

COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

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

EDYCLEUTON RAMOS LIMA

JAQUELINE NUNES DOS SANTOS

BUSTER BURGUER

CASCADEL - PR

2023

EDYCLEUTON RAMOS LIMA
JAQUELINE NUNES DOS SANTOS

BUSTER BURGUER

Projeto de Desenvolvimento de Software
do Curso Técnico em Informática do
Colégio Estadual de Educação Padre
Carmelo Perrone – Cascavel, Paraná.

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

CASCADEL - PR
2023

¹ Especialista 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

EDYCLEUTON RAMOS LIMA
JAQUELINE NUNES DOS SANTOS

BUSTER BURGUER

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual Padre Carmelo Perrone.

Cascavel, Pr., 11 de Maio de 2023

COMISSÃO EXAMINADOR

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

Prof^a ALESSANDRA MARIA UHL
Banco de dados
Especialista em Engenharia de software

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

Prof^a 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	5
2 OBJETIVOS	6
3 METODOLOGIA	7
4 REFERENCIAL TEÓRICO	8
5 DOCUMENTAÇÃO do projeto	11
5.1 Requisitos	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	15
5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento	16
5.5 Dicionário de Dados	17
5.6 Diagrama de Caso de Uso	19
5.7 Diagrama de Classe	23
5.8 Diagrama de Sequência	24
5.9 Diagrama de Atividade	25
6 Telas	26
7 Conclusão	32
8 REFERÊNCIAS	33

1 INTRODUÇÃO

A Buster Burger é uma interface web que tem como objetivo facilitar a navegação do usuário ao fazer pedidos de hambúrgueres, sendo eles personalizados pelo próprio cliente, ou escolher nossas opções tradicionais. Sabendo que cada vez mais temos menos tempo para fazer um pedido de lanche, contamos com um atendimento ágil para suprir as necessidades de nossos clientes, e também um espaço físico para aqueles que preferem curtir um espaço temático e se sentir mais aconchegado.

Com a pandemia (2020-2022), percebemos o grande crescimento no E-commerce, principalmente no comércio alimentício, e com isso a grande procura por fast foods². Mesmo com muitos sistemas de hamburguerias, é perceptível que não é tão abrangente a preferência pelo site próprio e preferindo aplicativos, mas o grande benefício para grandes empresas ou até mesmos as pequenas empresas, segundo Raphael Cangaçu (2018), sites responsivos é ágil pois: “Simplificando, esses sites se adaptam a qualquer tamanho de tela e ficam ótimos em qualquer dispositivo. Eles agem como um fluido e espremem ou aumentam seus elementos dependendo do ambiente. Esta abordagem é considerada a mais rentável, pois requer design único website e base de código.”

1.1 Apresentação do Problema

Atualmente, grande parte das pequenas e médias empresas não possuem um site para administrar melhor seu comércio, principalmente no ramo de fast foods, pensando nisso, desenvolvemos um web site para agilizar o atendimento ao cliente.

² Uma expressão de origem inglesa que significa uma modalidade alimentar. Ela demanda agilidade no preparo e consumo, onde as refeições devem ser preparadas e vendidas em pouco tempo. Daí a padronização, mecanização e a rapidez desse sistema.

2 OBJETIVOS

Nosso objetivo é apresentar a facilidade em navegar por um site e-commerce alimentício. E também para o administrador e os funcionários poderem se organizarem na hora de atender o cliente, agilizando o processo de ambas as partes. O administrador terá total controle sobre os sistemas que foram vendidos, os cadastros e logins, para se ter um controle de quem está acessando a plataforma do site. Já os funcionários terão acesso ao cadastro de clientes, produtos novos que entrarão no cardápio, ao controle de pedidos, mudando o status do pedido (em processo de aprovação de pagamento, preparação e entrega do produto).

3 METODOLOGIA

Encontramos atualmente vários sites de hamburguerias, e visitando alguns sites, percebemos que muitos deles só têm a opção de pedir o hambúrguer ou até mesmo apenas visualizar o cardápio e fazer pedidos pelo Whatsapp. Percebendo isso, pensamos na estratégia de incluir um sistema avançado de pedido online, permitindo aos clientes personalizar seus pedidos e escolher as opções de entrega ou retirada.

Colocaremos fotos atrativas de nossos produtos, pois sabemos que isso atrai muito mais os clientes, segundo um artigo do Sebrae, “O primeiro contato que o cliente vai ter com o produto de sua loja virtual será por meio da imagem escolhida para representar o que está à venda. Por isso, fotos de boa qualidade e que permitam ao usuário dar zoom na imagem e ver o produto com mais detalhes são essenciais no e-commerce.” Podendo tornar o pedido do cliente muito mais fácil e agradável, podendo aumentar a possibilidade de fidelidade e vendas futuras ao mesmo cliente.

Estamos comprometidos na melhoria do design e funcionalidade do site, focando em uma boa aparência e uma navegação fácil no site.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

O **HTML**, sigla para HyperText Markup Language ou Linguagem de Marcação de Hipertexto, é a base fundamental da web, permitindo a criação de websites e a inserção de diferentes tipos de conteúdo, como imagens e vídeos, através de hipertextos.

Os hipertextos são compostos por diversos elementos, como palavras, imagens e vídeos, que se conectam entre si, formando uma rede de informações que possibilita o armazenamento, compartilhamento e conexão de dados.

Ao visitarmos um website, podemos observar diversas formatações, como diferentes tipos de fonte e parágrafos, e todas essas estruturações são feitas através do HTML.

Ele é responsável por organizar o conteúdo e apresentá-lo de forma visualmente agradável e coerente, tornando a experiência do usuário mais agradável e intuitiva.

O **CSS** (Cascading Style Sheet) é uma linguagem utilizada para estilizar elementos que foram escritos em uma linguagem de marcação HTML. O uso do CSS permite a separação do conteúdo da sua representação visual em um site.

Ao utilizar o CSS, é possível modificar diversas propriedades visuais, como cores de texto e de fundo, fontes e espaçamentos entre parágrafos. Além disso, ele permite a criação de tabelas, variações de layout, ajustes de imagens para diferentes telas, dentre outras possibilidades.

Criado pelo World Wide Web Consortium (W3C) em 1996, o CSS surgiu para atender a uma necessidade do HTML, que originalmente não tinha tags para formatar a página. Com o CSS, a marcação pode ser separada da estilização visual, permitindo uma maior flexibilidade e facilidade de manutenção do código.

JavaScript, ou JS, é uma linguagem de programação de alto nível criada em meados dos anos 90, mais especificamente em 1996, por Brendan Eich, um programador lendário que também foi um dos fundadores da Mozilla Corporation.

O JavaScript é uma linguagem versátil e multiparadigma, capaz de trabalhar tanto com programação funcional quanto imperativa. Possui tipagem dinâmica, o que significa que não é necessário definir os tipos das variáveis ao declará-las. Além disso, a sintaxe da linguagem é acessível e permite o uso de recursos avançados, como orientação a objetos e APIs para trabalhar com textos, matrizes,

datas e expressões regulares.

A principal proposta do JavaScript é permitir a escrita de funções e scripts que podem ser incorporados a uma página HTML, possibilitando a atualização e interação dinâmica com o conteúdo da página. Essa interação pode ocorrer de diversas maneiras, desde a alteração de valores de elementos da página até a realização de requisições assíncronas a servidores para carregamento de novos dados.

PHP (acrônimo recursivo para "PHP: Hypertext Preprocessor") é uma linguagem de programação de código aberto, amplamente utilizada para o desenvolvimento de aplicativos web. Foi inicialmente criada em 1994 por Rasmus Lerdorf como um conjunto de scripts CGI (Common Gateway Interface) para coletar informações de visitantes de seu site pessoal. Ao longo dos anos, a linguagem evoluiu para incluir recursos mais avançados, como suporte a banco de dados, manipulação de arquivos e gerenciamento de sessão.

O PHP é executado no lado do servidor, o que significa que é processado no servidor antes de ser enviado para o navegador do usuário. Ele pode ser integrado a HTML, CSS e outras linguagens de marcação para criar páginas da web dinâmicas e interativas. O PHP é fácil de aprender e usar, e é suportado por uma ampla comunidade de desenvolvedores e usuários que criam bibliotecas, frameworks e ferramentas para facilitar o desenvolvimento web.

O **XAMPP** é um pacote de software livre que inclui as ferramentas necessárias para configurar um ambiente de desenvolvimento web local em um computador pessoal. Ele é projetado para ser fácil de instalar e configurar, e inclui os componentes básicos do servidor web Apache, banco de dados MySQL e linguagem de programação PHP, bem como outras ferramentas, como o servidor de e-mail Mercury e o servidor FTP ProFTPD.

O XAMPP é comumente utilizado por desenvolvedores web que desejam testar e depurar seus aplicativos em um ambiente local antes de implantá-los em um servidor remoto.

Uma vez que o XAMPP é instalado, o desenvolvedor pode criar e testar aplicativos web em seu computador pessoal, sem precisar de uma conexão com a internet ou de um servidor web remoto. Isso permite que o desenvolvedor trabalhe em seus projetos

com mais rapidez e eficiência, além de permitir a experimentação com diferentes tecnologias web.

O **MySQL** é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) de código aberto, amplamente utilizado para armazenar e gerenciar dados em aplicativos web. Ele foi desenvolvido pela empresa sueca MySQL AB, que foi posteriormente adquirida pela Oracle Corporation.

O MySQL usa a linguagem de consulta estruturada (SQL) para gerenciar e manipular dados em bancos de dados relacionais. Ele oferece suporte para várias plataformas, incluindo Windows, Linux e macOS, e é compatível com muitas linguagens de programação, como PHP, Java e Python.

O MySQL é um sistema de banco de dados confiável, escalável e seguro, que é amplamente utilizado em aplicativos da web de grande porte. Ele oferece recursos avançados, como replicação de banco de dados, transações ACID (Atomicidade, Consistência, Isolamento, Durabilidade), suporte para várias linguagens de programação e uma ampla gama de recursos de segurança, como criptografia e autenticação.

Além disso, o MySQL é compatível com muitos frameworks e ferramentas populares de desenvolvimento web, como o XAMPP e o LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP). Ele é um dos bancos de dados mais populares do mundo e é usado por muitas empresas e organizações, desde startups até grandes corporações.

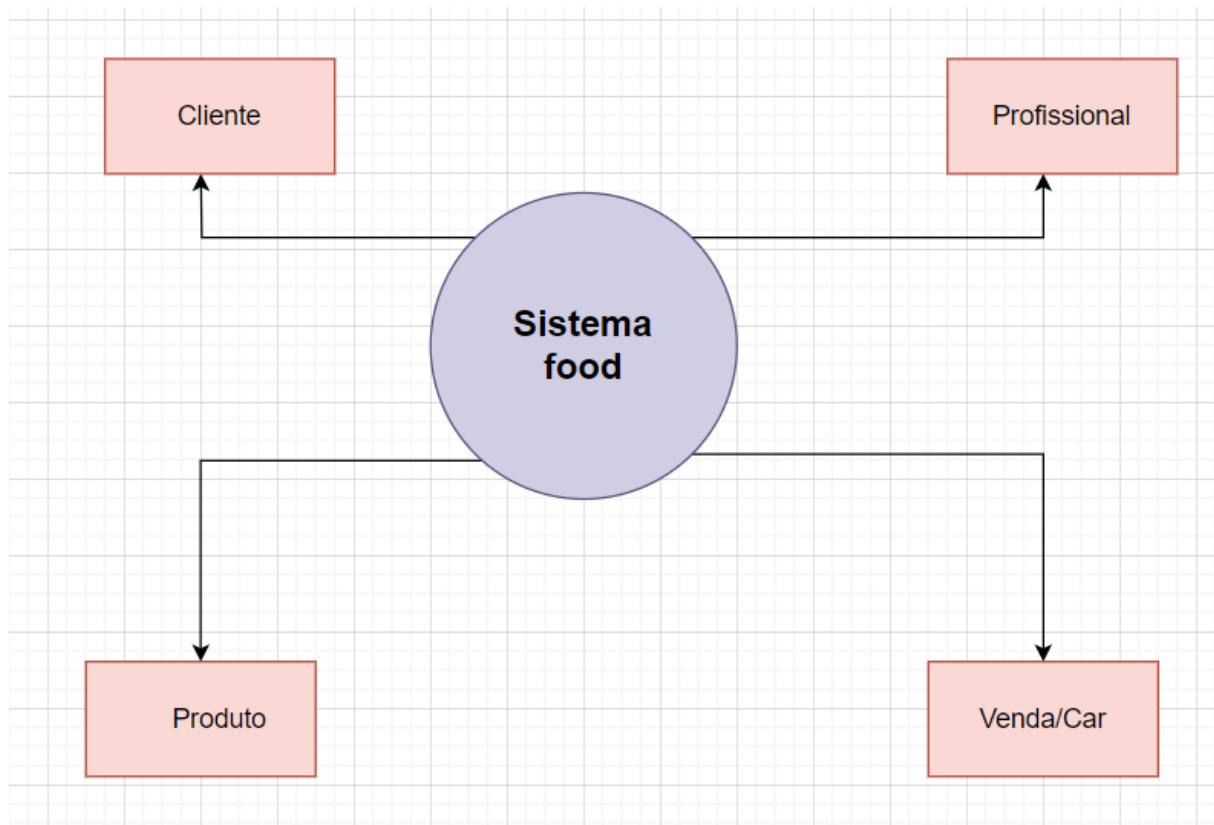
5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO

A documentação de projeto consiste em registrar as discrepâncias entre duas versões da documentação de sistema. É uma forma mais simplificada de documentação que facilita a execução de tarefas, incluindo a implementação de novas funcionalidades, correção de defeitos ou até mesmo melhorias potenciais do sistema. Nesse contexto, são destacadas as modificações feitas em um artefato, bem como todos os artefatos que foram afetados, tanto diretamente como indiretamente. Essa modalidade de documentação agiliza o processo interno, permitindo que os envolvidos no projeto compreendam rapidamente a natureza da mudança e o seu objetivo.

A geração de documentação é uma atividade de extrema importância para as organizações. No entanto, o impacto negativo pode ser significativo para as empresas que não realizam as atividades envolvidas na produção de documentos de forma eficiente, uma vez que essa tarefa demanda um considerável investimento de tempo. É comum que uma organização acabe destinando de 20% a 30% de todo o esforço de desenvolvimento de software na elaboração de documentos, como mencionado por Pressman (2011).

De acordo com Sanches (2001), a documentação desempenha um papel fundamental em cada etapa do processo, atuando como alicerce para as etapas seguintes. Sua eficácia tem um impacto direto na facilitação das demais atividades, o que significa que quanto melhor a qualidade da documentação, maior será a qualidade dos produtos e serviços, resultando em benefícios ampliados para a organização.

Ao longo de todo o processo de desenvolvimento de software, são geradas diversas formas de documentação (Pressman, 2011).



5.1 Requisitos

No contexto de desenvolvimento de software ou engenharia de sistemas, são condições, funcionalidades ou características específicas que um produto ou sistema precisa atender para satisfazer as necessidades e expectativas dos usuários, clientes ou partes interessadas envolvidas. Esses requisitos podem ser de natureza funcional, descrevendo o que o sistema deve fazer, ou não funcional, abordando questões relacionadas a desempenho, usabilidade, segurança, entre outros aspectos.

Os requisitos são essenciais para guiar o processo de desenvolvimento, servindo como uma base para a concepção, implementação e teste do produto ou sistema. Uma análise detalhada dos requisitos é fundamental para garantir que o resultado final atenda às expectativas e necessidades dos usuários e clientes, bem como para evitar problemas e retrabalhos ao longo do projeto.

Independentemente do modelo de processo adotado, a etapa de definição e especificação do software engloba as atividades de levantamento e análise de requisitos. Os requisitos de um sistema de software são divididos em duas categorias principais: requisitos funcionais e requisitos não funcionais. Os funcionais descrevem

os serviços que o sistema irá disponibilizar, baseando-se nas entradas especificadas pelos usuários. Em outras palavras, eles definem como o sistema deve responder a essas entradas e se comportar em situações predefinidas (Sommerville, 2007).

Por outro lado, os requisitos não funcionais são restrições sob as quais o sistema deve operar. Eles podem ser considerados atributos de qualidade, desempenho, segurança, utilidade, confiabilidade, suporte e escalabilidade (Sommerville, 2007).

5.1.1 Requisitos funcionais

Requisito	Descrição
RF1	O sistema deve permitir que o usuário faça um pedido personalizado de hambúrguer, escolhendo os ingredientes desejados.
RF2	O sistema deve apresentar ao usuário a opção de escolher um hambúrguer pronto do cardápio.
RF3	O usuário deve poder visualizar os detalhes dos itens do cardápio, incluindo ingredientes, preços e descrição.
RF4	O sistema deve permitir que o usuário adicione itens ao carrinho de compras.
RF5	O usuário deve poder adicionar múltiplas quantidades do mesmo item ao carrinho.
RF6	O usuário deve poder remover itens individuais do carrinho.
RF7	O sistema deve permitir que o usuário finalize o pedido, fornecendo informações de entrega e pagamento.
RF8	Os funcionários devem ter acesso aos pedidos em andamento para acompanhamento e edição de status.
RF9	Os funcionários devem ter a capacidade de adicionar e editar informações de clientes.
RF10	Os funcionários com cargos mais altos devem poder adicionar e editar informações de outros funcionários.
RF11	O administrador do sistema deve ter acesso total para gerenciar todos os aspectos do sistema.
RF12	O sistema deve disponibilizar uma página de "Sobre Nós" e uma página de contato para os usuários.
RF13	O sistema deve enviar ofertas e promoções por e-mail aos clientes cadastrados.

Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

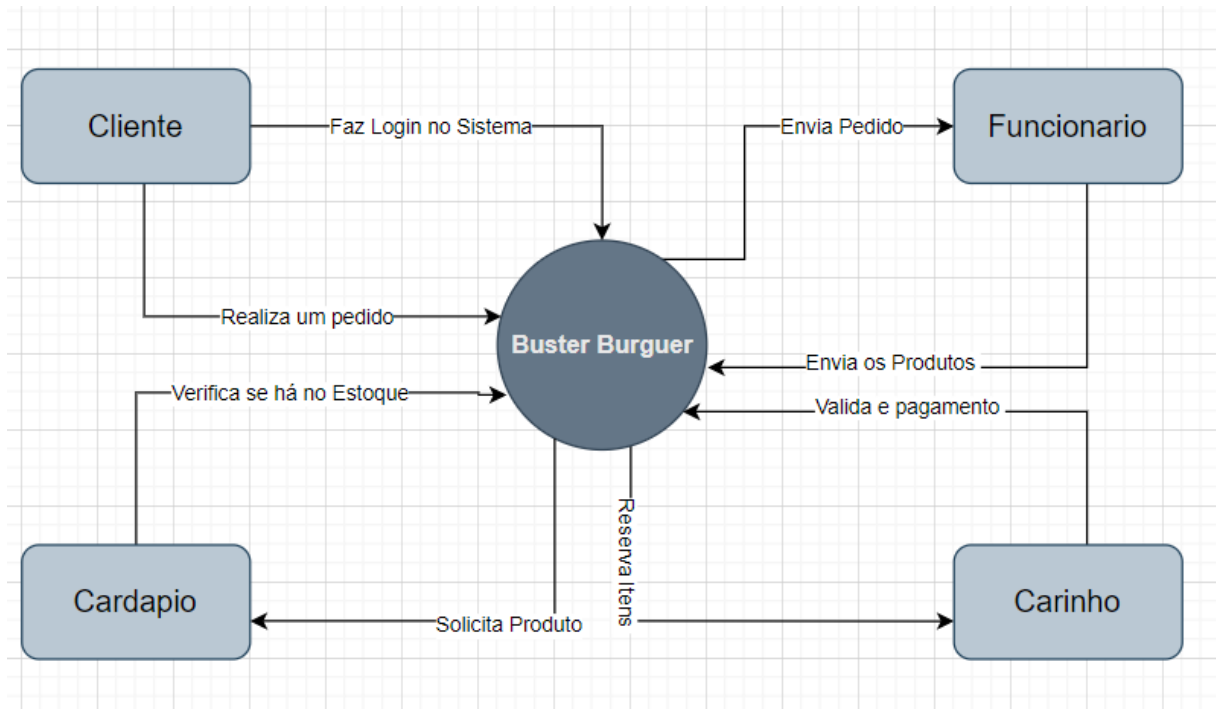
5.1.2 Requisitos não funcionais

Requisito	Descrição
RNF1	O sistema deve ser responsivo, se adaptando a diferentes dispositivos e tamanhos de tela.
RNF2	O tempo de resposta do sistema deve ser rápido, proporcionando uma experiência fluida ao usuário.
RNF3	O sistema deve ser intuitivo e fácil de usar, com uma interface amigável.
RNF4	O sistema deve garantir a segurança das informações do usuário, como dados pessoais e informações de pagamento.
RNF5	O sistema deve ser escalável e capaz de lidar com um grande número de usuários simultâneos.
RNF6	O sistema deve ser confiável e estar disponível para uso na maior parte do tempo, com um tempo mínimo de inatividade.
RNF7	O sistema deve ser compatível com diferentes navegadores web e sistemas operacionais.
RNF8	O sistema deve ser desenvolvido utilizando tecnologias modernas e práticas recomendadas.
RNF9	O sistema deve ter um desempenho eficiente, utilizando recursos de hardware e software de forma otimizada.

Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

5.2 Diagrama de Contexto

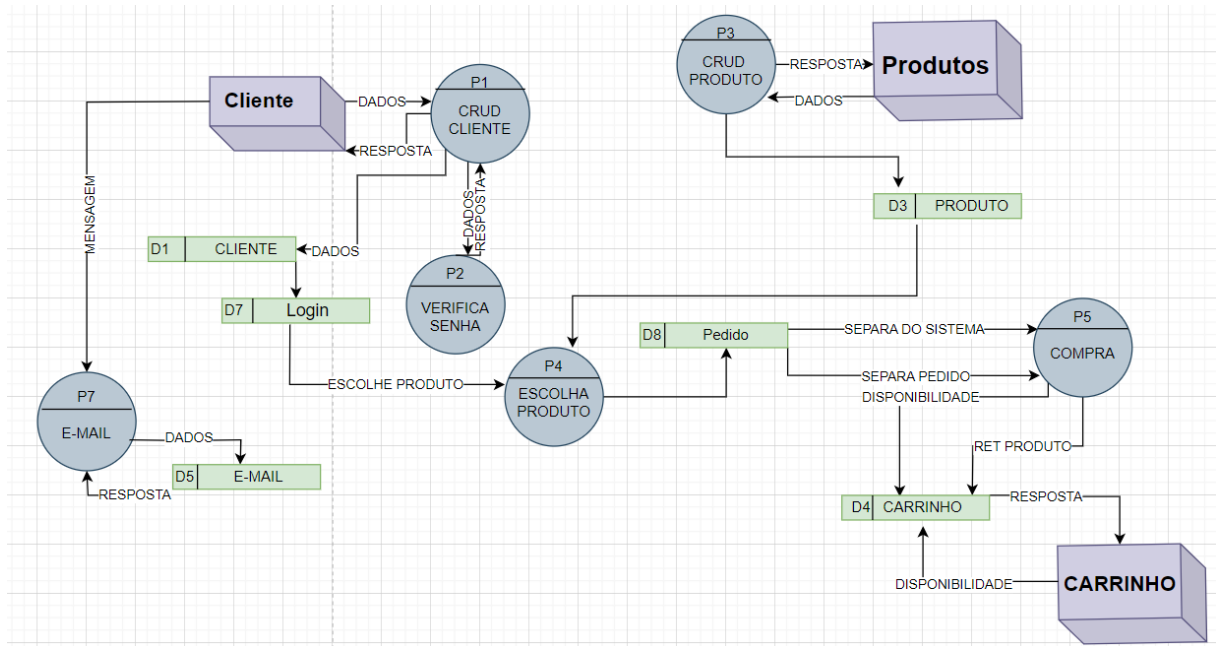
Tem o objetivo principal de determinar os limites dos processos, além de áreas envolvidas a ele e os relacionamentos com outros processos e elementos externos à empresa (exemplo: clientes e fornecedores), mostrando características do sistema — como dados gerados e processados pela aplicação.



Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

5.3 Diagrama de Fluxo de dados

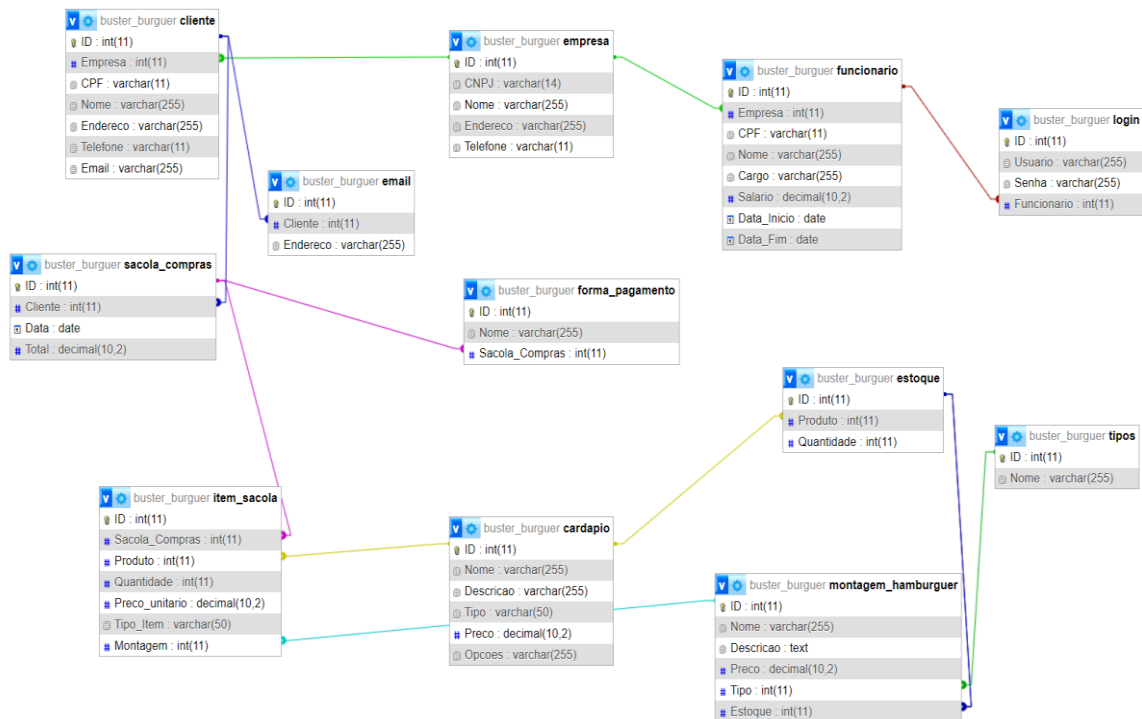
É um diagrama que representa o fluxo de dados de forma gráfica, baseando-se apenas quatro símbolos principais, mostrando a relação de todos os dados do sistema e o que o sistema faz.



Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

5.4 Diagrama de Entidade e relacionamento

Utilizado para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos).



Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

5.5 Dicionário de Dados

Consiste numa lista organizada de todos os elementos de dados pertinentes para o sistema (sendo baseado nas tabelas do banco de dados). É apresentado, geralmente, em conjunto com o diagrama de Entidade e Relacionamento, descrevendo entradas, saídas e a composição dos dados, associando um significado a cada tema utilizado.

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: cardapio, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Nome	varchar(255)	Yes	NULL	
Descricao	varchar(255)	Yes	NULL	
Tipo	int(11)	Yes	NULL	
Preco	decimal(10,2)	Yes	NULL	
Opcoes	varchar(255)	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: empresa, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
CNPJ	varchar(14)	Yes	NULL	
Nome	varchar(255)	Yes	NULL	
Endereco	varchar(255)	Yes	NULL	
Telefone	varchar(11)	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: estoque, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Produto	int(11)	Yes	NULL	
Quantidade	int(11)	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: forma_pagamento, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Nome	varchar(255)	Yes	NULL	
Sacola_Compras	int(11)	Yes	NULL	
Valor	decimal(10,2)	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: funcionario, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Empresa	int(11)	Yes	NULL	
CPF	varchar(11)	Yes	NULL	
Nome	varchar(255)	Yes	NULL	
Cargo	varchar(255)	Yes	NULL	
Salario	decimal(10,2)	Yes	NULL	
Data_Inicio	date	Yes	NULL	
Data_Fim	date	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: item_sacola, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Sacola_Compras	int(11)	Yes	NULL	
Produto	int(11)	Yes	NULL	
Quantidade	int(11)	Yes	NULL	
Preco_unitario	decimal(10,2)	Yes	NULL	
Tipo_Item	varchar(50)	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: montagem_hamburger, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Nome	varchar(255)	Yes	NULL	
Preco	decimal(10,2)	Yes	NULL	
Descricao	varchar(255)	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: sacola_compras, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Cliente	int(11)	Yes	NULL	
Data	date	Yes	NULL	
Total	decimal(10,2)	Yes	NULL	

Banco de dados: buster_burguer, Tabela: tipos, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Nome	varchar(255)	Yes	NULL	

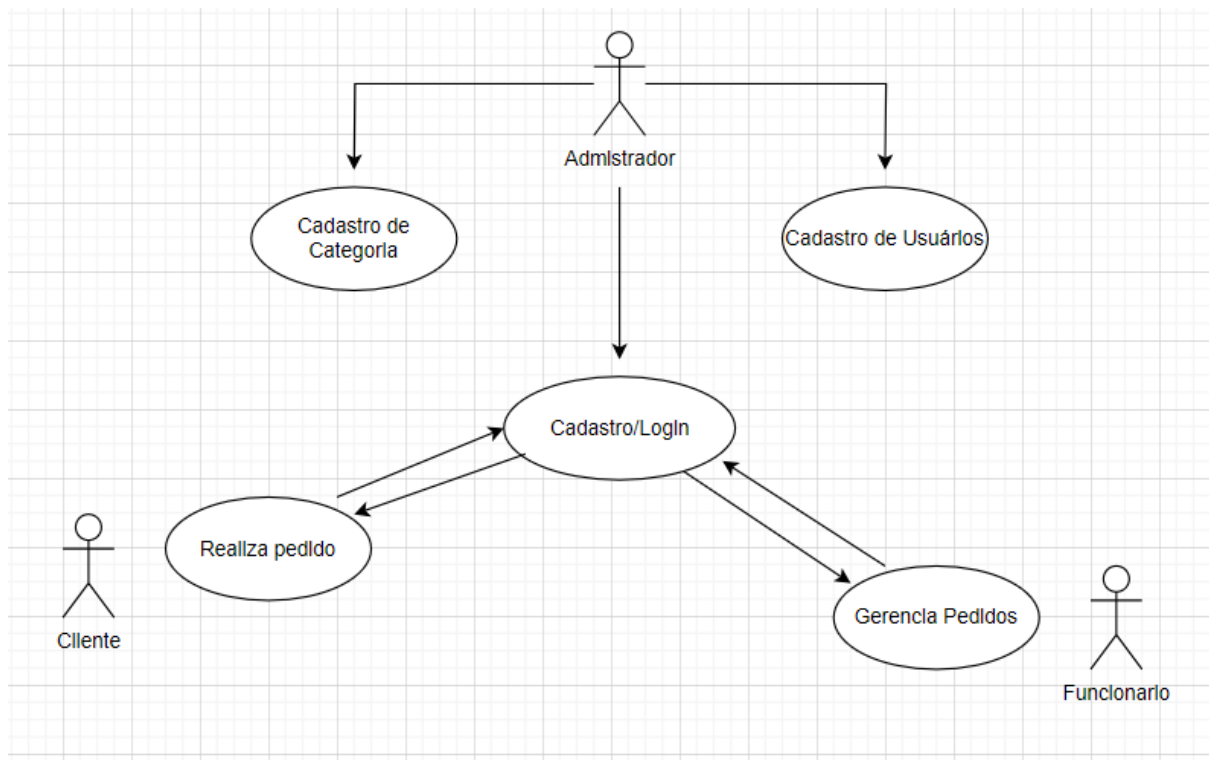
Banco de dados: buster_burguer, Tabela: usuarios, Propósito: Estrutura da tabela

Coluna	Tipo	Nulo	Padrão	Comentários
ID	int(11)	No		
Empresa	int(11)	Yes	NULL	
CPF	varchar(11)	Yes	NULL	
Nome	varchar(255)	Yes	NULL	
Endereco	varchar(255)	Yes	NULL	
Telefone	varchar(11)	Yes	NULL	
Email	varchar(255)	Yes	NULL	
Usuario	varchar(255)	Yes	NULL	
Senha	varchar(255)	Yes	NULL	

Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

5.6 Diagrama de Caso de Uso

Apresenta um resumo dos detalhes dos usuários do sistema (também chamados de atores), incluindo também suas interações com o sistema. Ajuda a compreender os cenários que serão apresentados pelo sistema, facilitando na hora de desenvolver o projeto ao dar metas que devem ser atingidas.



Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

5.6.1 CENÁRIO I: CADASTRO/LOGIN

Sumário: possibilitar o acesso ao sistema.

Atores: Administrador, Cliente e Funcionário.

Pré-condição: ter acesso ao site.

Fluxo principal: o caso inicia-se quando o usuário pressiona no botão de "Login" ou "Registro", sendo redirecionado para uma página que permite fazer o login ou registrar-se, caso não houver uma conta já registrada. Na parte de registrar, o usuário pode escolher entre cadastrar-se como funcionário ou cliente, que possuem diferentes funções. O usuário pode pressionar também no botão "Quero Trabalhar" e "Quero Contratar", para ser redirecionado para a página de registro na respectiva parte de funcionário ou cliente.

Fluxo alternativo:

A1 – Erro de conexão.

O sistema emitirá uma mensagem.

A2 – Dados Incorretos.

O sistema emitirá uma mensagem mostrando quais dados estão incorretos e irá sugerir criar uma conta caso não houver.

A3 – Dados inválidos.

Na aba de registro, caso os dados não seguirem as normas, o usuário não será registrado e será emitido uma mensagem apontando quais dados são inválidos.

5.6.2 CENÁRIO II: CRIAR PROJETO

Sumário: possibilita ao Cliente a criação de um projeto.

Ator primário: Cliente.

Pré-condição: ter acesso ao site, estar autenticado como cliente e haver uma categoria de produto existente.

Fluxo principal: o caso inicia-se quando o cliente pressiona o botão de "Criar Projeto" no menu do canto superior esquerdo ou quando clica no botão de "Criar Projeto" no perfil ou quando clica no botão de "Criar Projeto" na página de buscar projetos. Dentro deste cenário, o cliente poderá incluir o nome, descrição, valor e tipo de projeto. Ao clicar no botão "Criar Projeto" na tela de Criar projeto, o projeto é criado, ficando disponível na página de projetos.

Fluxo alternativo:

A1 – Erro de conexão.

O sistema emitirá uma mensagem.

A2 – Dados Inválidos.

O sistema emitirá uma mensagem apontando quais dados são inválidos.

A3 – Campos vazios.

O sistema fará os campos vazios brilharem e emitirá uma mensagem indicando que há campos vazios.

5.6.3 CENÁRIO III: CRIAR PROPOSTA

Sumário: possibilita ao funcionário a criação de uma proposta.

Ator primário: Funcionário.

Ator secundário: Cliente.

Pré-condição: ter acesso ao site, estar autenticado como usuário e haver pelo menos um projeto disponível para fazer proposta.

Fluxo principal: o caso inicia-se quando o funcionário clica no botão "Fazer Proposta", na página de procurar projetos, em um projeto criado por um cliente. Na aba de fazer proposta, há um espaço para colocar título, descrição e valor da proposta. Para negociar o preço com o cliente, há um chat que conecta o funcionário com o cliente. Existem também upgrades pagos para a proposta, dando mais destaque ao funcionário. O funcionário poderá finalizar a proposta pressionando o botão "Mandar Proposta", não podendo mais enviar propostas para esse projeto.

Fluxo alternativo:

A1 – Erro de conexão.

O sistema emitirá uma mensagem.

A2 – Campos vazios.

O sistema fará os campos vazios brilharem e emitirá uma mensagem indicando que há campos vazios.

A3 – Sem dinheiro na carteira.

Se o funcionário não tiver dinheiro na carteira e tentar fazer um upgrade de proposta, o sistema emitirá uma mensagem.

5.6.4 CENÁRIO IV: CADASTRAR CATEGORIA DE PROJETO

Sumário: permite que o administrador do sistema crie tipos de serviços.

Ator primário: Administrador.

Ator secundário: Cliente.

Pré-condição: ter acesso ao site e estar autenticado como administrador.

28

Fluxo principal: o caso inicia-se quando o administrador entra na página de

"Tipos de Projetos" pelo menu esquerdo e clica no botão "Novo". Na aba de tipos de projetos, o administrador poderá aplicar um nome, descrição e imagem, além de ter a opção de ativar ou desativar a categoria. Ao clicar em Salvar, o tipo de projeto será criado.

Fluxo alternativo:

A1 – Erro de conexão.

O sistema emitirá uma mensagem.

A2 – Campos vazios.

O sistema fará os campos vazios brilharem e emitirá uma mensagem indicando que há campos vazios.

5.7.5 CENÁRIO V: CADASTRAR USUÁRIOS

Sumário: permite que o administrador cadastre novos usuários no sistema.

Ator primário: Administrador.

Ator secundário: Cliente e Funcionário.

Pré-condição: ter acesso ao site e estar autenticado como administrador.

Fluxo principal: o caso inicia-se quando o administrador entra na página de "Usuário" pelo menu esquerdo e clica no botão "Novo". Na aba de "Novo Usuário", o administrador deverá aplicar um nome, email e cpf, além de definir o nível deste usuário. Ao clicar em salvar, o usuário será criado.

Fluxo alternativo:

A1 – Erro de conexão.

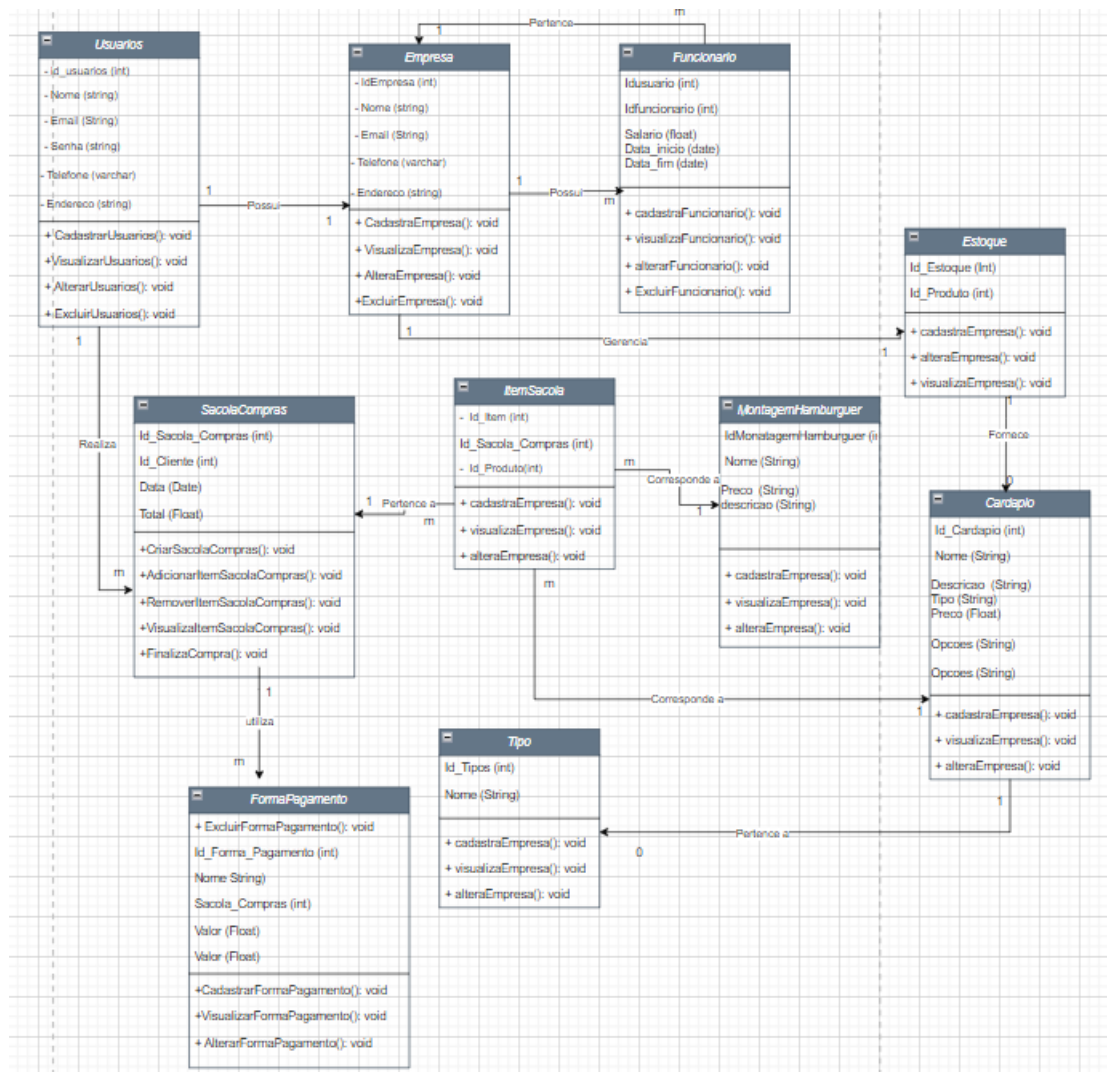
O sistema emitirá uma mensagem.

A2 – Campos vazios.

O sistema fará os campos vazios brilharem e emitirá uma mensagem indicando que há campos vazios

5.7 Diagrama de Classe

Um diagrama de classes é uma ferramenta de modelagem visual amplamente utilizada na engenharia de software e na análise de sistemas para representar a estrutura estática de um sistema orientado a objetos. Ele descreve as classes, seus atributos, métodos e relacionamentos entre as classes.

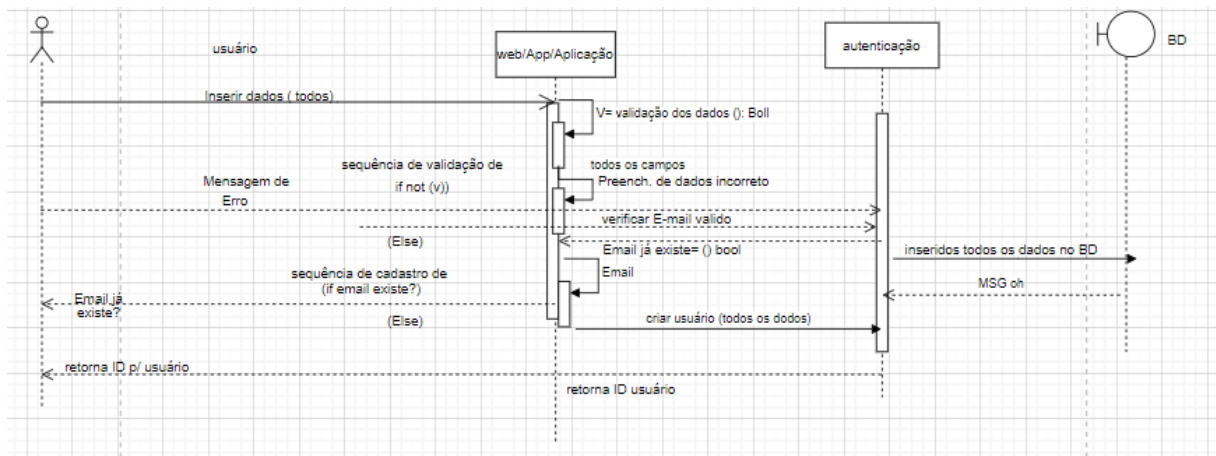


Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

5.8 Diagrama de Sequência

Um diagrama de sequência é uma ferramenta de modelagem visual usada na engenharia de software e na análise de sistemas para representar a interação entre objetos ou componentes em um sistema orientado a objetos ou em um sistema baseado em mensagens.

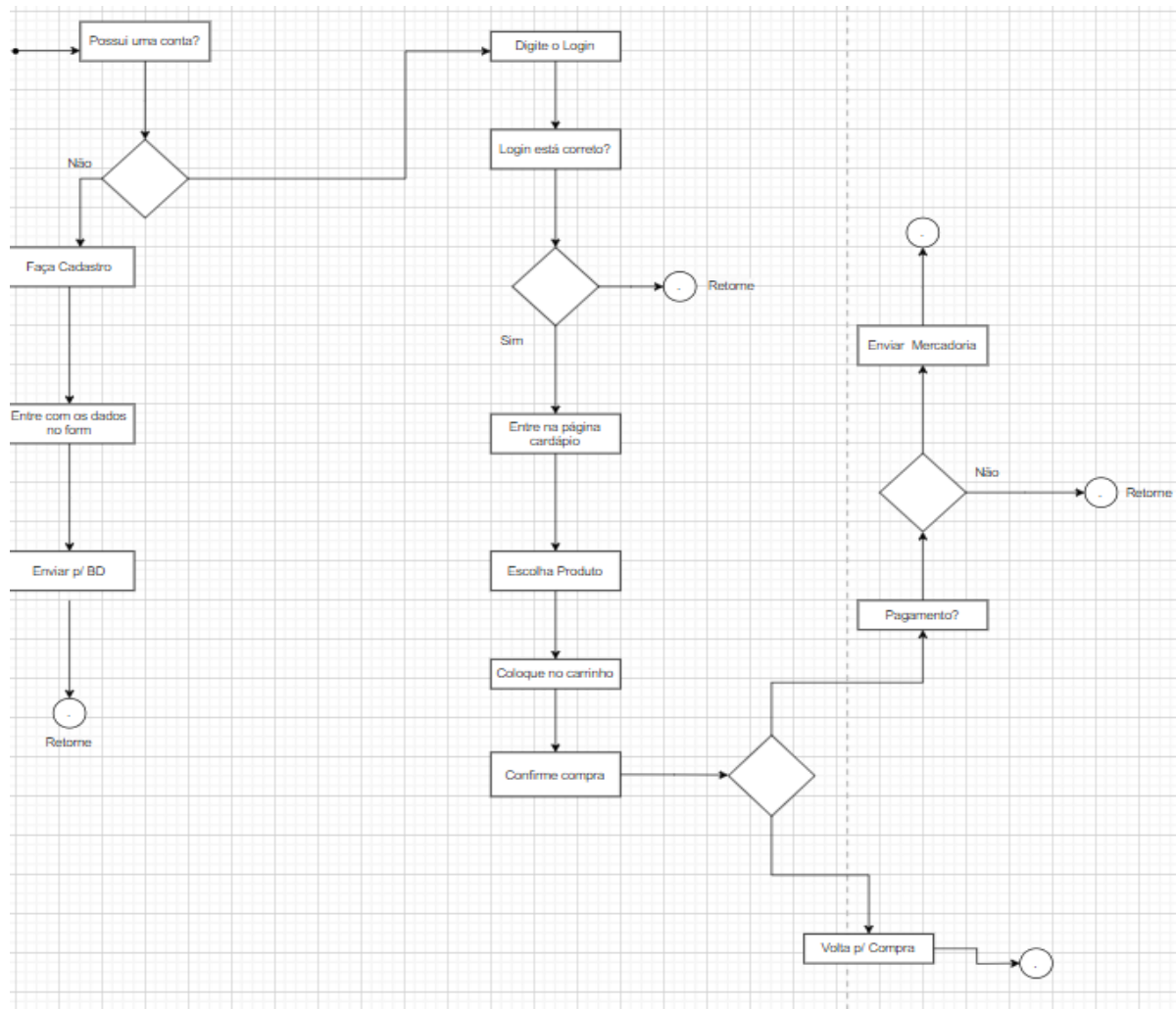
Os diagramas de sequência são usados para modelar e entender como os objetos se comunicam e colaboram entre si em diferentes cenários de interação. Eles são especialmente úteis para representar casos de uso, fluxos de trabalho e cenários complexos de sistemas interativos.



Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

5.9 Diagrama de Atividade

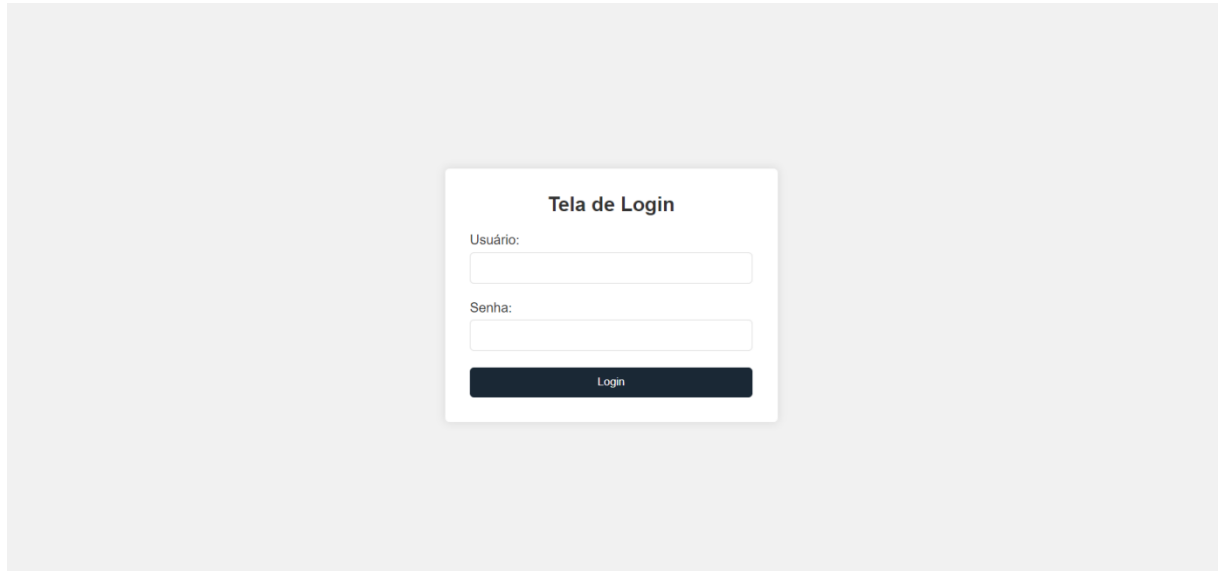
O diagrama de atividades é frequentemente usado na modelagem de processos de negócios, fluxos de trabalho e sistemas de software para descrever como as atividades são executadas sequencialmente ou em paralelo. Ele fornece uma visão geral clara do fluxo de controle e é uma ferramenta valiosa para comunicar o funcionamento de um sistema ou processo de forma visual e compreensível.



Fonte: Lima Edycleuton R; Santos Jaqueline N, 2023

6 TELAS

6.1 Login



6.2 Registro

6.3 Esqueceu a senha

6.4 Home



Sobre-nós

A Buster Burguer nasceu com a missão de proporcionar experiências únicas para as pessoas, personalizando seu lazer que inspira e conecta pessoas de diferentes culturas e estilos de vida. A empresa acredita que a gastronomia é um meio poderoso para unir pessoas e que a beleza pode ser encontrada em todos os lugares.





Faça seu Pedido

Descubra os sabores incríveis dos nossos hambúrgueres artesanais e personalize o seu pedido de acordo com suas preferências.

[Ver Cardápio](#)

Compromisso com a Qualidade

No Buster Burguer, a qualidade é a nossa prioridade. Seleccionamos cuidadosamente os melhores ingredientes frescos e utilizamos técnicas artesanais para garantir uma experiência gastronômica excepcional.

Nossos burgers são meticulosamente preparados na brasa, conferindo um sabor único e suculento. Cada mordida é uma explosão de sabores que vai encantar o seu paladar.

Valorizamos a satisfação dos nossos clientes e estamos em constante busca pela excelência. Não abrimos mão da qualidade em nenhum aspecto, desde a escolha dos ingredientes até o atendimento impecável.

Descubra a diferença que a qualidade faz e venha se deliciar com os nossos burgers exclusivos!

Descubra as Nossas Criações

Na Buster Burguer, somos apaixonados por criar combinações incríveis de sabores que surpreendem os paladares mais exigentes.

Nossos chefs especializados desenvolvem burgers exclusivos, combinando ingredientes frescos e selecionados de forma harmoniosa. Cada criação é cuidadosamente elaborada para oferecer uma experiência única e memorável.

Explore o nosso cardápio e desfrute de opções que vão desde clássicos reinventados até inovações audaciosas. Temos opções vegetarianas e veganas, garantindo que todos os gostos sejam atendidos.

Deixe-se surpreender pelas nossas criações e descubra novos sabores que irão encantar o seu paladar. Estamos ansiosos para recebê-lo!

Receba nossas ofertas

[Enviar](#)

Siga-nos no Instagram





@Buster_burguer

[Siga-nos](#)




6.5.1 Monte seu Hambúrguer

Buster Burger [Home](#) [Cardápio](#) [Contato](#) [Sobre-nós](#)  

Monte seu Hambúrguer

Pães	Carnes	Queijos	Molhos
<input type="text" value="Pão Simples"/>	<input type="text" value="Carne Bovina"/>	<input type="text" value="Queijo Prato"/>	<input type="text" value="Molho Maionese"/>

Vegetais


Itens Selecionados:

- Pao-simples
- Carne-bovina
- Queijo-prato
- Molho-maionese
- Tomate


6.6 Cardapio

Todos Hamburgüeres Sobremesas Bebidas Acompanhamentos







Hambúrguer Clássico
Delicioso hambúrguer com carne suculenta.
R\$ 15,00
[Adicionar ao carrinho](#)



Batatas Fritas
Porção de batatas fritas crocantes.
R\$ 6,00
[Adicionar ao carrinho](#)



Refrigerante
Refrigerante gelado de sua escolha.
R\$ 5,00
[Adicionar ao carrinho](#)



Torta de Chocolate
Uma deliciosa torta de chocolate com cobertura cremosa.
R\$ 8,00
[Adicionar ao carrinho](#)

6.7 Contato

Buster Burger

HomeCardápioContatoSobre-nós



Entre em contato conosco

Nome:

E-mail:


Mensagem:

Enviar

6.8 Sobre-nós

Buster Burger

HomeCardápioContatoSobre-nós



O Restaurante Delicias é um lugar aconchegante e familiar que oferece uma variedade de pratos deliciosos e suculentos. Nós somos apaixonados por comida e fazemos questão de utilizar apenas ingredientes frescos e de alta qualidade em nossos pratos.

Nosso chef, Carlos Silva, tem mais de 20 anos de experiência na culinária e está sempre criando novas receitas para agradar o paladar de nossos clientes. Além disso, nossa equipe de atendimento é altamente treinada e está sempre pronta para oferecer um excelente serviço.

Nossa História

O Restaurante Delicias foi fundado em 1999 pelo casal Carlos e Ana Silva. Eles sempre tiveram uma paixão pela culinária e decidiram abrir um restaurante para compartilhar sua paixão com outras pessoas.

No início, o restaurante era pequeno e simples, mas com o tempo, graças ao talento e dedicação de Carlos e Ana, ele se tornou um dos mais renomados da cidade. Atualmente, o Restaurante Delicias tem capacidade para acomodar mais de 100 pessoas e oferece uma grande variedade de pratos deliciosos.

Nossa Missão

Nossa missão é oferecer aos nossos clientes uma experiência gastronômica única, com pratos deliciosos e atendimento de excelência. Para isso, trabalhamos com ingredientes frescos e de alta qualidade e estamos sempre buscando inovar e melhorar nossos pratos e serviços.

Nossa Equipe

Nossa equipe é formada por profissionais altamente qualificados e apaixonados pelo que fazem. Além de nosso chef Carlos Silva, temos uma equipe de cozinheiros talentosos e uma equipe de atendimento simpática e eficiente.

Estamos sempre investindo no treinamento e desenvolvimento de nossa equipe, para que possamos oferecer um serviço cada vez melhor aos nossos clientes.

Nossa Localização




O Restaurante Delicias está localizado no coração da cidade, na Rua Uruguai, 1013. Nosso restaurante é facilmente acessível por transporte público e oferece estacionamento para nossos clientes.

Esperamos vê-lo em breve no Restaurante Delicias!

© 2023 - Buster4

6.9 Carrinho

Seu Carrinho

PRODUTO	PREÇO	QUANTIDADE	TOTAL	-
<div><div>Nome do produto Categoria</div></div>	R\$ 120	<div>- 2 +</div>	R\$ 240	<div>x</div>
<div><div>Nome do produto Categoria</div></div>	R\$ 120	<div>- 2 +</div>	R\$ 240	<div>x</div>
<div><div>Nome do produto Categoria</div></div>	R\$ 120	<div>- 2 +</div>	R\$ 240	<div>x</div>

Resumo da compra

Sub-total

R\$ 418

Frete

Gratuito

Adicionar cupom de desconto

→

Total

R\$ 418

FINALIZAR COMPRA

7 CONCLUSÃO

Fica claro, portanto, que a falta de inclusão tecnológica é um dos fatores que mais afetam os estabelecimentos de fast food de hamburgueria, tornando-os menos competitivos no mercado atual. Este é um problema que afeta não apenas os empresários, mas também os consumidores, uma vez que a sociedade moderna exige conveniência e agilidade em suas refeições. O setor de fast food depende cada vez mais da tecnologia para atender às demandas dos clientes, e este projeto foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar uma solução intuitiva e de fácil acesso para superar esses desafios.

Este projeto alcançou todas as metas inicialmente propostas, abrangendo todas as disciplinas técnicas envolvidas no desenvolvimento de um sistema de pedidos online para uma hamburgueria. O sistema foi projetado para ser rápido, simples e dinâmico, características essenciais para atender às necessidades do público-alvo, que busca conveniência e rapidez em suas refeições.

É importante destacar que esta é uma versão inicial do sistema de pedidos online para hamburguerias, e há espaço para melhorias contínuas e refinamentos. Com tempo e dedicação, o sistema pode crescer e se tornar uma aplicação reconhecida na comunidade de amantes de hambúrgueres. A adaptação à era digital é fundamental para a sobrevivência e sucesso de estabelecimentos de fast food, e este projeto é um passo importante nessa direção.

Assim, o sistema de pedidos online para hamburguerias tem o potencial de melhorar a experiência do cliente, aumentar a eficiência operacional e contribuir para a sustentabilidade dos negócios no setor de fast food. À medida que a tecnologia continua a evoluir, é essencial que as empresas se adaptem e aproveitem as oportunidades que ela oferece para prosperar no mercado em constante mudança.

8 REFERÊNCIAS

- TOTVS, Equipe. **O que é HTML? Saiba como esse recurso funciona**. 2020. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/developers/o-que-e-html/#:~:text=Sigla%20para%20HyperText%20Markup%20Language,v%C3%ADdeos%2C%20por%20meio%20dos%20hipertextos>. Acesso em: 11 maio 2023.
- G., Ariane. **O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes**. 2022. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Acesso em: 11 maio 2023.
- E., Carlos. **O que é JavaScript**. 2023. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript#O_que_e_JavaScript. Acesso em: 11 maio 2023.
- MELO, Diego. **O que é JavaScript? [Guia para iniciantes]**. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-javascript-guia-para-iniciantes/>. Acesso em: 11 maio 2023.
- E., Carlos. **O Que é PHP? Guia Básico de Programação PHP**. 2023. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico#O_Que_e_PHP. Acesso em: 11 maio 2023.
- HIGA, Paulo. **O que é XAMPP e para que serve**. 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.ghml>. Acesso em: 11 maio 2023.
- Lucid, Chart. **O que é um diagrama entidade relacionamento**. 2016. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-entidade-relacionamento>. Acesso em: 30 de Julho de 2023
- OLIVEIRA, L. V. **UML-Diagramas de Sequência**. The Club, 2013. Disponível em <http://www.theclub.com.br/restrito/revistas/201308/uml1308.aspx>. Acesso em: 02 de agosto de 2023
- RIBEIRO, L. **O que é UML e Diagramas de Caso de Uso: Introdução Prática á UMI**. 2012. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>. Acesso em 30 de Julho de 2023
- VENTURA, Plínio. **Entendendo o Diagrama de Classes da UML**. Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/uml-diagrama-de-classes/>. Acesso em: 01 out. 2023.
- VENTURA, Plínio. **Entendendo o Diagrama de Sequência da UML**. Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/diagrama-de-sequencia-uml/>. Acesso em: 05 out. 2023.
- ANG, By Joan. **Como criar um diagrama de atividades [+exemplos]**. Disponível em: <https://pt.venngage.com/blog/diagrama-de-atividades/#:~:text=Um%20diagrama%20de%20atividades%20ou,são%20realizadas%20em%20um%20sistema..> Acesso em: 05 out. 2023.