Aluno: José Geraldo da Silva Júnior RA:

Aluno: Tiago Versuri RA:

SISTEMA FINANCEIRO

Projeto apresentado ao curso de TECNOLOGIA da FATEC SÃO CAETANO, como requisito para a conclusão do segundo semestre de programação orientada a objetos do curso ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS.

Sumário

[INTRODUÇÃO 3](#_Toc104662023)

[TELA DE LOGIN 4](#_Toc104662024)

[TELA DE MENU 4](#_Toc104662025)

[Tela de Usuários: 5](#_Toc104662026)

[Tela Depara: 6](#_Toc104662027)

[Tela lista Compras: 6](#_Toc104662028)

[Tela visualizar 8](#_Toc104662029)

[Tela Gráfico 9](#_Toc104662030)

[CONCLUSÃO 11](#_Toc104662031)

# INTRODUÇÃO

Este trabalho contém o passo a passo a passo de cada tela explicando as funcionalidades do sistema e como utilizá-las com numeração, textos, imagens e indicativos para um melhor entendimento do usuário que precisar utilizar esta tecnologia. O objetivo do nosso sistema é facilitar a vida de quem quer organizar suas contas diárias de uma forma mais fácil, organizando e centralizando as informações em apenas um lugar, fazendo com que papeis e calculadoras sejam desnecessárias pois o sistema conta com cálculos automáticos e um banco de dados que armazena todas as informações necessárias para a comodidade de nosso usuário, nosso aplicativo de finanças permite que usuário tenha controle e visualização de suas contas, podendo adicionar, remover, alterar informações, criar lista de compras, usuários e categorias.

# TELA DE LOGIN

A tela de login faz conexão com banco de dados para poder realizar a autenticação dos usuários. Podendo ser um ou mais usuários, possuindo tela de adição de usuários.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Site

Descrição gerada automaticamente

**3**

**2**

**1**

1. Inserir usuário para fazer login. (Usuario pardrão admin, admin)
2. Inserir senha para realizar login. (Usuário padrão admin)
3. Botão que realiza o login para o sistema.

# TELA DE MENU

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamenteA tela de menu permite que o usuário acesse todas as funções que o sistema permite, portanto ele centraliza as funções principais em apenas um local e redireciona.

**6**

**5**

**4**

**3**

**2**

**1**

1. Botão que permite o usuário voltar a tela de login, tendo assim que realizar o login novamente para acessar o menu
2. Redireciona para a tela usuários
3. Redireciona para a tela depara
4. Redireciona para a tela Lista de Compras
5. Redireciona para a tela visualizar
6. Redireciona para a tela Gráfico

# Tela de Usuários:

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamenteAqui é possível adicionar e remover usuários ao banco de dados, permitindo assim que haja mais ou menos possibilidades de login dentro do sistema

**2**

**5**

**3**

**1**

**6**

**4**

1. Retorna ao menu
2. Insere o usuário para o cadastro
3. Insere a senha para o cadastro
4. Adiciona as informações inseridas ao banco de dados
5. Permite a visualização de usuário e senha cadastrados no banco de dados e seleção de uma fileira retornando os dados cadastrados no campo de inserção de usuário e senha.
6. Remove uma informação selecionada, apagando totalmente do banco de dados e da tabela, fazendo com que aquele usuário e senha não consigam mais realizar login

# Tela Depara:

Permite que o usuário adicione um novo depara (categoria) que será mostrada na tabela visualizar e gravada no banco de dados, por isso temos o código da categoria chamada de depara e o tipo que mostra a categoria, ela serve para o usuário se sentir à-vontade e adicionar categorias o suficiente para sua organização pessoal

**1**

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**3**

**4**

**2**

# Tela lista Compras:

1. Adicione o código que a sua categoria terá, recomendamos que use alguma forma fácil de organizar, por exemplo se observarmos na tabela em depara podemos perceber que a sequência seria 701, porém o usuário pode escolher a melhor forma de se organizar
2. Aqui você escreve o que essa categoria é, observe os exemplos na tabela do tipo e fique à-vontade para adicionar as categorias que mais for conveniente e útil
3. Adiciona as novas informações cadastradas no banco de dados e na tabela ao lado, permitindo que essas informações apareçam na tela visualizar na combo box de editar, no filtro em opções e na tabela em depara
4. Remove a informação selecionada do banco de dados e faz com que novas opções nas tabelas não possam mais utilizar as categorias deletadas restando apenas os antigos já utilizados, para remover basta clicar em cima da informação desejada na tabela ao lado e clicar no botão remover

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamentePermite que o usuário adicione suas compras realizadas assim como sua categoria correspondente, ela é usada futuramente para realizar o cálculo do quanto o usuário gastou

**9**

**4**

**3**

**2**

**1**

**8**

**7**

**6**

**5**

1. Retorna ao menu
2. Permite o usuário inserir o preço de sua compra
3. Pode-se selecionar uma data
4. Escolhe uma categoria
5. Insere as informações na tabela
6. Ao selecionar uma informação da tabela e modificar em um campo de texto você pode atualizar essa informação.
7. Remove as informações da tabela
8. Permite que exporte essa tabela para um arquivo csv, ela pode ser aberta no Excel por exemplo e se encontra no seu diretório, copie e cole este código no explorador de arquivos em uma barra de pesquisa escrita “Acesso rápido” clica na barra e cola este código mudando os campo “seu código” para a referência do seu disco (C: , D: , F: , etc) e o nome de usuário do seu desktop:

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente Seu disco\Users\Tseu usuario\Documents\NetBeansProjects\Financeiro4

# Tela visualizar

Permite que o usuário visualize seus gastos em cada depara (Categoria) em que tenha adicionado valores. Também permite que o usuário edite o preço, depara (categoria) e data que aparecem nessa tabela, além de oferecer uma opção de filtro, adicionar novas informações, remover informações e atualizar a lista para cada modificação que foi feita possa ser visualizada na tabela

**7**

**6**

**1**

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

**9**

**8**

**4**

**5**

**3**

**2**

1. Permite que volte ao menu
2. Adiciona o novo preço desejado
3. Adiciona o novo depara (categoria) desejada
4. Adiciona a nova data desejada
5. Adiciona as novas informações para a tabela e o banco de dados
6. Permite que o usuário filtro qual depara(categoria) ele quer visualizar por exemplo: o usuário quer ver a categoria investimentos, portanto ele procura a opção investimentos e a tabela irá mostrar todas as opções com essas categorias
7. Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

   Descrição gerada automaticamentePermite que o usuário adicione novas informações na tabela com outra tela popup que aparece em cima desta:

**7.6**

**7.5**

**7.4**

**7.3**

**7.2**

**7.1**

* 1. volta a tela de visualizar
  2. Insere o preço a ser adicionado
  3. Insere a data a ser selecionada
  4. Escolhe o usuário para qual essa lista será adicionada
  5. Escolhe o depara (categoria) a ser adicionada.
  6. Adiciona ao banco de dados e a tabela todas as informações adicionadas

1. Atualiza a lista com as novas informações alteradas, sem apertar este botão não será possível visualizar as mudanças que ocorreram na tabela
2. Remove o dado selecionado da tabela e do banco de dados

# Tela Gráfico

Nesta tela mostra o gráfico dos gastos totais deste usuário ao longo dos anos, são dois estilos de gráfico utilizado para uma melhor visualização, um sendo o gráfico em barra e o outro o gráfico em linha

Gráfico, Gráfico de linhas

Descrição gerada automaticamente

1. Atualiza o gráfico com as informações atuais, se houver alguma modificação nas tabelas e o gráfico não for atualizado não será possível visualizar as novas informações nos dois gráficos.

# CONCLUSÃO

O projeto prosseguiu com diversas atividades implementando o banco de dados e relacionando ele com as combos box, texts e tableviews presentes no sistema, a única parte em que não se utiliza o banco de dados é a lista de compras, fazendo com que seu código funcione separadamente do banco de dados, mas que suas informações sejam puxadas pelo visualizar e aí sim implementadas no banco de dados, portanto a maioria do projeto conversa entre si focando em utilizar as informações contidas ao máximo. As ferramentas utilizadas neste sistema foram: Linguagem Java, Netbens, Scene builder, banco de dados mysql e Xampp.