
Documentação do Software para Gestão Financeira

Desenvolvido por:
Elder Xavier
Ricardo Inácio
Henrique Alexandrino
Wellington Sztybe
Ronald Scapin Filho

Revisado por:
Luiz Antônio Brigatti
Índice

1. Introdução ao Projeto

-
2. Descrição
 3. Desenvolvimento
 4. Linguagens de Desenvolvimento
 5. Comentários sobre o Código Fonte
 6. Manual do Usuário

1. Introdução ao Projeto

O déficit na educação financeira é uma realidade que abrange grande parte da população, tanto que em cursos públicos e particulares são ministradas aulas que preveem fornecer o aluno o conhecimento aplicável para que se tenha uma vida financeira saudável. A tecnologia é uma parceira inseparável na ajuda para que o ser humano desempenhe melhor determinadas tarefas. Não poderia ser diferente com o controle financeiro.

2. Descrição

O software Gestão Financeira tem como objetivo o controle das finanças pessoais. Foi desenvolvido nas linguagens PHP, JQuery, HTML5, CSS3 e se apoia no software administrador de banco de dados MySQL. A adaptação às diversas telas de dispositivos é uma das características que levou a equipe a escolher desenvolver o aplicativo em uma plataforma Web, facilitando o acesso por diversos dispositivos, independente de seu tamanho de tela ou sistema operacional, já que é renderizada por navegadores.

O software segue um design minimalista que tem como objetivo facilitar a experiência do usuário e permitir que o mesmo tenha uma experiência agradável que ajude no controle das finanças pessoais.

3. Desenvolvimento

Seguindo um cronograma, o software foi desenvolvido em equipe para que cada uma das funcionalidades tivesse, dentro do prazo estipulado, seu melhor desempenho. Por meio do controle de versão (utilizando o site GitHub), foi possível para cada um oferecer sua contribuição para o projeto.

4. Linguagens de Desenvolvimento

As linguagens para o desenvolvimento do software foram escolhidas de acordo com suas funcionalidades e paradigmas de programação. Como a escolha da plataforma foi online para que diversas plataformas tivessem acesso, foram escolhidas as linguagens acima já citadas. O PHP foi escolhido por ser uma linguagem versátil que permite uma boa integração entre o banco de dados MySQL e também com a linguagem de marcação HTML. Podendo unir-se com o JQuery, foram as escolhas perfeitas para que o projeto tivesse integração total com todos os browsers e dispositivos. Utilizando o conceito de programação orientada a objetos, foi possível construir as classes e fazer com que as mesmas se complementassem.

5. Comentários sobre o Código Fonte

O Código Fonte está disponível no GitHub (<https://github.com/git>) desde o início para colaboração dos integrantes do grupo e para que a comunidade possa ajudar no desenvolvimento de uma ferramenta com valor social.

Nesta imagem pode-se ver uma parte da programação da página de login, desenvolvida em HTML em sua maior parte e tendo suas funções de login e cadastro formadas por PHP.

```
40 <div class="inner-bg page-inner">
41 <div class="container">
42 <div class="row">
43 <div class="col-sm-8 col-sm-offset-2 text">
44 <h1>Login</h1>
45 <div class="description">
46 <p>
47 Use o CaDin para controlar suas finanças, é simples prático e feito para você!
48 </p>
49 </div>
50 </div>
51 </div>
52 <div class="row">
53 <div class="col-sm-5">
```

A imagem a seguir mostra a construção pelo bloco referente à página principal, mais especificamente a construção do Menu.

```
27 <!--[if (IE 8)&!(IEMobile)]><html class="no-js lt-ie9" lang="pt-br"><![endif]-->
28 <!--[if (IE 9)]><html class="no-js ie9" lang="pt-br"><![endif]-->
29 <!--[if gt IE 8]><!--> <html lang="pt-br"> <!--<![endif]-->
30 <?php include_once 'include/block/head.php' ?>
31 <body>
32 <input type="hidden" id="session-user-email" value="<?php echo $SESSION['user']['email']?>"
33 <input type="hidden" id="session-user-id" value="<?php echo $_SESSION['user']['id']?>"
34 <div id="wrapper">
35 <?php include 'include/block/header.php' ?>
36 <?php include 'include/block/block_menu.php' ?>
37 <div id="page-wrapper">
38 <div class="load">
39 
40 </div>
41 <?php
42 include './include/block/financas.php';
43 include './include/block/graficos.php';
44 include './include/block/conta.php';
45 include './include/block/apresentacao.php';
46 ?>
```

Já nesta próxima imagem é possível ver a construção da página Finanças, onde o cliente inclui os valores que deseja e onde a tabela é formada. Neste trecho do código, pode-se reparar que há a invocação do valor pelo \$id, caso um valor seja inserido, ele será vinculado a um novo \$id.

```
11 <form role="form" action="javascript:void(0)" method="post" class="additem-form">
12 <div class="form-group col-md-2 col-xs-12">
13 <select class="form-password form-control" id="tipo">
14 <?php
15 $sql = "select `id`,`descricao` from `cadin_financa_tipo`;
16 $p_sql = Conexao::getInstance()->query($sql);
17 $itens = $p_sql->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
18 if ($itens) {
19     foreach ($itens as $key => $value) {
20         echo '<option value="' . $value['id'] . '">' . $value['descricao'] . '</option>';
21     }
22 }
23 ?>
24 </select>
25 </div>
26 <div class="form-group col-md-2 col-xs-12">
27 <label class="sr-only" for="valor">Valor</label>
28 <input type="text" name="valor" placeholder="R$" class="form-control" id="valor">
29 </div>
```

O banco de dados teve como plataforma o MySQL, é possível analisar os *inserts* no banco para a classe 'cadin usuário'.

```

1 DROP TABLE IF EXISTS `cadin_usuario`;
2 CREATE TABLE IF NOT EXISTS `cadin_usuario` (
3   id INT(11) UNSIGNED AUTO INCREMENT,
4   nome VARCHAR(255) NOT NULL,
5   email VARCHAR(255) NOT NULL,
6   senha VARCHAR(255),
7   foto TEXT CHARACTER SET utf8,
8   created DATETIME ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
9   modified DATETIME ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
10  PRIMARY KEY(id)
11 )ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=1 CHARSET=utf8 COMMENT='tabela de usuarios';
12
13 #table endereco
14 DROP TABLE IF EXISTS `cadin_endereco`;
15 CREATE TABLE IF NOT EXISTS `cadin_endereco` (
16   id INT(11) UNSIGNED AUTO INCREMENT,
17   usuario_id INT(11) NOT NULL,
18   logradouro VARCHAR(255),
19   numero VARCHAR(255),

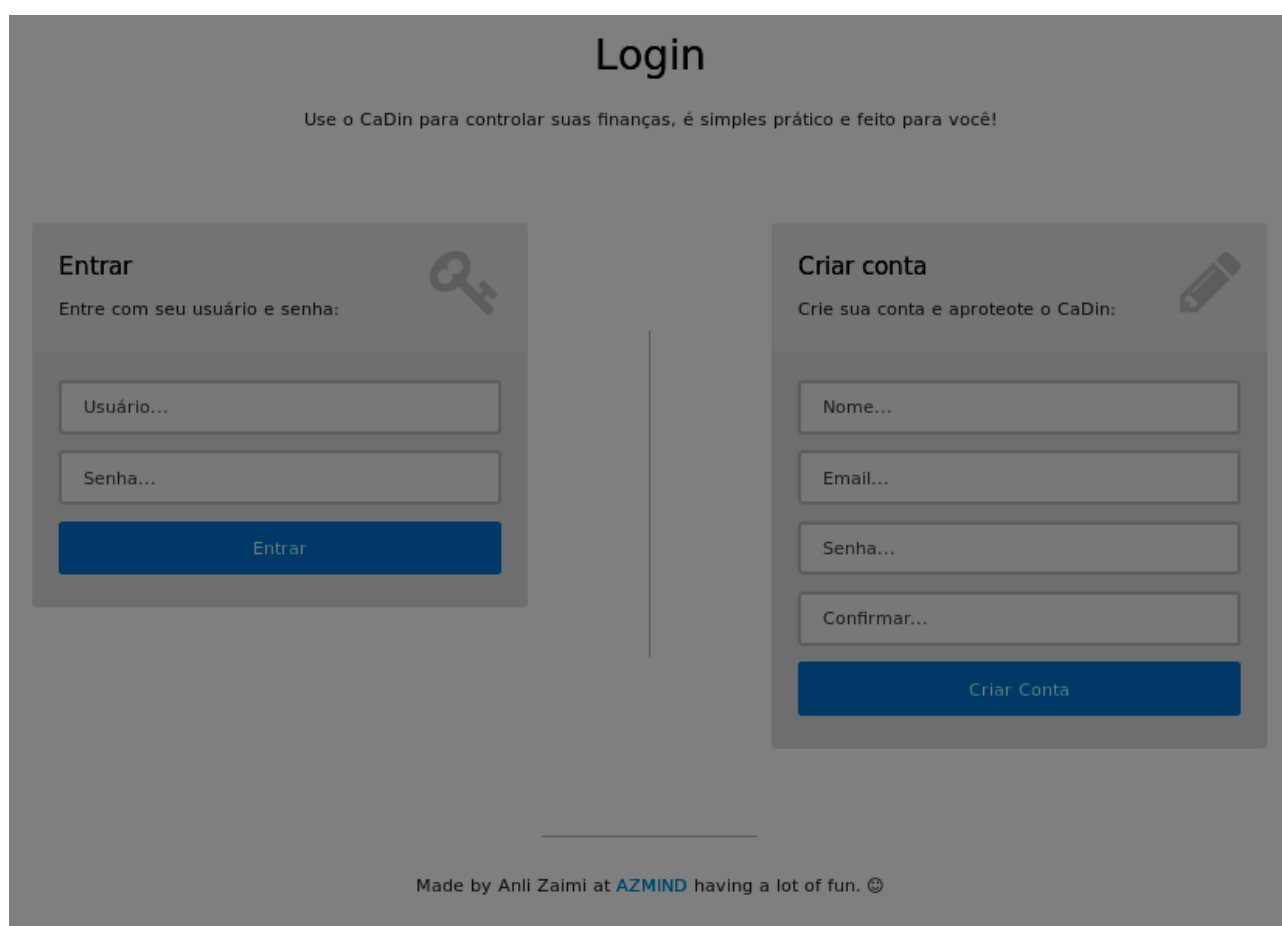
```

Houve grande preocupação na indentação do código para que possa ocorrer uma leitura descomplicada e uma manutenção rápida, pois com um código limpo é possível fazer com que alguém que não participou do desenvolvimento consiga entender, o que ajuda a participação da comunidade no desenvolvimento.

6. Manual do Usuário

Tela de Login

A tela de login foi desenvolvida por Anli Zaim (http://azmind.com/) e utilizada pela equipe, possibilitando agilidade no processo. A tela de login:



The image shows a login interface for a system called 'CaDin'. At the top, the word 'Login' is centered. Below it, a message says 'Use o CaDin para controlar suas finanças, é simples prático e feito para você!'. The interface is split into two main sections: 'Entrar' (Login) on the left and 'Criar conta' (Create account) on the right. The 'Entrar' section has a key icon and asks the user to enter their username and password. It includes input fields for 'Usuário...' and 'Senha...', and a blue 'Entrar' button. The 'Criar conta' section has a pencil icon and asks the user to create an account. It includes input fields for 'Nome...', 'Email...', 'Senha...', and 'Confirmar...', and a blue 'Criar Conta' button. At the bottom, a footer reads 'Made by Anli Zaimi at AZMIND having a lot of fun. ☺'.

Login

Use o CaDin para controlar suas finanças, é simples prático e feito para você!

Entrar

Entre com seu usuário e senha:

Usuário...

Senha...

Entrar

Criar conta

Crie sua conta e aprotete o CaDin:

Nome...

Email...

Senha...

Confirmar...

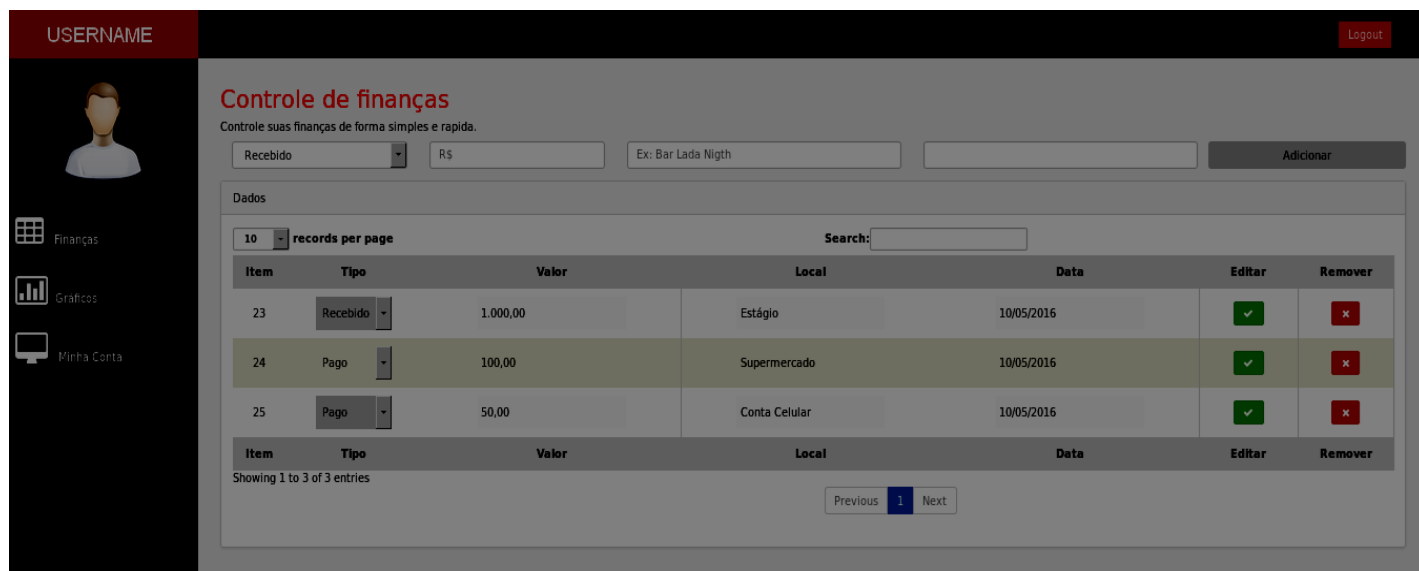
Criar Conta

Made by Anli Zaimi at AZMIND having a lot of fun. ☺

A tela de login é acessada pelo link: <http://elderxavier.esy.es/cadin> . As duas janelas permitem com que o usuário já cadastrado entre no sistema ou permite que o usuário não cadastrado se cadastre. Na janela Criar Conta, localizada à direita, o usuário pode efetuar um cadastro rápido incluindo seu Nome, E-mail, Senha e Confirmação de Senha e clicando no botão Criar Conta. Na janela Entrar, localizada à esquerda, o usuário pode se logar ao sistema, incluindo seu Usuário (que é a sua conta de e-mail cadastrada no sistema) e sua Senha. O sistema não pede confirmação de cadastro, o usuário se cadastra e logo em seguida pode logar-se na aplicação.

Tela de Controle de Finanças

Ao efetuar o login no sistema, o usuário é encaminhado para a página de Controle de Finanças (<http://elderxavier.esy.es/cadin/index.php>), tela onde o usuário pode inserir os dados de seus Recebimentos e suas Despesas de maneira prática.

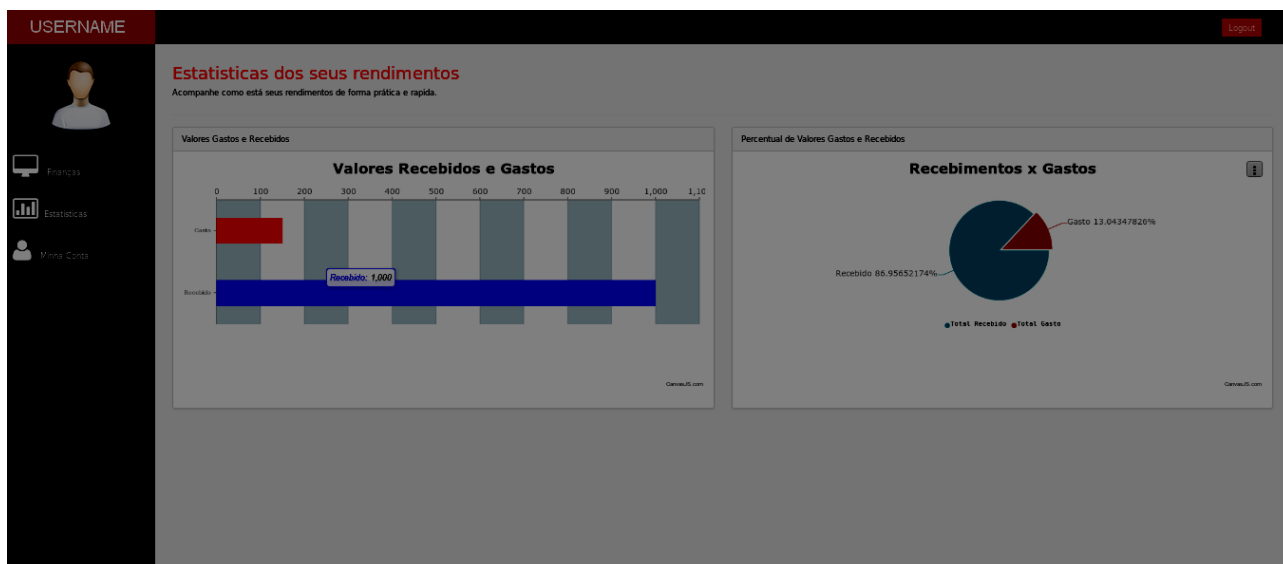


A Tela de Controle de Finanças é facilmente compreendida, abaixo do título da mesma encontra-se o formulário para entrada de dados, o primeiro input é o select-box que permite escolher se o valor a ser inserido é Recebido ou Pago. O segundo campo é o Valor (R\$). O terceiro input é o identificador do gasto e o quarto campo é a data, selecionada por meio de uma janela que se expande ao clicar em cima do campo. Clicando no botão Adicionar, o cadastro ocorre e aparece na tabela Dados.

No primeiro select-box (que tem dentro o número 10) da janela é possível escolher a quantidade de itens para serem mostrados dentro da tabela. Na mesma linha do primeiro select-bos pode-se ver o campo Search, que permite que seja efetuada uma busca dentro da tabela. Abaixo é possível ver: Item, Tipo, Valor, Local, Data, Editar e Remover. O campo Item é um identificador do item dentro do banco de dados. Tipo mostra de que tipo é o valor e permite que o usuário altere para Recebido ou Pago caso tenha incluído o valor erroneamente. Valor mostra a quantia recebida ou paga. Local indica o campo onde o usuário identifica com o que ou onde foi o gasto. Data apresenta quando determinado gasto ou recebimento aconteceu. O botão verde que fica na coluna Editar, deve ser pressionado sempre após o usuário efetuar alguma mudança em um dos Itens. O botão vermelho na coluna Deletar, permite que o usuário delete um item.

Tela Estatísticas

Nesta tela o usuário pode ter um controle de seus gastos anuais, do valor de Recebidos e de Gastos totais, como também tem um gráfico que mostra do total que ele recebeu, quanto gastou. Nesta tela não existem inputs de informações, ela apenas passa os dados de uma maneira que possibilite uma fácil leitura por parte do usuário.




Ao lado esquerdo existe a janela que apresenta os Valores Recebidos e Gastos, os valores Recebidos em azul e os Gastos em vermelho. Na janela da direita é possível ver o percentual dos valores dentro de um gráfico em pizza onde é apresentada a relação Recebido x Gastos. Clicando no botão com três pontos localizado no canto direito superior da janela, é possível salvar uma cópia da imagem.

Tela Minha Conta

A Tela Minha Conta, permite ao usuário efetuar mudanças em seus dados da conta como também incluir alguns itens.

USERNAME

Logout



Finanças


Gráficos

Minha Conta

Minha Conta

Bem vindo **Ronald** ! Acesse os dados da sua conta

Adicionar uma Foto



Selecionar arquivo... Nenhum arquivo selecionado.

Alterar Senha

Alterare sua senha preenchendo os campos corretamente

Senha Atual...

Nova Senha...

Confirmar...

Criar Conta

Alterar endereço

-

Endereço...

Numero...

Complemento...

Bairro...

Cidade...

UF...

Salvar

Na janela Adicionar uma Foto, o usuário pode escolher uma foto para substituir o avatar que pode ser visto, criando uma melhor identificação. É necessário clicar no botão Selecionar Arquivo, selecionar o arquivo que deseja e enviar pela própria janela do sistema operacional. Caso o usuário deseje alterar a foto é só efetuar o mesmo processo. Na janela Alterar Senha o usuário pode modificar sua senha incluindo sua senha atual, e repetira nova senha no campo Confirmação, após isto ele deve clicar em Criar Conta. Na janela Alterar Endereço, o usuário pode cadastrar ou alterar os dados de sua residência e após incluir os dados conforme o campo, clicar em Salvar.