

Escola SESI SENAI Moinho de Referência de Joinville

Título:

DJHOM: UMA LOJA DE ROUPAS

Estudantes: Amanda Garcia Möller

Turma: EMDS23 M1

Daniel Erick Gnoatto

João Miguel de Medeiros

Disciplina: Lógica de Programação

Professora: Julia Caroline Pereira

Joinville - SC

10 de julho de 2024

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. A LOJA.....	3
2.1. <i>Como a Loja Funciona / Regras.....</i>	<i>3</i>
2.2. <i>Código da Loja.....</i>	<i>4</i>
3. CONCLUSÃO.....	6
4. ATUALIZAÇÕES NO CÓDIGO (MELHORIAS).....	7
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	10

1. INTRODUÇÃO

Djhom: Uma Loja de Roupas. Na presente pesquisa, um breve empreendimento será revelado, produzido e criado por estudantes da Escola SESI Moinho de Referência de Joinville.

Uma breve introdução será redigida sobre tudo que irá aparecer ao longo da sua leitura. O primeiro capítulo a ser lido, é sobre a Loja, onde mostrará suas regras e sua forma em forma de Código. A seguir, resultados e discussões serão desvendados, de acordo com pesquisas e testes da Loja depois de pronta. Por último, uma conclusão, de tudo o que foi mencionado ao longo da pesquisa.

Assim sendo, com essa breve introdução, você conseguirá compreender melhor o que será visto durante sua leitura, onde, existe muita coisa a ser abordada.

2. A LOJA

2.1. Como a Loja Funciona / Regras

A loja Djhom é um empreendimento criado com o intuito de ajudar as pessoas a comprar roupas de uma forma acessível, segura e recheada de promoções, tamanhos e estilos. Especificamente, a loja não contém regras, por se tratar de uma recém marca no mercado. Porém, existem outras coisas a serem abordadas.

Visto por esse prisma, como mencionado, a loja se relaciona com seus clientes de uma maneira inesquecível, e, com isso, de acordo com a estação de clima que se apresenta no momento, a Djhom resolve criar um mega desconto de inverno, onde os casacos tem 30% de desconto , e as calças estão com 20% de desconto.

Incrível, não é mesmo? Além disso, existem 4 modelos de casacos: sobretudo, jaqueta corta vento, moletom e jaqueta de couro. E os modelos de calça são: calça reta, calça mom jeans e wide leg.

Portanto, um código no aplicativo Visualg foi feito, para assim, os clientes vislumbrar a facilidade de se comprar online.

2.2. Código da Loja

Área dos algoritmos (Edição do código fonte) -> Nome do arquivo: [semnome]

```
1 Algoritmo "semnome"
2 // Disciplina : [Linguagem e Lógica de Programação]
3 // Professor : Antonio Carlos Nicolodi
4 // Descrição : Aqui você descreve o que o programa faz! (função)
5 // Autor(a) : Nome do(a) aluno(a)
6 // Data atual : 29/07/2024
7 Var
8 // Seção de Declarações das variáveis
9 Classificacao: Inteiro
10 Roupa: Inteiro
11 Valor: Real
12 Desconto: Real
13 Final: Real
14
15
16 Inicio
17 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
18
19 Escreval ("Olá cliente seja bem vindo!")
20 Escreval ("Qual a classificação do seu produto?")
21 Escreval ("1 - Roupa de Inverno")
22 Escreval ("2 - Roupa de Verão")
23 Leia (Classificacao)
24
25 Escolha (Classificacao)
26
27 Caso 1
28 Escreval ("Qual a peça de roupa que irá comprar?")
29 Escreval ("3 - Casaco")
30 Escreval ("4 - Calça")
31 Escreval ("5 - Outro")
32 Leia (Roupa)
33
34 Escolha (Roupa)
35 Caso 3
36 Escreval ("Qual o valor do produto?")
37 Leia (Valor)
38
39 Desconto <- (Valor * 30) / 100
40 Final <- Valor - Desconto
41
42 Escreval ("O valor do seu produto é de", Final)
43
44 Caso 4
45 Escreval ("Qual o valor do produto?")
46 Leia (Valor)
47
```

Área dos algoritmos (Edição do código fonte) -> Nome do arquivo: [semnome]

```
47
48     Desconto <- (Valor * 30) / 100
49     Final <- Valor - Desconto
50
51     Escreval ("O valor do seu produto é de", Final)
52
53     Caso 5
54         Escreval ("Qual o valor do produto?")
55         Leia (Valor)
56
57         Escreval ("O valor do seu produto é de", Valor)
58     fimescolha
59
60
61     Caso 2
62         Escreval ("Qual a peça de roupa que irá comprar?")
63         Escreval ("6 - Camiseta")
64         Escreval ("7 - Bermuda")
65         Escreval ("8 - Outro")
66         Leia (Roupa)
67         |
68         Escolha (Roupa)
69
70     Caso 6
71         Escreval ("Qual o valor do produto?")
72         Leia (Valor)
73
74         Escreval ("O valor do seu produto é de", Valor)
75
76     Caso 7
77         Escreval ("Qual o valor do produto?")
78         Leia (Valor)
79
80         Escreval ("O valor do seu produto é de", Valor)
81
82     Caso 8
83         Escreval ("Qual o valor do produto?")
84         Leia (Valor)
85
86         Escreval ("O valor do seu produto é de", Valor)
87
88
89     Fimescolha
90 Fimescolha
91 Fimalgoritmo
```

3. CONCLUSÃO

O objetivo geral deste trabalho foi mostrar aos lojistas como a programação pode auxiliar no dia a dia das pessoas que ficam no caixa e demonstrar a facilidade e praticidade de se usar códigos programacionais. Com isso, durante a pesquisa, foi citado como a loja funciona além de muitas informações seguras e diversas promoções de desconto, para que assim, a finalização desse projeto pudesse trazer visibilidade para essa área.

A partir do final da leitura, entende-se que o seu interesse foi grande para entender um pouco mais sobre o mundo tecnológico e os benefícios da programação como cooperadora para os balconistas. Esse campo da tecnologia está em constante evolução, ou seja, ainda existirão diversas outras formas de aprimorar o sistema e até lojas online!

Portanto, esse trabalho objetivou oferecer validade aos resultados, esperando instigar o interesse por lojas com um sistema aprimorado, assim como a Djhom, e servir como ponto de partida para exploração contínua nesse campo em evolução.

4. ATUALIZAÇÕES NO CÓDIGO (MELHORIAS)

```
1 Algoritmo "semnome"
2 // Disciplina : [Linguagem e Lógica de Programação]
3 // Professor : Antonio Carlos Nicolodi
4 // Descrição : Aqui você descreve o que o programa faz! (função)
5 // Autor(a) : Nome do(a) aluno(a)
6 // Data atual : 11/09/2024
7 Var
8 // Seção de Declarações das variáveis
9 | Classificacao: Inteiro
10 Roupas: Inteiro
11 Valor: Real
12 Desconto: real
13 Final: Real
14 Fn: Caractere
15
16
17 Inicio
18 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
19 repita
20     Escreval("Olá cliente seja bem vindo!")
21     escreval("Qual a classificação do seu produto?")
22     escreval("1 - Roupa de Inverno")
23     escreval("2 - Roupa de Verão")
24     leia(Classificacao)
25
26     escolha(Classificacao)
27
28     caso 1
29         escreval("Qual a peça de roupa que irá comprar?")
30         escreval("3 - Casaco")
31         escreval("4 - Calça")
32         escreval("5 - Outro")
33         leia(Roupa)
34
35         escolha(Roupa)
36         caso 3
37             escreval("Qual o valor do produto?")
38             leia(Valor)
39
40             Desconto <- (Valor * 30) / 100
41             Final <- Valor - Desconto
42
43             escreval("O valor do seu produto é de:", Final)
44
45         caso 4
46             escreval("Qual o valor do produto?")
47             leia(Valor)
```



```

Desconto <- (Valor * 30) / 100
Final <- Valor - Desconto

  escreval("O valor do seu produto é de:", Valor)

caso 5
  escreval("Qual o valor do produto?")
  leia(Valor)

  escreval("O valor do seu produto é de:", Valor)
fimescolha

caso 2
  escreval("Qual a peça de roupa que irá comprar?")
  escreval("6 - Camiseta")
  escreval("7 - Bermuda")
  escreval("8 - Outro")
  leia(Roupa)

  escolha(Roupa)

caso 6
  escreval("Qual o valor do produto?")
  leia(Valor)

  escreval("O valor do seu produto é de:", Valor)

caso 7
  escreval("Qual o valor do produto?")
  leia(Valor)

  escreval("O valor do seu produto é de:", Valor)

caso 8
  escreval("Qual o valor do produto?")
  leia(Valor)

  escreval("O valor do seu produto é de:", Valor)

fimescolha

```

```
fimescolha  
  
escreval ("Você quer refazer?")  
Leia (fn)  
  
até (fn = "nao")  
  
Fimalgoritmo
```

Para melhorar o nosso código colocamos a estrutura de repetição repita-até', para que o usuário tenha a liberdade de refazer todo o processo quantas vezes for necessário.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

10 ideias de promoção para loja de roupas. Disponível em:

<<https://blog.cielo.com.br/dicas-e-historias-de-sucesso/ideias-de-promocao-para-loja-de-roupas/>>. Acesso em: 10 jul. 2024.

MASSARI, L. 5 Ideias de promoções criativas para lojas de roupas. Disponível em:

<<https://montarumnegocio.com.br/promoco-es-criativas-para-lojas-de-roupas/>>. Acesso em: 10 jul. 2024.

ALVES, G. F. DE O. Estrutura de seleção múltipla ESCOLHA-CASO. Disponível em:

<<https://dicasdeprogramacao.com.br/estrutura-de-selecao-multipla-escolha-caso/>>.

8 tipos de casaco: guia completo. Disponível em:

<<https://blog.lojastorra.com.br/tipos-de-casaco/>>. Acesso em: 10 jul. 2024.

LIBERDADE. Tipos de calça: conheça 8 modelos e estilos! - Blog Havan. Disponível em:

<<https://blog.havan.com.br/tipos-de-calca/>>. Acesso em: 10 jul. 2024.