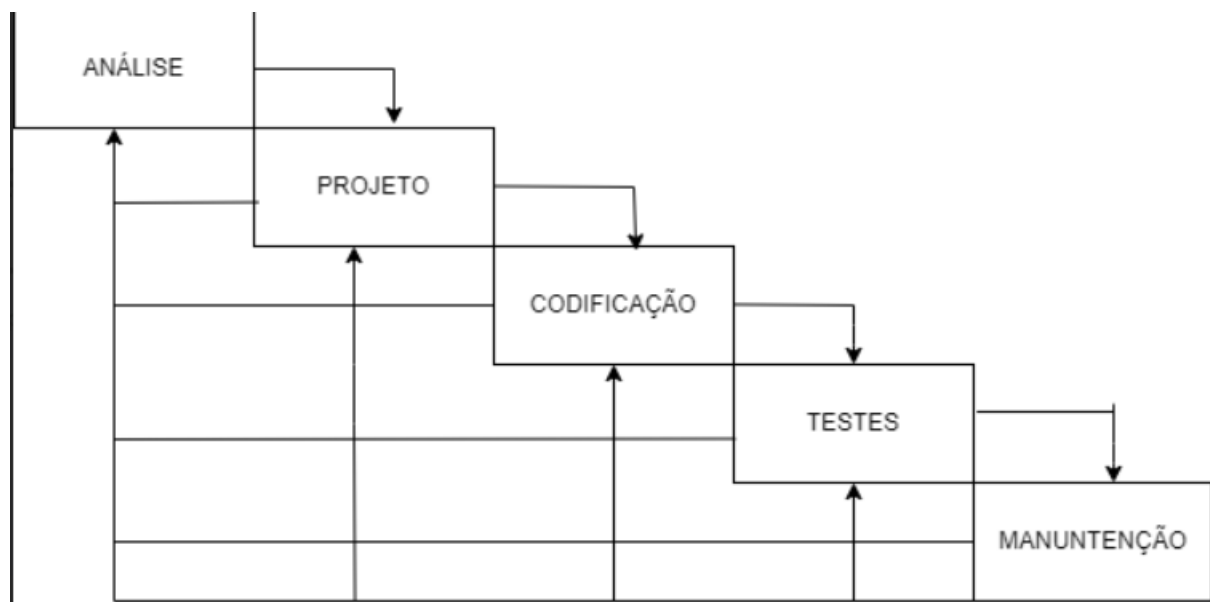
O front-end e o back-end trabalham juntos para criar um sistema de informação completo e eficiente. Eles devem ser projetados e implementados de forma a garantir que a interface do usuário seja amigável e intuitiva, enquanto o back-end seja robusto, seguro e escalável para lidar com grandes volumes de dados.

5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

A documentação de um projeto é essencial por vários motivos. Ela serve como um registro completo das decisões tomadas, dos requisitos, do design, da implementação e de outras informações relevantes relacionadas ao projeto. Em resumo, a documentação de um projeto é importante para garantir a comunicação eficaz, facilitar a transferência de conhecimento, fornece suporte e manutenção adequados, rastrear mudanças e promover a melhoria contínua.

CICLO DE VIDA

O ciclo de vida de um programa de computador é uma estrutura que indica os procedimentos e tarefas envolvidos na criação, funcionamento e manutenção de um software, abrangendo efetivamente toda a duração do sistema. Nesse percurso, são utilizados modelos que estabelecem a maneira como o software será concebido, lançado, aprimorado e concluído. A seleção desse modelo, que determinará a sequência das etapas das atividades, é feita em conjunto pelo cliente e pela equipe de desenvolvimento, e diversos fatores podem influenciá-la, como aspectos comerciais, disponibilidade de tempo, custo e composição da equipe. A sequência das fases é que irá definir o ciclo de vida do software em questão.



Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

5.1 Requisitos

Requisitos funcionais são todos os problemas e necessidades que devem ser atendidos e resolvidos pelo software por meio de funções ou serviços. Tudo o que for relacionado a uma ação a ser feita é considerado uma função. Também é importante lembrar que quanto menos ambíguos e mais objetivos forem os requisitos funcionais, maior será a qualidade do software gerado. Requisitos não funcionais são todos aqueles relacionados à forma como o software tornará realidade os que está sendo planejado. Ou seja, enquanto os requisitos funcionais estão focados no que será feito, os não funcionais descrevem como serão feitos. Assim, todos os pré-requisitos do sistema, de hardware, de software e operacionais são documentados separadamente.

5.1.1 Requisitos funcionais

id	Requisitos funcionais
RF1	inserir dados em um formulário
RF2	buscar pratos específicos em um cardápio
RF3	consultar o status de um pedido
RF4	realizar compras
RF5	comunicar-se com um atendente
RF6	alterar informações de um registro
RF7	elaborar relatórios.

Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

5.1.2 Requisitos não funcionais

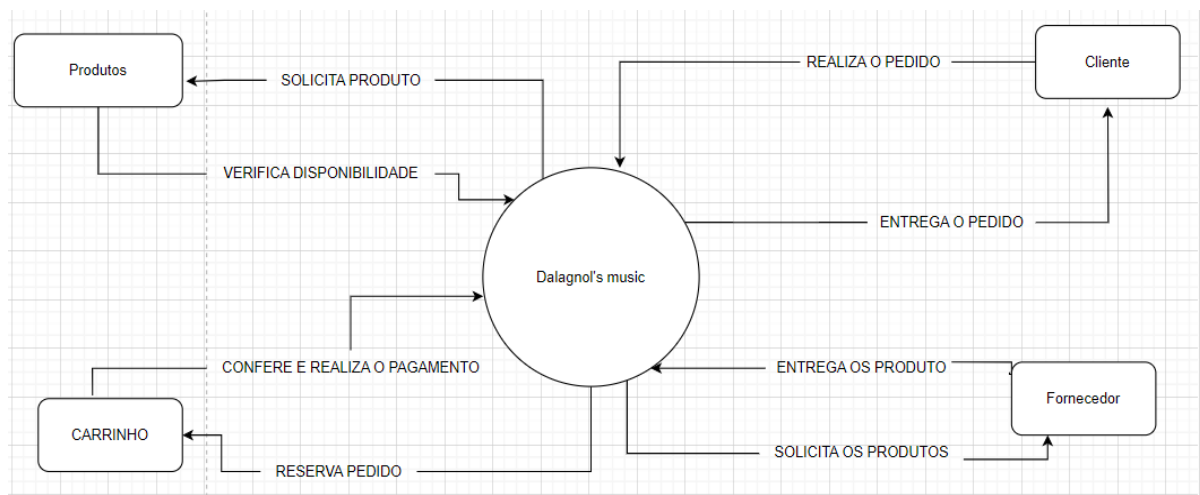
id	Requisitos não funcionais
RF1	tipo de sistema operacional;
RF2	hardware a ser utilizado
RF3	processamento
RF4	consumo de memória
RF5	conexão
RF6	banco de dados
RF7	tipos de dispositivos em que o software pode ser usado

Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

5.2 Diagrama de Contexto

O diagrama de contexto descreve visualmente o escopo do produto, mostrando um sistema de negócios (um processo, equipamentos, sistema computacional, etc.) e, em seguida, mostra a relação que este tem com outras entidades externas (sistemas, atores, grupos organizacionais, repositórios de dados, etc.).

No gerenciamento de projetos o diagrama de contexto é utilizado para a modelagem do escopo, descrevendo graficamente o escopo do produto.



Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

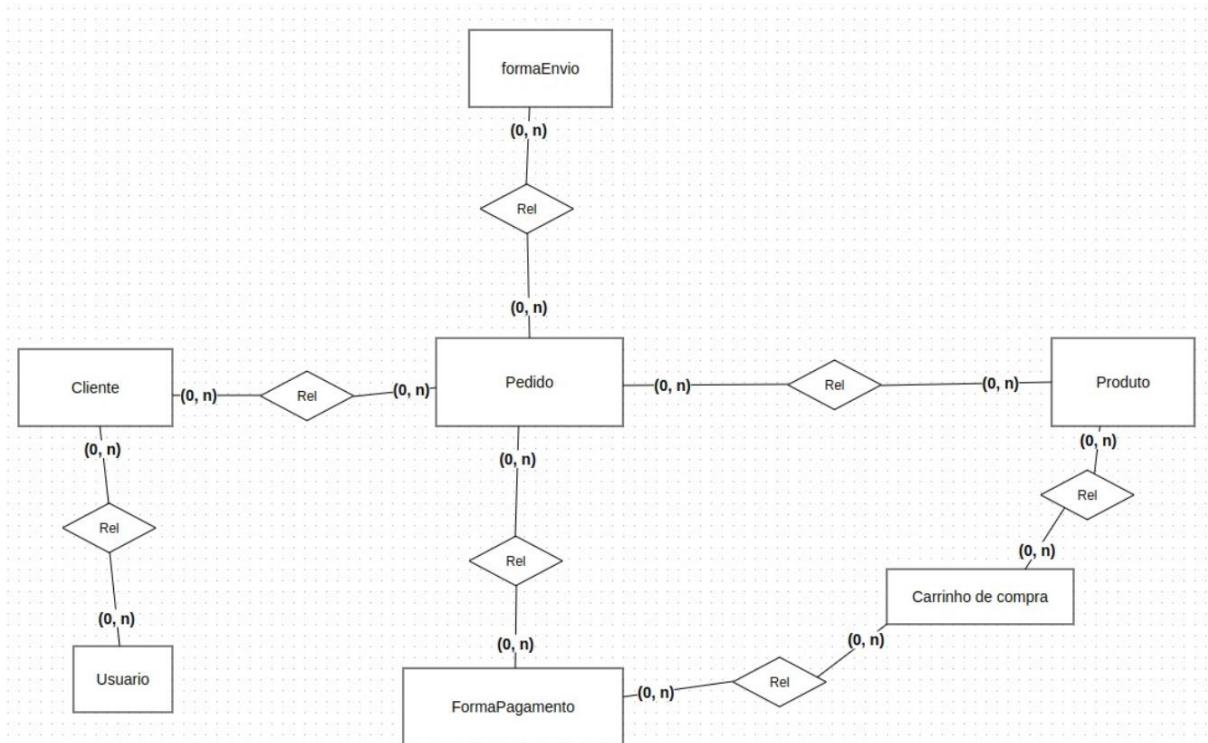
Um diagrama conceitual é uma representação gráfica de um sistema de informação que mostra os conceitos e suas relações. É um tipo de diagrama de modelagem de dados que é usado para representar o mundo real em termos de entidades e suas relações. Componentes de um diagrama conceitual.

- Entidades: Representam objetos do mundo real que são relevantes para o sistema.
- Atributos: Representam características ou propriedades das entidades.
- Relações: Representam as conexões entre as entidades.

Como criar um diagrama conceitual. Para criar um diagrama conceitual, siga estas etapas:

- Identifique as entidades. As entidades são os objetos do mundo real que são relevantes para o sistema.

- Identifique os atributos das entidades. Os atributos são as características ou propriedades das entidades.
- Identifique as relações entre as entidades. As relações são as conexões entre as entidades.

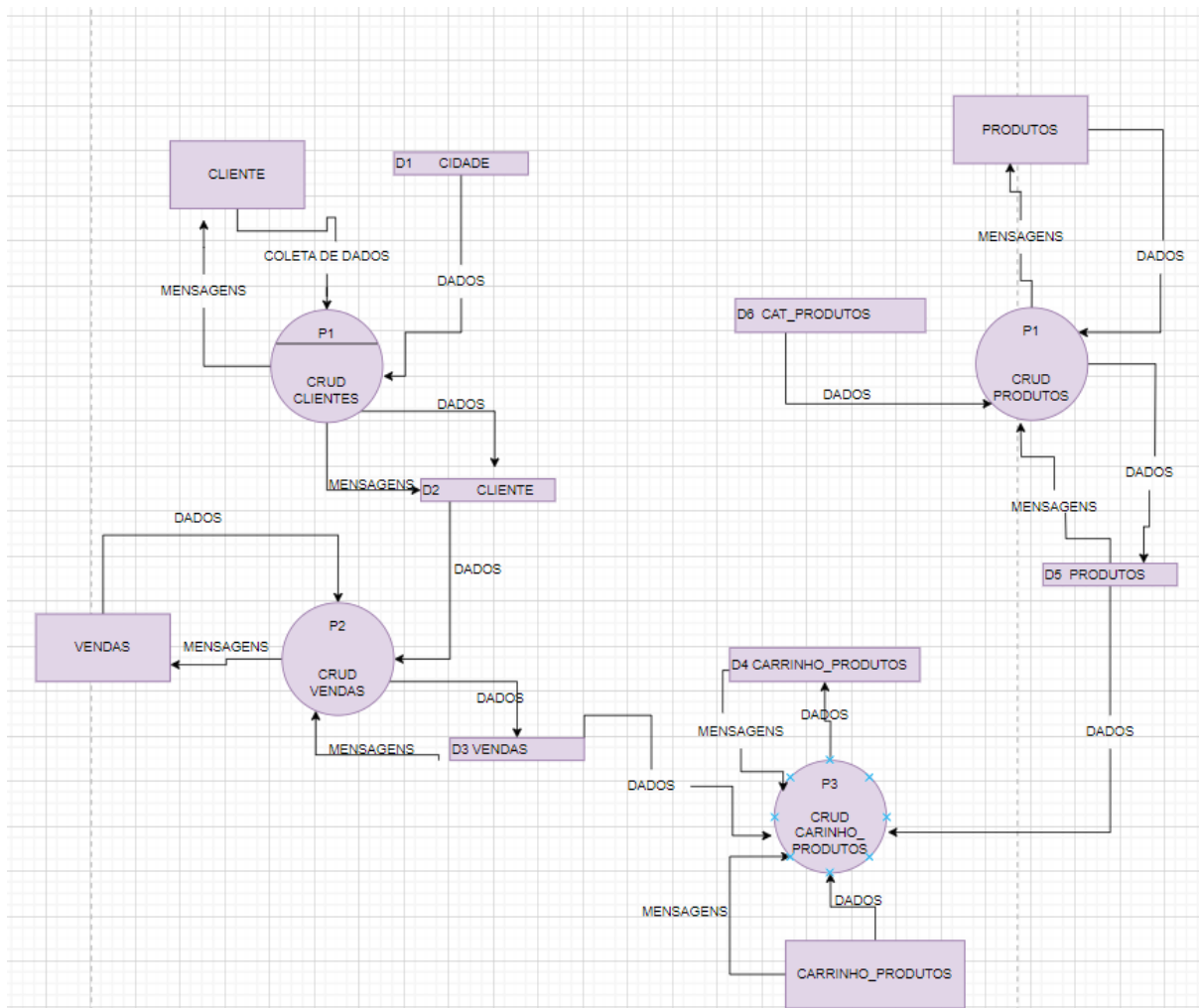


Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

Um diagrama de fluxo de dados é uma maneira de representar um fluxo de dados através de um processo ou sistema (geralmente um sistema de informação). O DFD também fornece informações sobre as saídas e entradas de cada entidade e do próprio processo. Um diagrama de fluxo de dados não tem fluxo de controle — não há regras de decisão nem loops. Operações específicas baseadas nos dados podem ser representadas por um fluxograma.

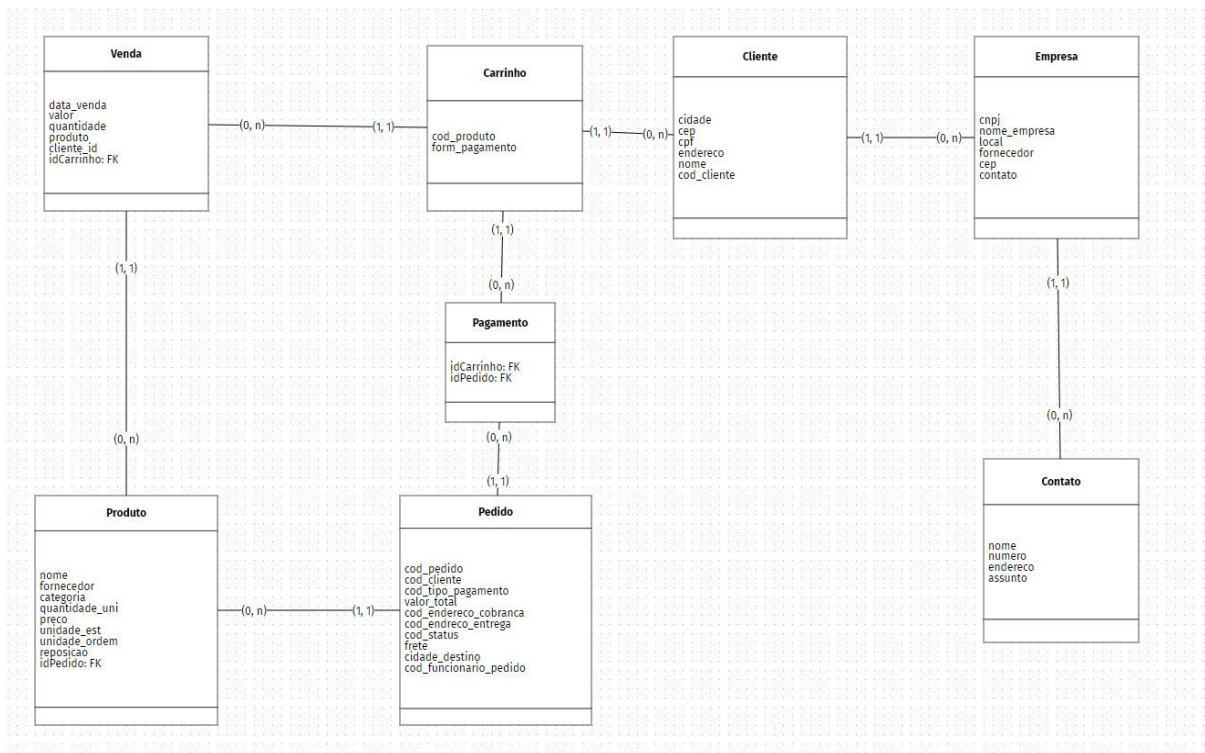
Existem várias notações para exibir diagramas de fluxo de dados. A notação apresentada acima foi descrita em 1979 por Tom De Marco como parte da análise estruturada.



Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER) é uma representação gráfica do Modelo de Entidade e Relacionamento. Enfim, isso evita excesso de abstração, trazendo para a realidade informações pertinentes de uma forma mais visual e, conseqüentemente, mais intuitiva. Mas para um conhecimento pleno de como elaborar um Diagrama de Entidade e Relacionamento é necessário conhecer as partes que compõem esse fluxo



Fonte: Souza,Dalagnoli,2023

5.5 Dicionário de Dados

Um dicionário de dados no SQL Server é uma coleção de metadados que descreve a estrutura e as características dos dados armazenados em um banco de dados. Ele fornece informações detalhadas sobre as tabelas, colunas, relacionamentos, restrições e outras entidades do banco de dados. O dicionário de dados desempenha um papel fundamental no SQL Server, pois fornece uma fonte confiável de informações sobre a estrutura do banco de dados. A seguir, apresentaremos os principais motivos pelos quais o dicionário de dados é importante para o SQL Server:

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
idCarrinho	int(40)	No		
idProduto	int(40)	Yes	NULL	
idPedido	int(40)	Yes	NULL	
quantidade	int(40)	Yes	NULL	

Tabela: Carrinho de Compras

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
idCliente	int(40)	No		
nomeCliente	char(40)	Yes	NULL	
endereçoCliente	varchar(69)	Yes	NULL	
cpfCliente	varchar(11)	Yes	NULL	

Tabela: cliente

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
idformaenvio	int(40)	No		
formaenvio	char(40)	Yes	NULL	
valorporquilo	decimal(10,0)	Yes	NULL	

Tabela: formaenvio

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
idFormaPagamento	int(40)	No		
formaPgto	char(40)	Yes	NULL	
descricao	char(40)	Yes	NULL	

Tabela: forma pagamento

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
idPedido	int(40)	No		
idCliente	int(40)	Yes	NULL	
orcamento	tinyint(1)	Yes	NULL	

Tabela: pedido

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
idproduto	int(40)	No		
nomeProduto	char(80)	Yes	NULL	
pesoProduto	decimal(10,0)	Yes	NULL	

Tabela: produto

Tabela: usuário

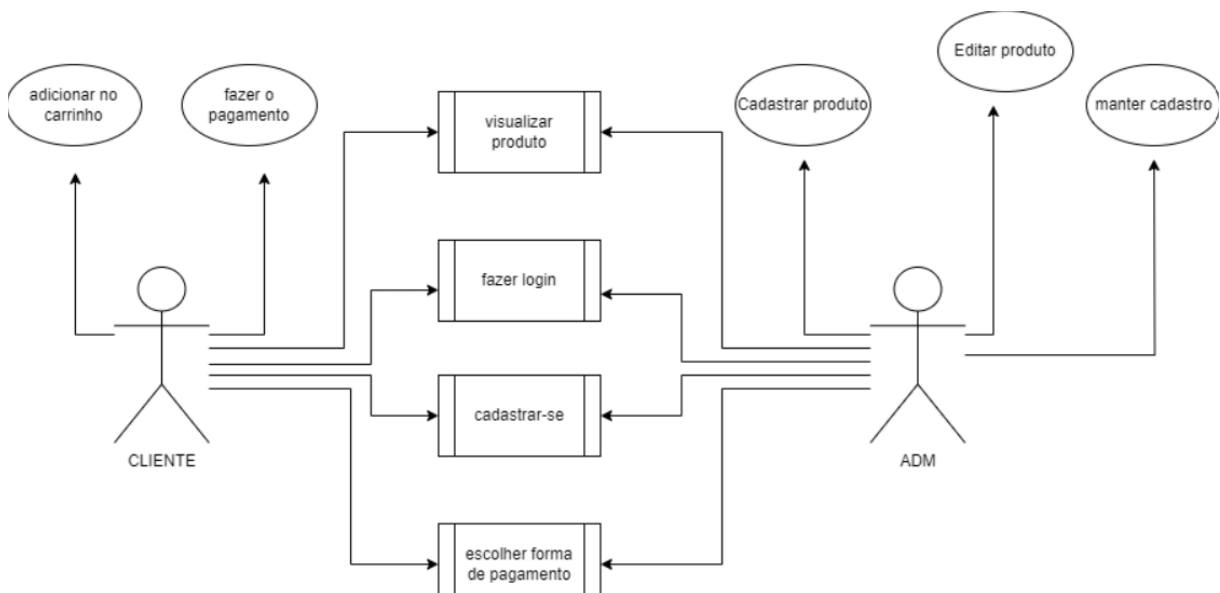
Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
idUsuario	int(40)	No		
nomeUsuario	char(80)	Yes	NULL	
senhaUsuario	varchar(40)	Yes	NULL	
emailUsuario	varchar(40)	Yes	NULL	

Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

5.6 Diagrama de Caso de Uso

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

Este artefato é comumente derivado da especificação de requisitos, que por sua vez não faz parte da UML. Pode ser utilizado também para criar o documento de requisitos.



Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

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

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.

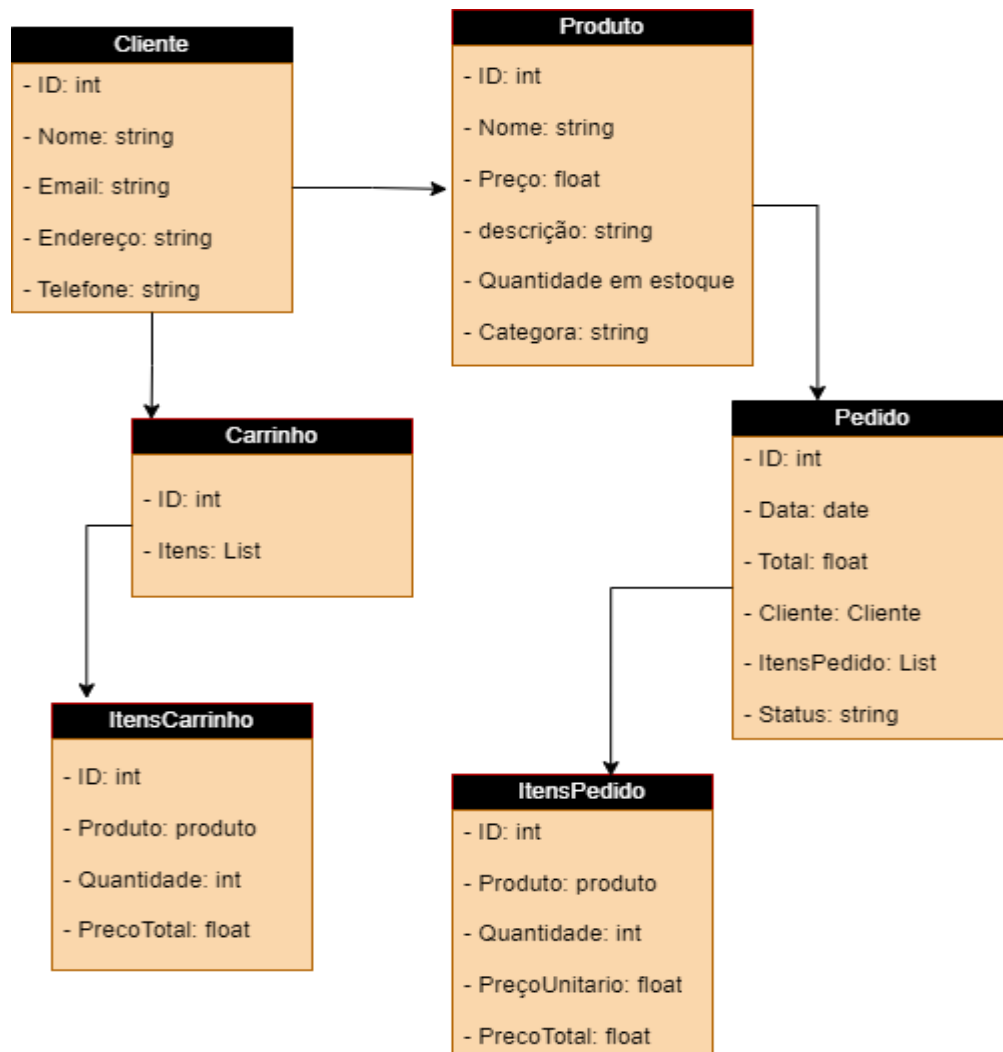
Receber entrega:

- 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.

- 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.

5.6 Diagrama de Classe

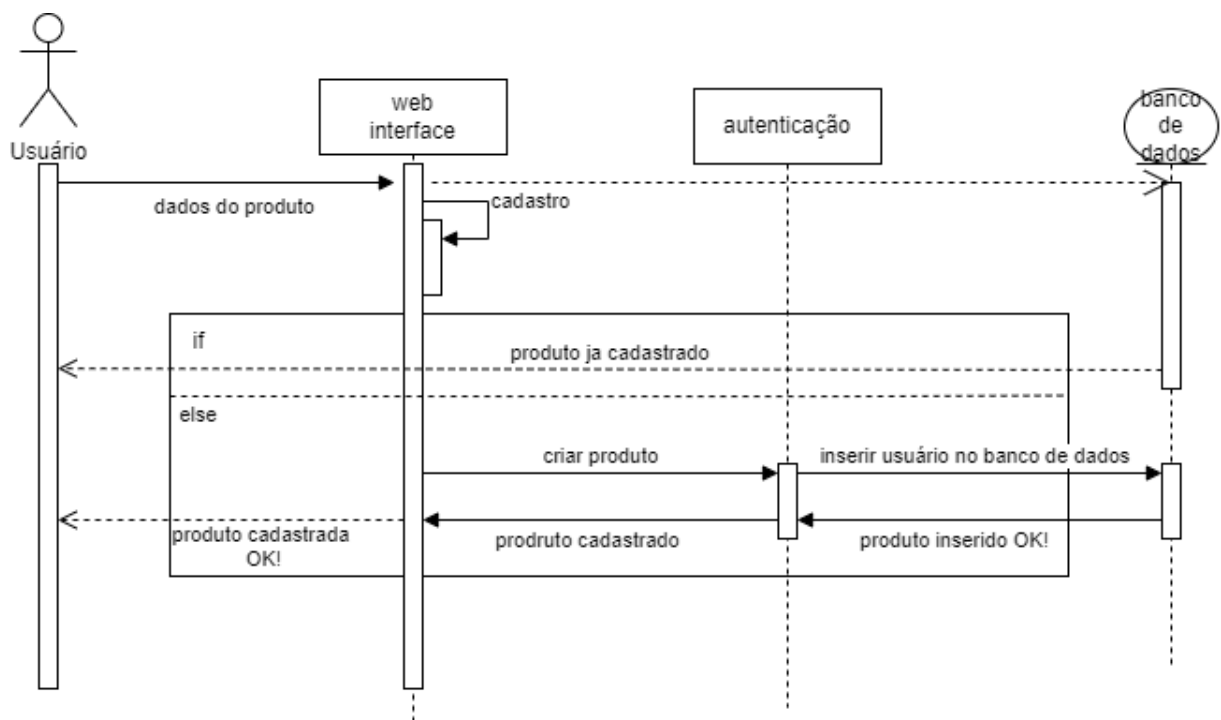
Um diagrama de classe é uma representação gráfica de um sistema de software que mostra as classes no sistema, seus atributos, métodos e as relações entre elas. É uma ferramenta de modelagem na Engenharia de Software que ajuda a visualizar a estrutura e a organização de um sistema.



Fonte: Souza,Dalagnoli,2023

5.7 Diagrama de Sequência

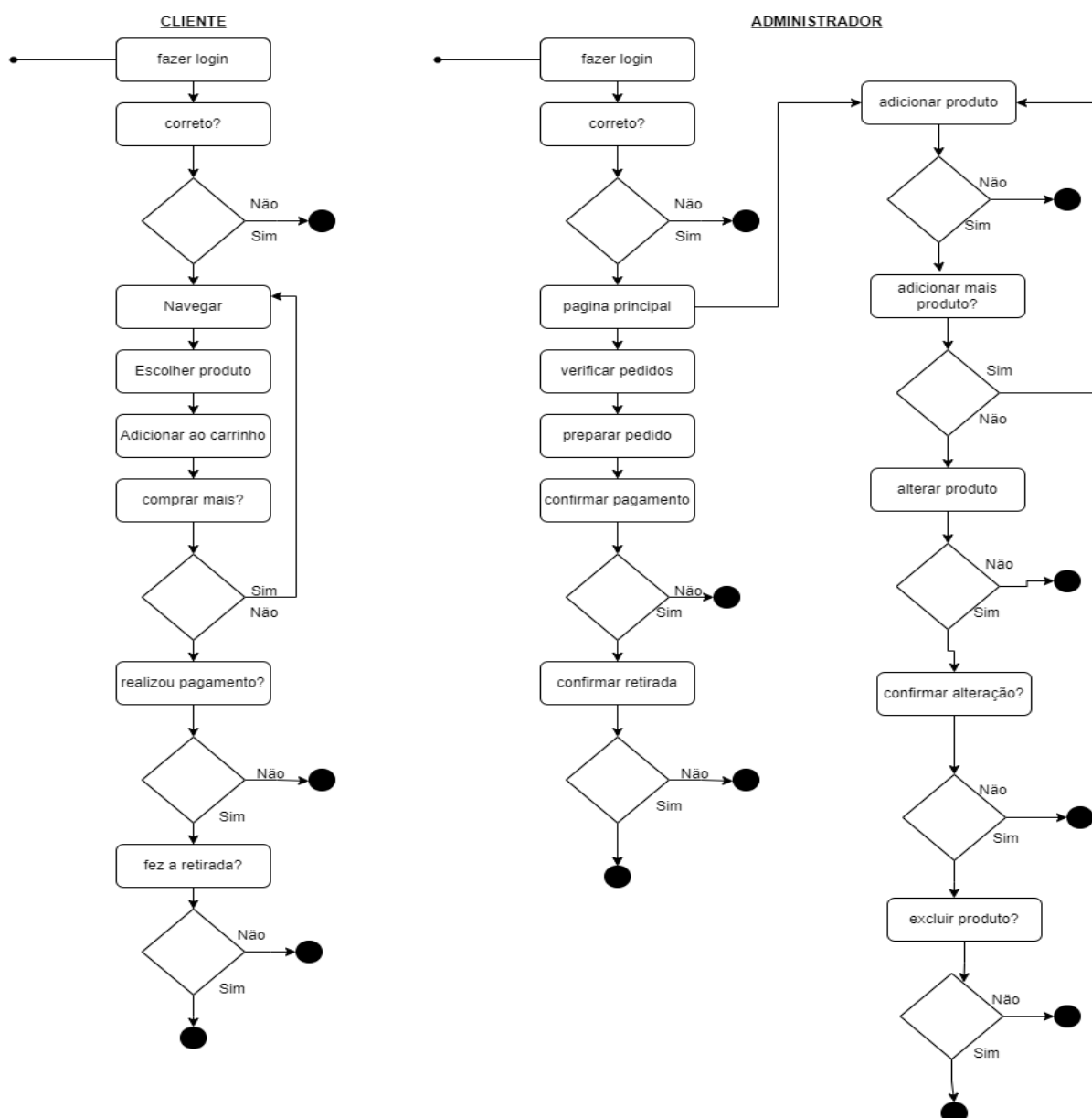
Um diagrama de sequência é uma representação gráfica na UML (Unified Modeling Language) que mostra a interação entre objetos em um sistema ao longo do tempo, destacando como as mensagens são trocadas entre eles durante a execução de um cenário específico.



Fonte: Souza,Dalagnoli,2023

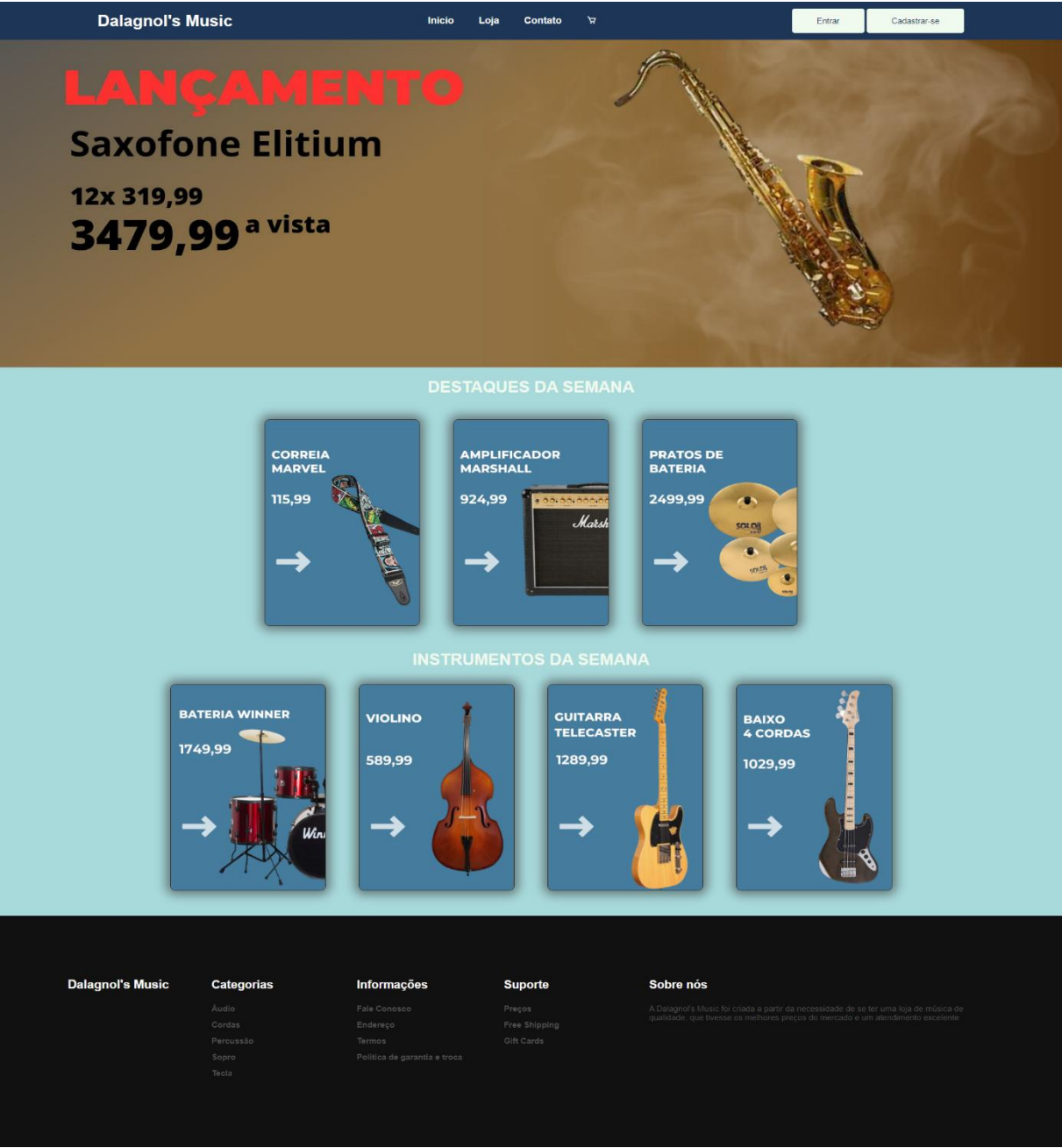
5.8 Diagrama de Atividade

Um diagrama de atividade é uma ferramenta de modelagem da UML (Unified Modeling Language) que descreve a sequência de atividades ou etapas em um processo ou fluxo de trabalho. Ele é frequentemente usado para representar o comportamento de um sistema, mostrando como as ações são executadas e como as decisões são tomadas ao longo do tempo. No contexto de um e-commerce, um diagrama de atividade pode ser usado para ilustrar os processos de compra, navegação pelo site, gerenciamento de carrinho de compras, etc.




Fonte: Souza,Dalagnoll,2023

6 TELAS



Dalagnol's Music

[Início](#) [Loja](#) [Contato](#) 

Cadastrar-se


LOGIN

Email

Senha

Enviar

Dalagnol's Music

[Início](#) [Loja](#) [Contato](#) 

Entrar

Cadastrar-se

Nome completo

Email

Telefone

Sexo

☒ Feminino

☒ Masculino

☐ Outro

Data de Nascimento:

Cidade

Estado


Endereço

Senha

Confirmar Senha


Enviar

Dalagnol's Music

[Início](#) [Loja](#) [Contato](#) 

Entrar

Cadastrar-se



Correia Marvel
Perfeita para os geeks.
R\$ 115,99

Adicionar ao Carrinho

7 CONCLUSÃO

Em um processo repleto de desafios e aprendizado, chego ao final deste Trabalho de Conclusão de Curso com profunda gratidão no coração. Gostaria de aproveitar este momento para expressar meus sinceros agradecimentos a todos que desempenharam um papel fundamental em minha jornada acadêmica.

Primeiramente, desejo expressar minha gratidão à minha escola, por proporcionar a oportunidade de me envolver em um ambiente educacional tão enriquecedor. Durante esses anos, fui incentivado a explorar meus interesses, aprofundar meu conhecimento e desenvolver as habilidades necessárias para este projeto. Agradeço aos professores que compartilharam seus conhecimentos e experiência, moldando meu pensamento crítico e minha visão de mundo.

Agradeço profundamente à minha família, que esteve ao meu lado durante toda a jornada. Suas palavras de incentivo, apoio emocional e compreensão foram fundamentais para minha motivação e sucesso. A vocês, dedico esta conquista com todo o meu amor e gratidão.

Não posso deixar de mencionar meus colegas de classe, que se tornaram mais do que apenas amigos de estudo. Suas ajudas, troca de ideias e colaboração ao longo do ano letivo foram inestimáveis. Juntos, superamos desafios e celebramos conquistas, criando memórias que levarei para toda a vida.

Este TCC, que explora o universo dos instrumentos musicais em um site de comércio eletrônico, representa não apenas o encerramento de uma etapa acadêmica, mas também o início de uma nova jornada. Estou entusiasmado com as possibilidades que o futuro reserva e confiante de que as lições e experiências adquiridas aqui me ajudarão a alcançar meus objetivos.

Mais uma vez, agradeço a todos que estiveram ao meu lado nesta jornada. Sem o apoio da escola, da família e dos colegas, este projeto não teria sido possível. Sou eternamente grato por ter tido a oportunidade de crescer, aprender e compartilhar meus conhecimentos.

Obrigado a todos por fazerem parte desta realização.

8 REFERÊNCIAS

Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (1999). "The Unified Modeling Language User Guide." Addison-Wesley.

Bruza, P. D.; van der Weide, Th. P. (1 de novembro de 1990). «Assessing the quality of hypertext views». ACM SIGIR Forum. 24 (3): 6–25. ISSN 0163-5840. doi:10.1145/101306.101307

CARVALHO, Andreyana. Entenda o que é Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER). 2023. Disponível em: <https://coodesh.com/blog/candidates/entenda-o-que-e-diagrama-de-entidade-e-relacionamento-der/>. Acesso em: 06 out. 2023.

CUNHA, Fernando. Requisitos funcionais e não funcionais: o que são? 2022. Disponível em: <https://www.mestresdawe.com.br/tecnologias/requisitos-funcionais-e-nao-funcionais-o-que-sao>. Acesso em: 23 jun. 2023.

G., Ariane. O que é CSS? 2022. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Acesso em: 12 jun. 2023.

Guedes, G. P., & Silva, A. C. (2005). "UML: guia do usuário." Novatec Editora.

GUEDES, Marylene. O que vem a ser o ciclo de vida? 2022. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/ciclo-de-vida-software-por-que-e-importante-saber#:~:text=O%20ciclo%20de%20vida%20de%20um%20software%20é%20uma%20estrutura,%2C%20lançado%2C%20aprimorado%20e%20finalizado..> Acesso em: 13 jun. 2023.

MARQUES, Rafael. O que é HTML? 2023. Disponível em: https://www.homehost.com.br/blog/tutoriais/o-que-e-html/#O_que_e_HTML. Acesso em: 12 jun. 2023.

MELO, Diego. O que é JavaScript? 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-javascript-guia-para-iniciantes/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

PEDROSO, Murillo Godoi. O que é PHP e para que serve? 2022. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/php-uma-introducao-linguagem>. Acesso em: 13 jun. 2023.

Rumbaugh, J., Jacobson, I., & Booch, G. (2005). "UML - Guia do Usuário." Bookman Editora.

SOTILLE, Mauro. Diagramas de Contexto. 2021. Disponível em: <https://dicaspmp.pmtech.com.br/diagramas-de-contexto/>. Acesso em: 06 out. 2023.