

Eder Rosati Ribeiro — 8122585,
Leonardo de Almeida Lima Zanguetin — 8531866,
Victor Luiz da Silva Mariano Pereira — 8602444

Projeto 1
***Mockup* PetShop**

Brasil

2018

--	--

Eder Rosati Ribeiro — 8122585,
Leonardo de Almeida Lima Zanguetin — 8531866,
Victor Luiz da Silva Mariano Pereira — 8602444

Projeto 1
***Mockup* PetShop**

Universidade de São Paulo – USP
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação – ICMC
Introdução ao Desenvolvimento Web – SCC0219

Brasil
2018

--	--

1 Introdução

Nesta fase inicial da aplicação PetShop, nos foi solicitado que com as linguagens HTML5 e CSS3 fosse desenvolvido o *mockup* funcional deste, ou seja, o “esqueleto” do que será ao final nosso site, seu visual; a estrutura do que cada pagina conterà; as “funcionalidades” possíveis através do site as informações que ele conterà em suas páginas internas.

Esta fase da criação desse protótipo é muito importante para o desenvolvimento, este nada mais é do que um exemplo do que se tornará o projeto ao seu fim, porém com seu uso podemos observar este modelo prévio e avaliá-lo, obtermos *feedback* de clientes e futuros usuários e encontrar erros ou incongruências que se fazem de mais fácil correção neste momento do que no futuro onde o projeto estará em uma fase mais complexa e que qualquer falha, mesmo que pequena, pode atrasar ou torná-lo muito trabalhoso para ser concertado.

Então por fim podemos ver que com esta parte do projeto bem executada, as próximas se tornam muito mais simples do que seriam se a criação do *mockup*, outro elemento que também desenvolvemos, foi o esboço prévio da página principal desenhado em papel, este é um modo de fazer com que a criação da pévia seja ainda mais simples, pois já se tem a parte gráfica criada pra se basear, depois disso sé se faz necessária a tradução daquilo para a linguagem de marcação.

--	--

2 Páginas

Nesse capítulo descreveremos todas as páginas feitas no trabalho, lembrando que elas não têm funcionalidade, só fazem parte do *mockup*. Nelas contém *links*, mas são meramente demonstrativos e todo o conteúdo colocado em formulários ou tela de *login* tem o seu conteúdo enviado, mas não armazenado.

Como foi utilizado o estilo *Single-Page Application* todas as páginas têm algumas informações em comum. Dentre elas, temos:

Cabeçalho

O cabeçalho é composto por um logo do petshop, área do usuário, onde ele pode acessar a conta dele, ver os agendamentos e o carrinho dele. Além disso, o cabeçalho também tem um menu, que será descrito no próximo tópico.

Menu

O menu é uma forma mais intuitiva de se navegar pelo site, ele é segmentado em três partes essenciais, o Início, Serviços e Animais. O Início é somente um *link* para a página inicial do site, ou seja, de onde o usuário estiver ele pode ir para a página inicial clicando em Início. Serviços, é um acesso direto aos serviços que o usuário pode agendar. Por último, a sessão de Animais é composta por vários tipos de animais, como cachorro, gato, cavalo, etc. Se o usuário clicar em um desses animais, ele será redirecionado para a área de produtos para esse tipo de animal.

Rodapé

No rodapé, há o nome completo de todos os integrantes do grupo, podendo ter futuramente um redirecionamento ao clicar no nome de cada um para a página do GitHub do mesmo.

2.1 Administrador

Essa página representa como seria a página de um administrador, onde ele tem as informações pessoais dele, como se fosse um usuário normal, e seus animais.

Além das informações pessoais do administrador, há sessões de produtos, serviços e usuários, nos quais ele pode fazer busca por algum produto (por nome, código ou categoria), serviço (por nome, id, categoria) ou usuários (por nome ou CPF).

Para cada produto, serviço ou usuário, já criado, é possível editar as informações ou excluir. Também é possível que o administrador adicione um novo de qualquer uma dessas categorias.

Por fim, na página de administrador, também há um registro de compras realizadas por ele, contendo uma tabela com produto, data, valor de cada produto, e o valor total da compra. E um registro de serviços agendados por ele, que contém o tipo de serviço, o animal para que foi registrado o serviço, a data do serviço, valor de cada serviço e o valor total de serviços.

Os arquivos que compõem a página de administrador são: `admin.html`, `admin.css` e `admin.js`.

2.2 Agendar

Na página de agendamento de serviço, tem o tipo de serviço que o usuário escolheu, podendo ser banho, tosa, consulta veterinária e hospedagem. Seguido de uma breve descrição do serviço que poderá ser agendado.

Na sessão logo abaixo da descrição há uma lista de animais cadastrados na sua conta que será para ser feita a seleção para qual animal será o serviço. E ao lado um campo para a escolha do dia e horário do agendamento, valor do serviço e um botão para confirmar o agendamento.

Os arquivos que compõem a página para agendamento são: `agendar.html`, `agendar.js` e `agendar.css`.

2.3 Animal

A página de animal, contém as informações de um animal registrado por um usuário, tais como foto, nome, idade, espécie, raça, porte, sexo, pelagem, RGA (Registro Geral Animal) e peso.

Numa sessão logo abaixo tem o histórico de agendamento de serviços feitos para esse animal, com o tipo de serviço, data do serviço, o valor de cada serviço e o valor total gasto com esse animal.

Os arquivos que compõem a página animal são: `animal.css` e `animal.html`

2.4 Cadastros

As páginas de cadastros são separadas em quatro tipos, os quais são: cadastro animal, cadastro pessoal, cadastro de produto e cadastro de serviço.

Essas páginas são compostas por formulários, onde o usuário ou o administrador pode preencher para poder cadastrar o que quer e um botão para enviar o conteúdo

do formulário. Obviamente que cadastro de produtos e cadastro de serviços são páginas exclusivas de administrador.

2.4.1 Cadastro Animal

A página de cadastro animal, como fora dito anteriormente, consiste de um formulário, onde o usuário pode cadastrar o seu animal de estimação, preenchendo as informações e clicando no botão para o cadastro.

Nesse formulário há a possibilidade do usuário preencher com nome, foto do animal, sexo, tipo do animal, raça, pelagem ou cor, RGA, porte, data de nascimento e peso.

Os arquivos que compõem a página cadastro animal são: `cadastro-animal.css` e `cadastro-animal.html`.

2.4.2 Cadastro Pessoal

Para o cadastro pessoal, temos uma página com um formulário, como a de todos os tipos de cadastro no site, mas tendo apenas informações pessoais.

Para melhor estruturação semântica, o formulário é dividido em duas partes, uma para informações própria do usuário, como: nome, e-mail, senha de acesso, CPF, data de nascimento, sexo, foto e telefone. E outra parte com informações do endereço do mesmo, como: endereço, número, CEP, complemento, bairro, cidade, estado e um campo para a descrição de um ponto de referência, para ficar melhor para quem for prestar o serviço de entrega ou “levar-e-trás”.

Os arquivos que compõem a página cadastro pessoal são: `cadastro-pessoal.css` e `cadastro-pessoal.html`.

2.4.3 Cadastro de Produto

No cadastro do produto, como foi explicado anteriormente, é uma página que só o administrador tem acesso. Nela o administrador pode preencher um formulário para adicionar um produto no banco de dados.

O formulário é composto pelas seguintes informações: nome, id, preço, foto, categoria, marca, peso líquido, tipo de embalagem, dimensões da embalagem, quantidade e uma área para descrição do produto.

Os arquivos que compõem a página cadastro de produto são: `cadastro-produto.css` e `cadastro-produto.html`.

2.4.4 Cadastro de Serviço

Para o cadastro de serviço, o administrador terá um formulário para preencher com as seguintes informações: nome, id, preço, categoria, animais possíveis (essa área é para ter controle de um usuário tentar agendar um serviço de tosa em uma iguana) e um local para uma breve descrição do serviço.

Lembrando que essa página terá acesso reestricto, somente o administrador que poderá acessá-la.

Os arquivos que compõem a página cadastro de serviço são: `cadastro-servico.css` e `cadastro-servico.html`.

2.5 Carrinho

Os arquivos que compõem a página carrinho são: `carrinho.css` e `carrinho.html`.

2.6 Espécie

Os arquivos que compõem a página espécie são: `especie.css` e `especie.html`.

2.7 Index

Os arquivos que compõem a página index são: `index.css`, `index.html` e `index.js`.

2.8 Produto

Os arquivos que compõem a página produto são: `produto.css`, `produto.html` e `produto.js`.

2.9 Serviço

Os arquivos que compõem a página serviço são: `servico.css`, `servico.html` e `servico.js`.

2.10 Usuário

Os arquivos que compõem a página usuário são: `usuario.css`, `usuario.html` e `usuario.js`.

3 Considerações finais