Universidade Estácio de Sá

curso Análise e desenvolvimento de sistemas, ciência da computação

UNIDADE NOVA AMÉRICA

**TRABALHO DE R.A.D.**

**EM desenvolvimento Rápido de aplicação em python**

Rio de Janeiro - RJ

10 / 2024

# Calebe Costa Stofel - 202204205581

# Fillipe de avellar alves - 202203760408

# Diego da Silva Araújo - 202302640931

# Gabriel da Rcoha de Almeida- 202003458571

# Roberta Ferreira Dellatorre . 202109061216

**Trabalho de RAD**

**em Desenvolvimento Rápido de Aplicação em Python**

Trabalho de RAD apresentado a Universidade Estácio de Sá, como exigência para avaliação na disciplina Desenvolvimento Rápido de Aplicação em Python

Orientador:

Prof. Ronaldo Candido dos Santos

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 3](#_Toc84406832)

[1.1 DESCRIÇÃO DO PROBLEMA 3](#_Toc84406833)

[1.2 OBJETIVOS 3](#_Toc84406834)

[2 DESENVOLVIMENTO 4](#_Toc84406835)

[2.1 XXXXXXXXXXXXX 4](#_Toc84406836)

[3 CONCLUSÃO 5](#_Toc84406837)

[REFERÊNCIAS 6](#_Toc84406838)

# INTRODUÇÃO

## DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

Atualmente, muitos pet shops enfrentam dificuldades no gerenciamento eficaz de suas operações diárias, especialmente no controle de informações de clientes, pets e agendamentos de serviços. O uso de métodos manuais, como planilhas ou registros em papel, pode resultar em erros, perda de dados e ineficiência, tornando o processo de gestão desorganizado e suscetível a falhas. A ausência de um sistema digital centralizado para administrar o cadastro de clientes, o histórico de pets e o agendamento de serviços, como banhos, tosas e consultas veterinárias, pode afetar diretamente a produtividade e o atendimento ao cliente. Portanto, há uma necessidade clara de desenvolver uma solução tecnológica para facilitar essas operações e melhorar a gestão do pet shop, resultando em um ambiente de trabalho mais organizado e eficiente.

## OBJETIVOS

O principal objetivo deste projeto é desenvolver um sistema de gerenciamento para um pet shop, utilizando a linguagem de programação Python, que possibilite:

- Cadastrar e gerenciar informações de clientes e seus pets de forma prática e centralizada.

- Agendar e controlar serviços oferecidos, como banho, tosa e consultas veterinárias.

- Otimizar o tempo e os recursos do pet shop, proporcionando uma interface intuitiva e funcional para o usuário.

- Garantir a segurança e integridade dos dados, através da utilização de um banco de dados confiável (SQLite).

- Melhorar a organização e o atendimento ao cliente, automatizando processos que, de outra forma, seriam manuais e propensos a erros.

# DESENVOLVIMENTO

O sistema foi desenvolvido com base nos seguintes requisitos funcionais:

1. Cadastro de Clientes: Permite o registro das informações básicas dos clientes, como nome, endereço, telefone, e-mail, facilitando a consulta e edição desses dados posteriormente.

2. Cadastro de Pets: Cada cliente pode cadastrar seus pets no sistema, incluindo detalhes como nome, espécie, raça, idade e histórico de saúde.

3. Agendamento de Serviços: O sistema possibilita a criação de agendamentos para serviços como banho, tosa e consultas veterinárias, armazenando data, hora e o tipo de serviço solicitado.

4. Gerenciamento de Dados: É possível consultar, editar ou excluir informações de clientes, pets e agendamentos, garantindo flexibilidade no gerenciamento das informações.

2.1 CADASTRO DE CLIENTES

(.)

2.2 CADASTRO DE PETS

(.)

2.3 AGENDAMENTO DE SERVIÇOS

(.)

2.4 GERENCIAMENTO DE DADOS

(.)

# CONCLUSÃO

(É a parte final do texto na qual se apresentam as considerações finais. É a recapitulação sintética dos dados obtidos. Fazer um resumo compacto das conclusões, em forma de tópicos advindos das análises dos trabalhos encontrados na literatura e/ou dos resultados obtidos.)

# REFERÊNCIAS

(Elemento obrigatório constituído por uma lista ordenada dos documentos efetivamente citados no texto. Não devem ser referenciadas fontes bibliográficas que não foram citadas no texto. Indicar todos os artigos, livros, sites consultados e utilizados para o desenvolvimento deste trabalho. Exemplos:)

ASCENCIO, A. F. G.; ARAÚJO, G. S. de. Estrutura de Dados: Algoritmos, Análise da Complexidade e implementações em Java e C/C++. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. Capítulo 2: Algoritmos de ordenação e busca. Páginas 21-102.

BACKES, A. Vídeo [ED] Aula 52 - Ordenação - QuickSort. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RZbg5oT5Fgw>. Acesso em: 22 mai. 2024.

BLOODSHED DEV C++: Download do software. Disponível em: <https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/>. Acesso em: 28 mai. 2024.

CORMEN, T. Desmistificando algoritmos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. Capítulo 3: Algoritmos para ordenar e buscar. Páginas 20-49.

KOFFMAN, E. B.; WOLFGANG, P. A. T. Abstração, Estruturas de Dados e Projeto Usando C++. Rio de Janeiro: LTC, 2008. Capítulo 10: Ordenação.

NORMAS ABNT. Normas para elaboração de trabalhos acadêmicos. Disponível em: <https://www.normasabnt.org/>. Acesso em: 28 mai. 2024.