

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LUCAS BAUMGARTNER
JOÃO HENRIQUE DA SILVA

ESTOQUE DE PEÇAS

CURITIBA

2019

LUCAS BAUMGARTNER
JOÃO HENRIQUE DA SILVA

ESTOQUE DE PEÇAS

Trabalho apresentado como requisito parcial à
obtenção do título de agrônomo, Universidade
federal do Paraná

Orientador: Jackson Antônio do Prado Lima

CURITIBA

2019

RESUMO

O presente trabalho refere-se á um programa, o qual tem como objetivo ajudar o agricultor rural ou o dono de uma revenda de peças para produtos agrícolas na organização de suas peças , seja elas compradas , as quais vão ser incluídas no programa, ou até mesmo em ver o que se tem dentro do estoque , como todas as peças. O programa também ajuda a ter um controle das peças que estão saindo do estoque, mostrando o histórico de saída de peças.

Palavras-chave : Programa – ajuda

Listas de figuras

1.1 Problema abordado

O programa, o qual é o tema do trabalho, aborda a dificuldade de muitos agricultores ou donos de lojas de peças para implemento agrícola em achar ou até mesmo saber se tem uma peça em seu estoque. O programa ajuda muitos agricultores a saberem o que tem dentro do estoque, sabendo ,por exemplo o que irá precisar comprar caso queira fazer uma revisão na sua plantadeira, ajudando a n comprar peças desnecessárias as quais já estão presentes no estoque.

A ajudada ao agricultor também se dá como um balanço econômico, algo que sem o programa iria dificultar muito, pois o agricultor não sabe tudo que tem. Com o programa este sabe tudo que tem conseguindo com facilidade fazer um balanço de quanto tem em peças em estoque, ou até um balanço das peças que já foram retiradas, pois o programa informa o agricultor de todas as peças retiradas do estoque, ajudado este a ter o controle de saída de peças.

1.2 Motivação

A motivação para o programa de estoque de peças é por experiência própria, pois meu Pai, o qual tem uma fazenda, tem um serio problema com organização de peças as quais ele tem em estoque, algo que todo agricultor tem.

1.3 Objetivos

O objetivo do programa é ajudar na organização do estoque de peças para os agricultores ou para lojas que vendem peças agrícolas, ajudando a não gastar dinheiro na compra de peças as quais já se tem, e também na economia de tempo.

O trabalho tem partes específicas sobre a agricultura, como marcas de tratores, entre outras coisas.

else:

```
    escolhido=input("Opção não existe, tente novamente:")
```

```
    marcas_0=["Bosch","New Holland","Case","Massey Fergusson","John Deer","Skill","Outros"]
```

```
    implementos_00=["Trator","Colheitadeira","Plantadeira","Pulverizador","Carreta","Chupim","Outros"]
```

```
    implementos_01=[["Motor","Interior da cabine","Pneus","Tração","Outros"],["Motor","Interior da cabine","Pneus","Tração","Outros"],["Rolamentos","Hidráulica","Pneus","Discos","Outros"],["Motor","Bomba","Pneus","Bicos","Outros"],["Pneus","Caixa de Cambio","Outros"],["Transmissão , rolamentos, outros"],["Peça específica"]]
```

```
    if escolhido==0:
```

```
        op=0
```

Nessa parte do trabalho é utilizado matrizes, porque a cada escolha de marcas, por exemplo, o agricultor terá diferentes escolhas de implementos.

1.1 Funções criadas

1.1.1 Função para a verificação

Serve para verificar se esta correta a afirmação, isso serve para iniciar o programa, se estiver incorreto o programa n ira iniciar.

```
verificacao=int(input("Digite '0' para começar"))  
if not verificacao==0:  
    verificacao==int(input(f'{qm} digite o número 0"
```

1.1.2 Função de login e senha

Serve para verificar se o login ou a senha digitado pelo usuário estão iguais as salvas pelo programa.

```
print("-"*38,"ESTOQUE DE PEÇAS","-"*38)  
login=""  
l=0  
senha=""  
s=0  
verificacao=0
```

1.1.3 Função de continuidade

Serve para que se saiba se o agricultor ou o dono do programa queira fechar ou continuar a mexer no programa.

```
contiunuar="sim"  
while contiunuar=="sim" or contiunuar=="Sim" or contiunuar=="SIM":
```

```
else:
    print(f" [{c}]{escolhas[c]},", end=" ")
    escolhido=input(">")
    i=0
    while i==0:
        if num_true(escolhido)==True:
            escolhido=int(escolhido)
            if escolhido<len(escolhas):
                i+=1
```

1.1.5 Função de implementos

```
escolhido=input("Opção não existe, tente novamente:")
marcas_0=["Bosch","New Holland","Case","Massey Fergusson","John Deer","Skill","Outros"]

implementos_00=["Trator","Colheitadeira","Plantadeira","Pulverizador","Carreta","Chupim","Outros"]

implementos_01=[["Motor","Interior da cabine","Pneus","Tração","Outros"],["Motor","Interior da
cabine","Pneus","Tração","Outros"],["Rolamentos","Hidráulica","Pneus","Discos","Outros"],["Motor","
Bomba","Pneus","Bicos","Outros"],["Pneus","Caixa de Cambio","Outros"],["Transmissão , rolamentos,
outros"],["Peça especifica"]]

if escolhido==0:
    op=0
    while op==0:
```


Os resultados obtidos foram bons, pois nos testes os agricultores saíram satisfeitos , pois o programa foi muito útil, e além disso fácil de usar.

As dificuldades encontradas foram muitas, principalmente salvar arquivos como peças para ter escolha para o agricultor, para isso foi utilizado a variável 'shelve'