

PROPOSTA PARA DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS INTRANET E EXTRANET

EBERSON PERGENTINO DA SILVA
ebersonpsilva@gmail.com
NUELEN OLIVEIRA TAVARES COSTA
nukaweb@hotmail.com

Resumo: Este trabalho tem como objetivo desenvolver um projeto de software, que atenda as necessidades da K&EU STUDIO DE TREINAMENTO FUNCIONAL LTDA, utilizando tecnologia da informação INTRANET e EXTRANET, ajudando a empresa ter controle de seus clientes, comunicação e interação em tempo real, movimentações administrativas e financeiras, demonstrando que o uso da tecnologia pode ajudar a ter um melhor desempenho, podendo assim, oferecer muitas melhorias a fim de gastar menos tempo e obter um maior resultado.

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia da informação proporciona as pequenas e grandes empresas ganhos de desempenho, lucros e confiabilidade de dados, uma vez que a tecnologia nos ajuda a organizar, sempre utilizando os recursos tecnológicos disponíveis para cada caso, uma organização totalmente gerenciada por recursos tecnológicos pode prover relatórios e estatísticas mais precisos.

Tais recursos tecnológicos utilizam algum meio de armazenamento de dados que trabalha, gravando os dados em tabelas para eventuais consultas possibilitando a recuperação das informações armazenadas, uma das funções que ele agrega é nos permitir relacionar dados possibilitando o cruzamento dessas informações, além de garantir restrições de segurança a dados.

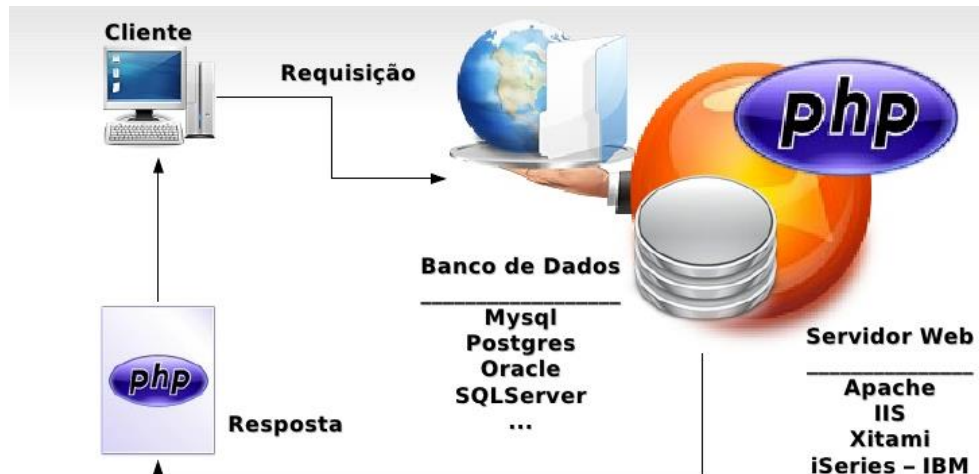
Existe uma grande necessidade do uso de sistemas de apoio em muitas áreas do mercado e no meio dos studios de condicionante físico ou treinamento funcional, o uso da tecnologia é uma das melhores maneiras de administrar as informações pertinentes ao studio e seus alunos.

O sistema tem como proposta ser uma ferramenta de auxílio aos profissionais da área e todos os setores do studio. Através do sistema os profissionais ganharão tempo para fazer outras atividades mais importantes e interagir rapidamente com seus alunos.

2. PLATAFORMA PHP 5.X.X (Hypertext Preprocessor)

Para o desenvolvimento do software Web do protótipo, serão utilizadas as seguintes ferramentas: servidor Web Apache, servidor de banco de dados MySQL, Framework, Bootstrap, Angular JS e linguagem de programação PHP DAO (Data Access Object).

A figura abaixo ilustra o funcionamento entre PHP, Web Apache e Banco de Dados;



2.1 O que é PHP 5.X.X (Hypertext Preprocessor)

PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de programação voltada para o desenvolvimento Web.

Segundo CHOI e outros (2001), em termos técnicos, PHP é uma linguagem de script da Web, rodando em um servidor multiplataforma (ou seja, em qualquer sistemas operacionais).

Os sistemas desenvolvidos combinam PHP e HTML, sendo que o primeiro é para controlar e o último para formatar (CHOI, 2001).

A linguagem de programação PHP surgiu no ano de 1994. Foi desenvolvida por Rasmus Lerdof na linguagem de programação C.

Inicialmente nomeada de Personal Home Page Tools, foi criada para substituir o conjunto de scripts em Perl, que utilizava no desenvolvimento de sua página pessoal.

Ao longo tempo, várias funcionalidades começaram a ser adicionadas, e em 1997 foi lançado a PHP/FI, com a ferramenta Forms Interpreter, que proporcionava interpretar comandos SQL.

A PHP se expandiu de forma muito rápida, em 1998, uma pesquisa da Netcraft, indicou que cerca de 1% de todos os domínios da Internet já utilizavam a linguagem.

Nos anos seguintes foram lançadas novas versões, a primeira foi a PHP 3.0, lançada com um novo nome, simplesmente PHP, com o significado tornando um acrônimo recursivo Hypertext Preprocessor.

A versão proporcionava interface com diversos bancos de dados, protocolos e APIs, mas a principal delas foi a inclusão de suporte à programação orientada a objetos.

Em maio de 2000 a versão 4.0 da linguagem foi oficialmente lançada, com algumas melhorias, como suporte à maioria dos servidores web, sessões HTTP, maneiras mais seguras de manipulação de dados e maior desempenho.

A última versão foi lançada em julho de 2004, quando foi introduzido um novo modelo de orientação a objeto, o tratamento de objetos foi reescrito, trazendo maior facilidade no desenvolvimento.

Atualmente, atualizações de correção de problemas, são lançadas frequentemente, a última delas foi a 7.0, lançada em 03 de dezembro de 2015.

Em PHP, a arquitetura do Framework foi criada para que pudesse ser usada no padrão MVC (Model-View-Controller) para dividir responsabilidades e diminuir a complexidade ao implantar numa aplicação Web. O Framework é um dos principais padrões utilizados no desenvolvimento Web, principalmente, para aplicações Web em PHP, conhecida como padrão MVC. Este padrão garante a separação da interface, do controle de fluxo e da regra de negócio, onde cada componente executa um determinado tipo de tarefa. Esse padrão define como três camadas para a aplicação:

Model: camada em que residem as classes que modelam dados empresariais e lógica de negócios.

View: camada onde estão os PHP e as páginas HTML (HyperText Markup Language) responsáveis pela renderização das telas de usuário no navegador;

Controller: normalmente é utilizada para filtragem ou redirecionamento de páginas PHP a serem acessadas, e validações de dados.

3. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Como técnicas de coletas de dados, podem-se utilizar vários mecanismos como observação direta, entrevistas e questionários. Para este trabalho foi utilizada a técnica de observação direta, identificando as principais características da organização no ambiente de trabalho.

Através da análise destes foram identificados como requisitos necessários:

Módulo I: Controle Administrativo

Prazo para desenvolvimento

* 20 dias, podendo ser prorrogado por mais 10 dias.

Valor do Módulo I: R\$ 3.000,00

* R\$ 1.500,00 – Assinatura do Contrato.

* R\$ 1.500,00 - Entrega do Módulo I concluído.

Mensalidade para Manutenção

* R\$ 300,00 para o plano mínimo de hospedagem e suporte via ticket (valor passará a ser cobrado após a liberação para uso)

- 1 TB de Transferência de Dados
- 10GB de Armazenamento

Obs: Os valores estão sujeitos a alterações devido a serviços realizados por parceiros externos, como hospedagem, manutenção, backups, upgrade de Armazenamento e Transferência de Dados.

Detalhamento do módulo:

* Cadastro de Alunos.

- Dados básicos.
- Medidas do corpo físico contendo as seguintes características.
- Plano Contratado
- Data de Vencimento
- Atalho para visualizar histórico de pagamento do aluno.

* Cadastro de Funcionários.

- Dados básicos.
- Controle de PAGTO de salário.
 - Tipo de Contratação: CLT / Autônomo.

** Quando funcionário for CLT informa valor bruto do pagamento.*

** Quando funcionário for Autônomo deverá ser discriminada forma de contratação e valor bruto do pagamento.*

- Cadastro de planos
 - Descrições de planos com detalhamento:
 - * Valores de Mensalidade.
 - * % ou Valor sobre atrasos de mensalidades.
 - * % ou Valor de desconto na mensalidade quando houver mais que um integrante no plano ou pagamentos antecipados.
- Controle de pagamentos dos alunos
 - Essa tela será utilizada para visualizar e controlar todos os clientes inadimplentes e adimplentes, exibindo juros a ser cobrado e tempo ultrapassado da data de vencimento.
 - A tela onde será exibido a relação de alunos inadimplentes, vai conter um combo onde será possível aplicar ou não aplicar o juros.
- Controle de acesso
 - Funcionários
 - Administrador

4. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Dessa forma, o protótipo proposto foi desenvolvido utilizando-se HTML, CSS, *JavaScript*, *jQuery*, *Ajax*, *Angular JS* e *Bootstrap*, para possibilitar a criação de interface Web com o intuito de dar uma aparência mais amigável, responsivo e acessível em qualquer dispositivo com conexão com a internet, que utiliza com ferramenta de navegação WEB BROWSER; e a linguagem de programação PHP juntamente com os frameworks MVC para criação de protótipo.

Poderá ser acrescentada no desenvolvimento a tecnologia NODE JS, para implementar e agilizar alguns recursos do sistema.

As informações utilizadas pelo protótipo são armazenadas no banco de dados MySQL, PostgreSQL e SQL Server. A IDE utilizada para o desenvolvimento do sistema é o ambiente NetBeans, Eclipse e Sublime Text, composto por diversos *plugins*, os quais serão necessários para o desenvolvimento do protótipo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A compreensão de um desenvolvimento de aplicação Web em uma intranet que facilita o acesso às informações dispersas nos diversos computadores da organização aos funcionários públicos e aos administradores de um studio.

Com isso, o contexto de administração foi criado, e também, exposta a metodologia de desenvolvimento, juntamente com o conceito da Plataforma PHP. Este artigo apresentou dividido em módulos, cada qual abordando o assunto relacionado com o desenvolvimento de aplicação utilizando Web. Inicialmente, a seção 2 contextualiza alguns aspectos teóricos relacionados com a solução proposta por este trabalho, a seção 3 comenta os resultados do estudo feito, a seção 4 traz a abordagem de todas as metodologias necessárias para o desenvolvimento de sistemas, e, por fim, a seção 5 traz o detalhamento dos módulos e a prestação de serviço para o desenvolvimento do software.

Espera-se que o enfoque necessário para finalizar o artigo que tenha sido abordado. Evidente que o tema não foi esgotado, e tampouco houve tal pretensão; considera-se que sempre haverá espaço para ajustes e melhores exposições.

Por fim, resta uma exposição das dificuldades encontradas. O estudo dos tipos de tecnologias é muito importante por questão de oportunidade de mercado. Nesse sentido, a linguagem PHP proporciona um diferencial aos que dominam essa simples linguagem de programação. Por outro lado, quanto às dificuldades, destacam-se as limitações para identificar os principais requisitos do sistema, sobremaneira porquanto a área de Personal Trainer ou Studio de condicionamento físico ou Treinamento Funcional é por demais abrangentes, o que proporciona a dificuldade quanto à identificação dos requisitos fundamentais. No entanto, pela complexidade, a escolha do sistema e da referida linguagem representam um desafio acadêmico e profissional.

Dessa forma, o simples fato de desenvolver um sistema já pode ser considerado uma atividade extensa, e mais do que isso, desafiador em se tratando dessa tecnologia.

Isso implica em uma atividade continuada, que geralmente perfectibiliza-se com o seu uso propriamente dito, no qual poderão surgir erros e as respectivas alterações necessárias.