

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA  
CAMPUS SÃO BORJA  
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



JOCELINO FARIAS GARCIA

**WEB SITE PARA PET SHOP**

São Borja/RS  
2017/ 2º SEMESTRE



JOCELINO FARIAS GARCIA

## **WEB SITE PARA PET SHOP**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Banca de Examinadora como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha *Campus* São Borja.

Orientador: Paulo Ricardo Barbieri Dutra Lima

São Borja/RS

2017/ 2º SEMESTRE

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>2 OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
2.1 OBJETIVO GERAL.....	5
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>5</b>
<b>4 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA.....</b>	<b>10</b>
4.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS.....	11
4.1.1 Convenções, termos e abreviações.....	11
4.1.2 Prioridades dos requisitos.....	11
4.1.3 Atores do Sistema.....	11
4.1.4 Requisitos Funcionais.....	12
4.1.5 Requisitos Não-Funcionais.....	14
4.2. CASOS DE USO / CIRCUÍTO.....	15
4.2.1 Documentação dos Casos de Uso.....	15
4.3. BASE DE DADOS / ARQUITETURA.....	16
<b>5. MAPA DA INTERFACE.....</b>	<b>17</b>
<b>6. SEGMENTOS DE CÓDIGO.....</b>	<b>18</b>
<b>7. INTERFACES.....</b>	<b>20</b>
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>23</b>
<b>9. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>24</b>

## 1-INTRODUÇÃO

O pet shop é o nome dado ao estabelecimento comercial especializado em vender filhotes de animais, alimentos, acessórios e artigos para Petlovers, além de oferecer outros serviços como banho, tosa e perfumaria.

Hoje em dia no Brasil e no mundo o crescimento destes estabelecimentos comerciais tem aumentado consideravelmente em relação há 5 ou dez anos atrás, porque nos dias atuais o fácil acesso à internet facilita ao usuário obter essas informações. Por isso é importante que os Pet Shops atuais possuam um site para divulgação e vendas de seus produtos.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de um site para Pet Shop. Esse site terá como objetivo a exposição e divulgação de produtos para animais domésticos. Ainda, servirá de fonte de informações para aquelas pessoas que gostam pets.

As lojas físicas estão aumentando cada vez mais e com esse aumento as lojas virtuais também tendem a aumentar, para gerar cada vez mais lucro para este ramo comercial. Os Pet Shops virtuais são muito importantes para aumentar o lucro das pessoas que já tem uma loja física ou para aquelas pessoas que querem tentar começar o seu negócio pela internet.

Segundo Kenneth Laudon e Jane Laudon(2011) um sistema de informação pode ser definido tecnicamente como um conjunto de componentes inter-relacionados que coletam (ou recuperam), processam, armazenam e distribuem informações destinadas a apoiar à tomada de decisões, a coordenação e o controle de uma organização.

O conceito de sistemas de informação pode ser tanto automatizado quanto manual, este sistema é basicamente definido como um conjunto de componentes inter-relacionados que realizam várias funções e que contêm muitas informações sobre os itens significativos para o ambiente que o cerca.

Para o desenvolvimento do trabalho as seguintes ferramentas serão utilizadas: Notepad ++ que é um editor de texto e de código fonte que suporta várias linguagens de programação. O MySQL, que é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface. A ferramenta Pencil que ajuda a criar a interface de um site. O LibreOffice o qual é uma suíte de aplicativos livre para escritório. O Google Chrome, o qual será o Browser para executar os códigos. A ferramenta Xampp para ajudar a executar os códigos. E por fim, o Bootstrap que é uma ferramenta para criação de interfaces que é utilizado de maneira rápida e fácil. Ele possui um grande número de componentes (guias, cabeçalhos), CSS, JavaScript, plug-ins entre outros.

Na sequência, os objetivos e a metodologia serão apresentados.

## 2-OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do trabalho é o desenvolvimento de um site para Pet Shop. Esse site terá como finalidade a exposição e divulgação de produtos para animais domésticos. Ainda, servirá de fonte de informações para aquelas pessoas que gostam de pets.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Levantamento de requisitos para do desenvolvimento do site.

Criar uma área para a exposição de produtos de um Pet Shop.

Criar uma área para disponibilizar informações sobre os animais domésticos.

Criar uma área administrativa para gerenciamento dos dados (produtos e informações sobre animais domésticos).

## 3 – METODOLOGIA

O quadro abaixo apresenta os procedimentos metodológicos deste trabalho de conclusão de curso.

Objetivo Específico	Ação
Levantamento de requisitos para do desenvolvimento do site.	Efetuar o levantamento de requisitos através da Internet e referências bibliográficas.
Criar uma área para a exposição de pro-	Desenvolver um site com interface simples e

duto de um Pet Shop.	de fácil utilização onde apresente os produtos referentes ao Pet Shop.
Criar uma área para disponibilizar informações sobre os animais domésticos.	Desenvolver um site com interface simples e de fácil utilização onde apresente as informações referentes aos animais domésticos.
Criar uma área administrativa para gerenciamento dos dados (produtos e informações sobre animais domésticos).	Desenvolver uma página administrativa com o objetivo de inserir, atualizar e excluir os dados referentes ao site do Pet Shop.

## Sistemas de Informação.

Segundo Kenneth Laudon e Jane Laudon(2011) um sistema de informação pode ser definido tecnicamente como um conjunto de componentes inter-relacionados que coletam (ou recuperam), processam, armazenam e distribuem informações destinadas a apoiar à tomada de decisões, a coordenação e o controle de uma organização. Além de dar apoio à tomada de decisões, à coordenação e o controle, esses sistemas também auxiliam os gerentes e trabalhadores a analisar problemas, visualizar assuntos complexos e desenvolver produtos novos. Os sistemas de informação contêm informações sobre pessoas, locais e itens significativos para a organização ou para o ambiente que a cerca. E também podem ser classificados a princípio como formais e informais.

O conceito de sistemas de informação pode ser tanto automatizado quanto manual, este sistema é basicamente definido como um conjunto de componentes inter-relacionados que realizam várias funções e que contêm muitas informações sobre os itens significativos para o ambiente que o cerca. (Kenneth Laudon e Jane Laudon, 2011).

O propósito dos sistemas de informação é obter informações corretas e no formato certo, pois os sistemas são projetados para fornecer informações úteis, assim inicia-se a definir a informação e seus dois conceitos relacionados que são dados e conhecimentos. Um de seus objetivos são de transformar dados em informações e consequentemente em conhecimento. (R.Kelly Rainer JR. e Casey G. Cegielki ,2011)

Itens de dados refere-se a descrição de atividades e transações que são gravadas e armazenadas. Informação são os dados que são armazenados e tem um significado e um valor para o destinatário. O conhecimento consiste no dado ou na informação que seja processada para transmitir entendimento que são aplicados a um problema de negócios atual.

A arquitetura de tecnologia da informação é um mapa de alto nível , ela é ao mesmo tempo um guia para operações em curso e também um plano para direções futuras. A arquitetura de TI, integra todas as demandas de negócio por informação.

A infraestrutura de tecnologia da informação consiste em: instalações físicas, componentes e serviços de TI e o pessoal de TI que presta suporte a toda a organização. A infraestrutura de TI de uma organização não pode ser confundida com a sua plataforma em hipótese alguma.

## Banco de Dados

De acordo com Silberschatz, Korth e Sudarshan(1999) um sistema de gerenciamento de banco de dados é constituído por um conjunto de dados associados a um conjunto de programas para acesso a esses dados. O conjunto de dados comumente é chamado de banco de dados, o principal objetivo de um SGBD é proporcionar um ambiente tanto conveniente quanto eficiente para a recuperação e armazenamento das informações do banco de dados. Sistemas de banco de dados são projetados para gerir grandes volumes de informações. O gerenciamento de informações implica a definição dos mecanismos para a manipulação dessas informações.

Banco de dados é uma coleção de dados que são reunidos a partir do agrupamento de informações como por exemplo, uma lista telefônica. Com as informações do banco de dados é possível criar um sistema de gerenciamento de banco de dados que é um software que manipula as informações de uma base de dados. (Silberschatz, Korth e Sudarshan,1999) .

Uma característica de BD é sua estrutura que mantém os dados e a forma com que são armazenados. Para o sistema de banco de dados foi definida uma linguagem que permite consultar os dados, o nome dessa linguagem é Structured Query Language ou SQL. (Virgínia e Giselle Cardoso,2012).

O SGBD oferece muitas vantagens mas há casos em que ele é desnecessário se comparado à abordagem de processamento tradicional de arquivos, por causa de seu alto investimento na compra de software e hardware adicionais. Essa sobrecarga nos custos ocorre na integração de funções.(Virgínia e Giselle Cardoso,2012).

Existem sistemas de BD genéricos que permitem que os dados sejam armazenados como os programas Acess, Interbase, MySQL, Oracle e vários outros. Também ha os sistemas

de banco de dados especializados ,como aplicações em geoprocessamento(GIS).(William Pereira Alves, 2014)

Um BD possui algumas propriedades como uma coleção lógica de dados com significado inerente, ele também é construído com valores dados para algum propósito e ele representa algum aspecto do mundo real que é chamado de Minimundo.(Felipe Nery Rodrigues Machado, 2009).

## Engenharia de Software

Segundo Pressman (2011) a Engenharia de Software é um rebento da engenharia de sistemas e de hardware ela abrange um conjunto de 3 elementos fundamentais que são métodos, ferramentas e procedimento – que possibilita ao gerente o controle do processo de desenvolvimento e oferece ao profissional uma base para a construção de software de alta qualidade produtivamente.

De acordo com Pressman (2011) a base é a camada de processo que é a liga que mantém as camadas de tecnologia coesas e possibilita o desenvolvimento de software de forma racional e dentro do prazo. Os métodos fornecem as informações técnicas para desenvolver softwares. As ferramentas fornecem suporte automatizado ou semi-automatizado para o processo e para os métodos.

Dentre os processos há os modelos de processos prescritivos que foram propostos para trazer ao caos existente na área de desenvolvimento de software. O modelo cascata, sugere uma abordagem sequencial e sistemática para o desenvolvimento de software, começando com o levantamento de necessidades por parte do cliente, avançando pelas fases de planejamento, modelagem, construção, emprego e culminando no suporte contínuo do software concluído. Uma variação do modelo cascata é o modelo V que descreve a relação entre ações de garantia da qualidade e as ações associadas à comunicação, modelagem e atividades de construção iniciais. Há também o modelo espiral e vários outros. (Pressman,2011).

A engenharia de software abrange 3 elementos fundamentais que são os processos, as ferramentas e os métodos que possibilitam o controle no desenvolvimento do software. Isso tudo já dá uma base para a construção de um bom software, também tem os métodos de processos prescritivos como o modelo cascata que faz uma abordagem sequencial e sistemática e tem uma variação chamada de modelo V, há também o modelo espiral que é um modelo de processo evolucionário e também a vários outros tão importantes quanto esses. (Pressman,2011)



# HTML

De acordo com Neves (2004) a estrutura de um documento HTML é muito simples, consiste em uma marca (tag) exterior <html> que engloba o cabeçalho e o corpo do documento. O cabeçalho e o corpo do documento são representados pelas marcas <head> e <body>. No cabeçalho é incluído o título e outros parâmetros a passar ao browser, enquanto que no corpo é incluído o texto a apresentar, e as marcas de controle que indicam ao browser como proceder à sua apresentação. Veja na Figura 1 a estrutura de um documento em HTML.

```
<html>
  <head>
    <title> </title>
  </head>
  <body>
    </body>
</html>
```

Figura 1 que mostra a estrutura base de um documento HTML.

Segundo Cruz (2013) HTML significa Hyper Text Markut Language e é a linguagem de descrição de documentos usados na web. Sua principal característica está definida em seu nome. O html através de tags, posiciona e coloca hipertextos no documento. Por sua vez, o hipertexto é a base da informação que, além da função comum de texto, permite ligações (links) para outros locais de um documento e também para documentos remotos (páginas, figuras, frames, e tudo mais que o navegador pode ler e suportar).

O HTML é uma linguagem de programação, que significa linguagem de marcação de hipertexto que é utilizada para a construção de páginas na internet. Os documentos em HTML são interpretados por navegadores como por exemplo o Google Chrome, o Internet Explorer, o Mozilla Firefox e vários outros.

A versão mais utilizada hoje em dia é o html 5. Também dá para fazer uma ligação entre um documento HTML com vários outros tipos como os documentos css, java script, php e etc. A estrutura básica do html baseia-se em tags como a tag <head></head>, <body> </body> e <html></html>.

Este tipo de linguagem é mais conhecida entre os programadores além do php e java. E também é uma boa ferramenta para programadores iniciantes e experientes, além de não ser tão difícil, é muito fácil de aprender.

## PHP

A linguagem de programação PHP , no início significava Personal Home Page Tools, foi criada em 1994 por Rasmus Lerdorf. Era formada por um conjunto de scripts escritos em linguagem C, Voltado a criação de páginas dinâmicas e com o tempo várias pessoas passaram a utilizá – la e Rasmus adicionou vários recursos, como a interação com o banco de dados.

O PHP passou por várias reescritas ao longo do tempo e nunca parou de conquistar novos adeptos. Andi Gutmans e Zeev Suraski eram dois estudantes que utilizavam essa linguagem em um projeto acadêmico e resolveram cooperar com Rasmus para aprimorar o PHP, dando início ao PHP 3. (Pablo Dall'Oglio ,2015)

O PHP é uma das linguagens de programação mais conhecidas e usadas pelos programadores hoje em dia no mundo. O PHP não é uma linguagem muito difícil, porém exige muita atenção. O PHP foi evoluindo ao longo do tempo, sendo que a atual é o PHP5.(Pablo Dall'Oglio ,015)

Esta linguagem tem a extensão .php que é utilizada no salvamento do arquivo. Pode – se realizar vários códigos nessa linguagem, mas para funcionar um código em PHP ele deve começar com <?PHP e terminar com ?> e entre essas tags deve-se digitar o código. E uma das coisas mais utilizadas é o ponto e vírgula no final de cada código. (Pablo Dall'Oglio ,2015)

## **4 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA**

Esta seção, apresenta as etapas do processo de desenvolvimento do sistema proposto por esse trabalho de conclusão de curso, que está dividida em 4 partes: documentação de requisitos do sistema, casos de uso, base de dados e interfaces.

### **4.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS**

Esta seção especifica os requisitos do sistema de Pet Shop fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

#### 4.1.1 Convenções, termos e abreviações

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

*[identificador do requisito – nome do requisito]*

Por exemplo, o requisito funcional RF016 - Recuperação de dados. Já o requisito não-funcional NF008 - Confiabilidade. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

#### 4.1.2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

#### 4.1.3 Atores do Sistema

O sistema apresenta três atores diferenciados pelos seus “privilégios” sob o sistema. A cada nível de hierarquia as funcionalidades apenas aumentam de forma que cada nível é um tipo especial do anterior.

- **Usuário(cliente):** Pessoa que entrará no site para visualizar as informações que

lá estão podendo em caso de dúvida ou não entrar em contato com o administrador por E-mail.

- **Administrador do sistema:** Pessoa com privilégio para determinar usuários, gerenciar e controlar o sistema e o SGBD. É o ator que tem maior liberdade no sistema, pode fazer tudo que um profissional ou um operador faz, mas só ele pode cadastrar ou descadastrar usuários (Operadores e Profissionais).

#### 4.1.4 Requisitos Funcionais

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

##### ***[RF001] Logar no Sistema***

Descrição do RF: O administrador deverá se logar para poder acessar a área administrativa.

**Prioridade:**      ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

**Entradas e pré-condições:** Ser administrador.

**Saídas e pós-condição:** Acessar a área administrativa.

##### ***[RF002] Acessar Área Administrativa***

Descrição do RF: Este requisito funcional possibilitará o administrador acessar a área administrativa do sistema, logo podendo inserir, editar e excluir o conteúdo.

**Prioridade:**      ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

**Entradas e pré-condições:** Estar logado.

**Saídas e pós-condição:** Gerenciar o conteúdo.

##### ***[RF003] Gerenciar administradores***

Descrição do RF: Este requisito possibilitará ao administrador gerenciar os usuários.

**Prioridade:**      ☐ Essencial                      ☒ Importante                      ☐ Desejável

**Entradas e pré-condições:** não tem.

**Saídas e pós-condição:** um componente é cadastrado no sistema.

#### ***[RF004] Atualizar os Dados***

Descrição do RF: Neste requisito o administrador atualizará os dados do sistema.

**Prioridade:**      ☐ Essencial                      ☒ Importante                      ☐ Desejável

**Entradas e pré-condições:** não tem.

**Saídas e pós-condição:** um componente é cadastrado no sistema.

#### ***[RF005] Deletar os Dados***

Descrição do RF: Neste requisito o administrador deletará os dados do sistema.

**Prioridade:**      ☐ Essencial                      ☒ Importante                      ☐ Desejável

**Entradas e pré-condições:** não tem.

**Saídas e pós-condição:** um componente é cadastrado no sistema.

#### ***[RF006] Inserir os Dados***

Descrição do RF: Neste requisito o administrador inserirá os dados do sistema.

**Prioridade:**      ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

**Entradas e pré-condições:** não tem.

**Saídas e pós-condição:** um componente é cadastrado no sistema.

#### ***[RF007] Entrar em Contato***

Descrição do RF: Neste requisito os usuários do sistema poderão entrar em contato com o administrador.

**Prioridade:**      ☐ Essencial                      ☒ Importante                      ☐ Desejável

**Entradas e pré-condições:** não tem.

**Saídas e pós-condição:** um componente é cadastrado no sistema.

#### ***[RF008] Visitar o Site***

Descrição do RF: Neste requisito o cliente poderá visualizar as informações expostas no site

**Prioridade:**      ☐ Essencial                      ☒ Importante                      ☐ Desejável

### ***4.1.5 Requisitos Não-Funcionais***

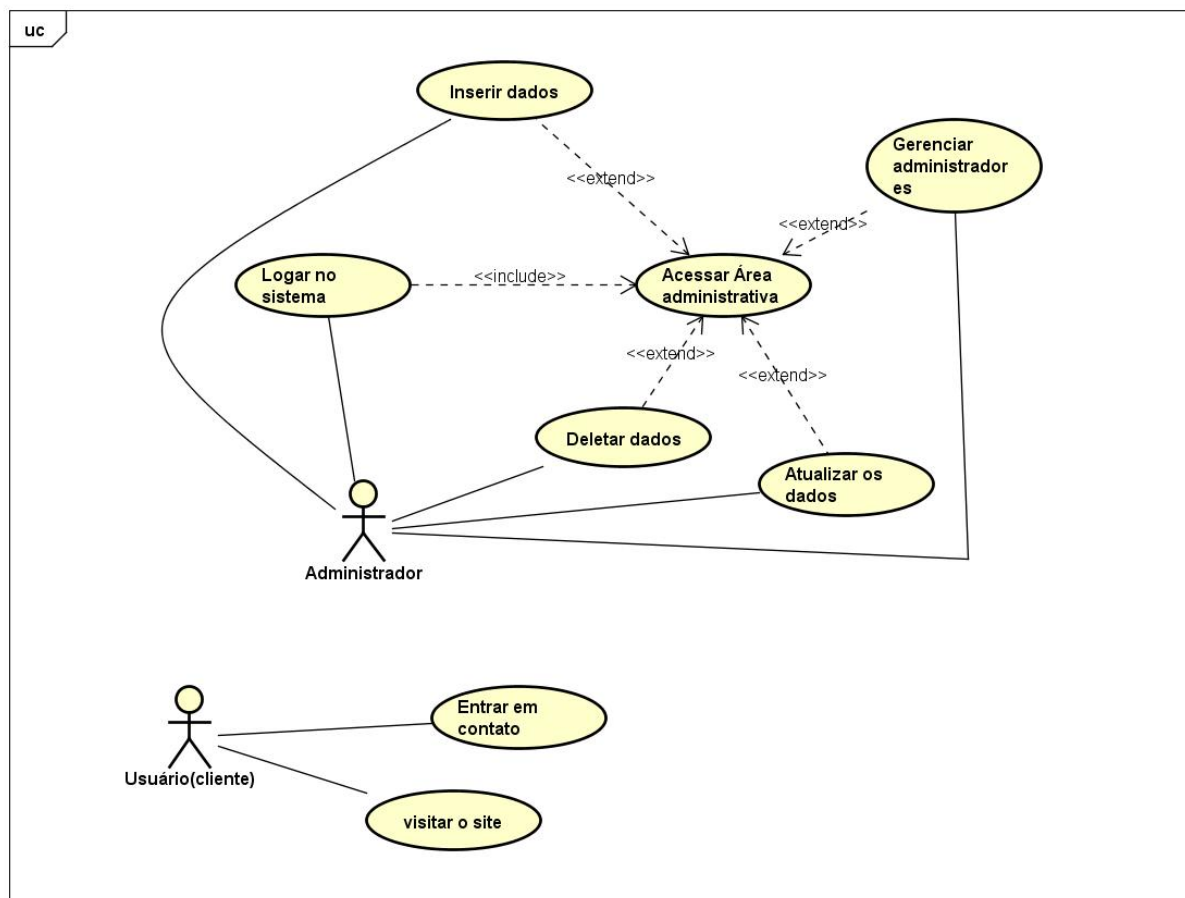
#### ***[NF001] Responsividade***

Este requisito não funcional é muito importante, pois o sistema precisa estabelecer a sua responsividade em outras plataformas, ou seja, o sistema deve se adequar a todos os tamanhos de tela e dispositivos, tanto de celulares, quanto tablets e computadores pessoais.

**Prioridade:**      ☒ Essencial                      ☐ Importante                      ☐ Desejável

## 4.2 CASOS DE USO

### 4.2.1 Documentação dos Casos de Uso



powered by Astah

**Figura 2 - Casos de Uso.**

A seguir a descrição de cada Caso de Uso:

**Entrar em contato:** O ator é o cliente e a pré-condição é que deve ser usuário e a pós-condição o usuário seria entrar em contato no fluxo principal 1 o para poder entrar em contato deve ser usuário. E o fluxo alternativo 1 pode ocorrer uma falha de conexão com a internet.

**Logar no sistema:** O ator seria o administrador a pré-condição seria ser o administrador e a pós-condição o admin poderá acessar a area administrativa, o fluxo principal ele deve entrar no site para fazer o login e um fluxo alternativo seria falha de conexão e erro nos dados preenchidos. Sendo retornado ao administrador uma mensagem dizendo " dados errados, recarregue a página e tente novamente".

Visitar o site: O ator é o usuário a pré-condição seria ser o usuário a pós condição seria visualizar as informações do site. No fluxo principal para visitar o site deve ser usuário e o fluxo alternativo seria a queda de internet.

Inserir Dados: O ator seria o administrador a pré-condição seria acessar a área administrativa a pós-condição seria inserir novos dados o fluxo principal seria logar no sistema e acessar a área administrativa e fluxo alternativo seria dados errados.

Deletar Dados: O ator seria o administrador a pré-condição seria acessar a área administrativa a pós-condição seria deletar os dados o fluxo principal seria logar no sistema e acessar a área administrativa e fluxo alternativo seria erro na hora de deletar.

Atualizar Dados: O ator seria o administrador a pré-condição seria acessar a área administrativa a pós-condição seria atualizar os dados, o fluxo principal seria logar no sistema e acessar a área administrativa e fluxo alternativo seria erro na hora de atualizar e queda de conexão.

Acessar a área administrativa: O ator seria o administrador, a pré-condição a logar no sistema pós-condição pode ele inserir, deletar e atualizar informações. Fluxo principal fazer o login, acessar a área do administrador. Fluxo alternativo 1. Erro no login e o sistema retornará uma mensagem dizendo "erro ao carregar seus dados".

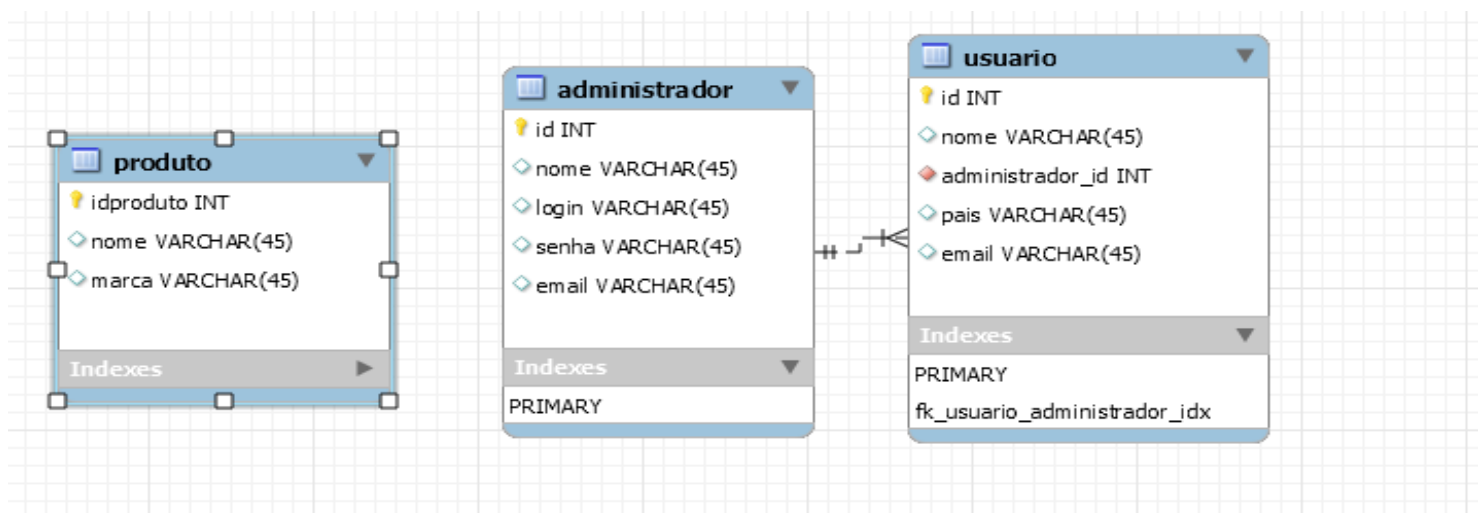
Gerenciar administradores: O ator seria o administrador, a pré-condição acessar a área administrativa, a pós-condição o gerenciamento dos administradores, o fluxo principal ele deve ser administrador ter efetuado o login e acessar a área administrativa. Fluxo alternativo, pode haver um erro ao acessar área dos gerenciadores e aí o sistema informa "sistema temporariamente fora do ar."

## 4.3 BASE DE DADOS / ARQUITETURA

### 4.3.1 Diagrama de Entidade Relacionamento



A imagem abaixo está mostrando a base de dados do Web Site para Petshop que conta com 3(três) tabelas, sendo que 2(duas) delas se relacionam entre si.



**Figura 3 – Diagrama de Entidade-Relacionamento.**

## 5. Mapa da Interface

### Mapa da Interface de Login

4

1

2

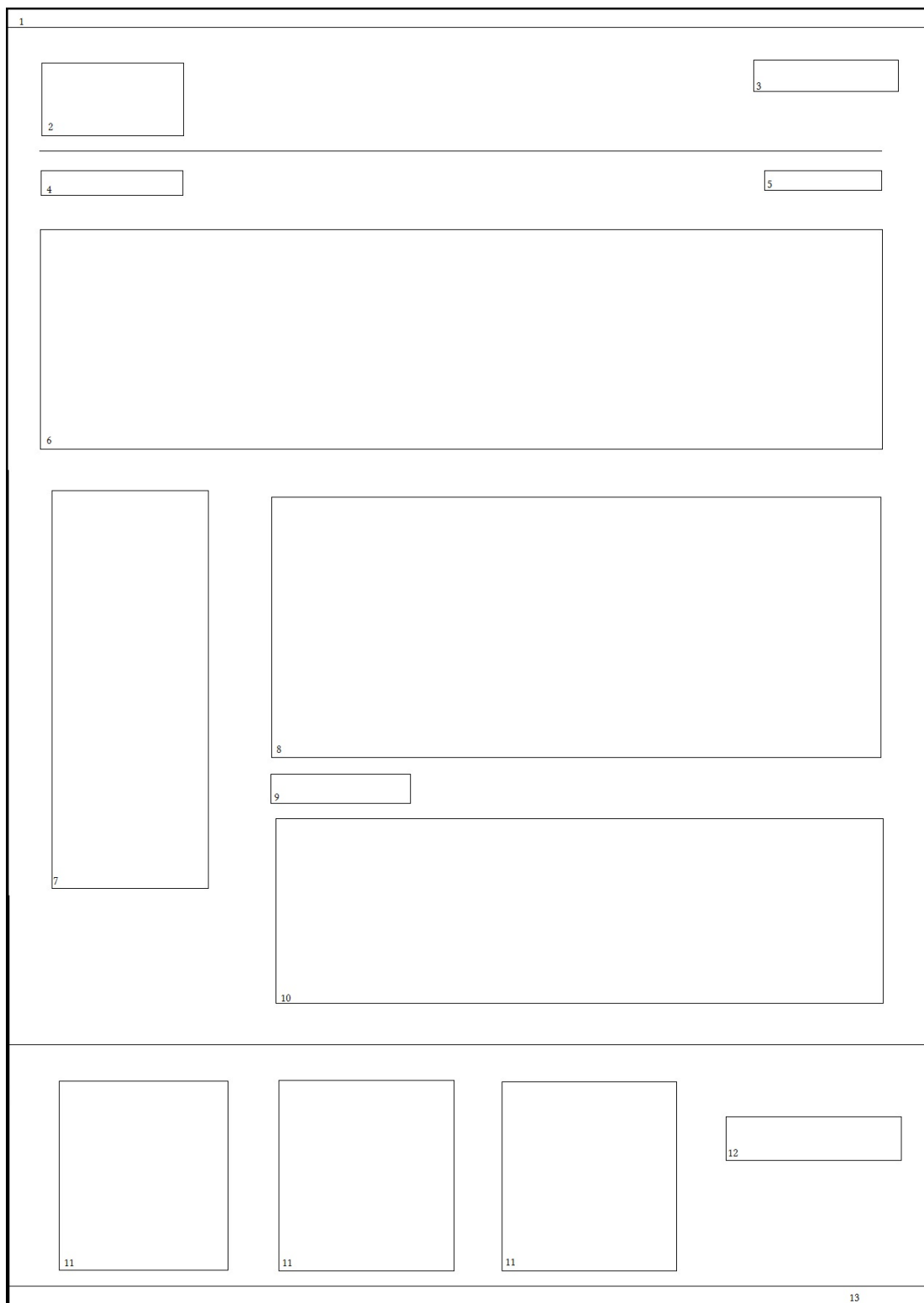
ENTRAR 3

**Login com sua conta**

**Figura 4 – Mapa da Interface de login**

Nesta figura temos a tela de login aonde o usuário deverá preencher os campos 1 e 2, e logo após clicar no botão enumerado 3. No 4 encontra-se o cabeçalho.

## Mapa da Tela inicial do sistema



**Figura 5 - Mapa da Tela inicial do sistema**

No 1 fica o cabeçalho, a seguir no 2 fica o logo. O 5 é uma barra de pesquisa, o 6 será o carrossel onde imagens serão transmitidas e os demais complementam o site e por último 11,12 e 13 que fazem parte do rodapé.

## 6. Segmentos de Código

Logo abaixo em partes está o código em linguagem PHP chamado cadastro.php que possibilita ao administrador cadastrar um novo usuário.

```
1 <?php
2 $nome = $_POST['nome'];
3 $login = $_POST['login'];
4 $senha = MD5($_POST['senha']);
5 $connect = mysqli_connect('localhost','root','','tccjocelino');
6 $query_select = "SELECT login FROM usuarios WHERE login = '$login'";/*
7 $select = mysqli_query($connect, $query_select);/*
8 $array = mysqli_fetch_array($select);
9 $logarray = $array['login'];/*
10 $nomearray = $array['nome'];
```

**Figura 6 – Parte Inicial do código PHP.**

Na linha 1 inicia-se o código PHP e logo após temos as variáveis que serão utilizadas no código, uma dessas variáveis é a \$connect que está na linha 5 e tem como função a conexão com a base de dados. Na linha 6 a variável \$query\_select vai selecionar dentro da tabela usuarios a tabela login.

```
11
12 if($login == "" || $login == null){/*
13     echo"<script language='javascript' type='text/javascript'>alert('O campo login deve ser preenchido');window.location.href='cadastrar.php';</script>";
14 }
15 else{
16     if($logarray == $login){
17
18         echo"<script language='javascript' type='text/javascript'>alert('Esse login de cadastro já existe');window.location.href='cadastrar.php';</script>";
19         die();
20     }
```

**Figura 7 – Segunda parte do código.**

Na linha 12 começa o if, que vai verificar se o campo de login está preenchido corretamente ou se está vazio e se esse for o caso a mensagem “O campo de login deve ser preenchido corretamente”. Da linha 15 à 20 o sistema irá verificar no banco de dados se o cadastro já existe ou não, caso já exista o sistema emitirá uma mensagem.

```

21 else{
22     $query = "INSERT INTO usuarios (nome,login,senha) VALUES ('$nome','$login','$senha')";
23     $insert = mysqli_query($connect, $query);
24
25     if($insert == 1){
26         echo"<script language='javascript' type='text/javascript'>alert('Usuário cadastrado com sucesso!');window.location.href='cadastrar.php'</script>";
27     }
28     else{
29         echo"<script language='javascript' type='text/javascript'>alert('Não foi possível cadastrar esse usuário');window.location.href='cadastrar.php'</script>";
30     }
31     if($nome == "" || $nome == null){
32         echo"<script language='javascript' type='text/javascript'>alert('O campo nome deve ser preenchido corretamente');window.location.href='cadastrar.php';</script>";
33     }else {
34         if($senha == "" || $senha == null){
35             echo"<script language='javascript' type='text/javascript'>alert('O campo senha deve ser preenchido corretamente');window.location.href='cadastrar.php';</script>";
36         }
37     }
38 }
39 }
40 ?>

```

**Figura 8 – Terceira e última parte do código.**

Da linha 20 à 27, caso os dados sejam preenchidos corretamente a variável \$query vai inserir os dados na tabela usuarios e a seguir uma mensagem vai aparecer dizendo “usuário cadastrado com sucesso”. Caso haja algum erro uma mensagem vai aparecer dizendo que não foi possível cadastrar o usuário. Da linha 31 até a 35 caso o campo nome ou o campo senha não sejam preenchidos o sistema automaticamente vai informar o usuário e nas linhas finais temos o fechamento do php e dos elses e ifs.

## 7. INTERFACES

A seguir a figura 9 (nove) mostra a interface de login do sistema.

Home | ETERNITY

localhost/tc04dxd/login.html

(055) 55 991524469 eternitypetshop@gmail.com.br

f t in

Conta Checkout Login

ETERNITY PETSHOP

Inicio Blog Contato

Login com sua conta

Login:

cesar@celke.com.br

Senha:

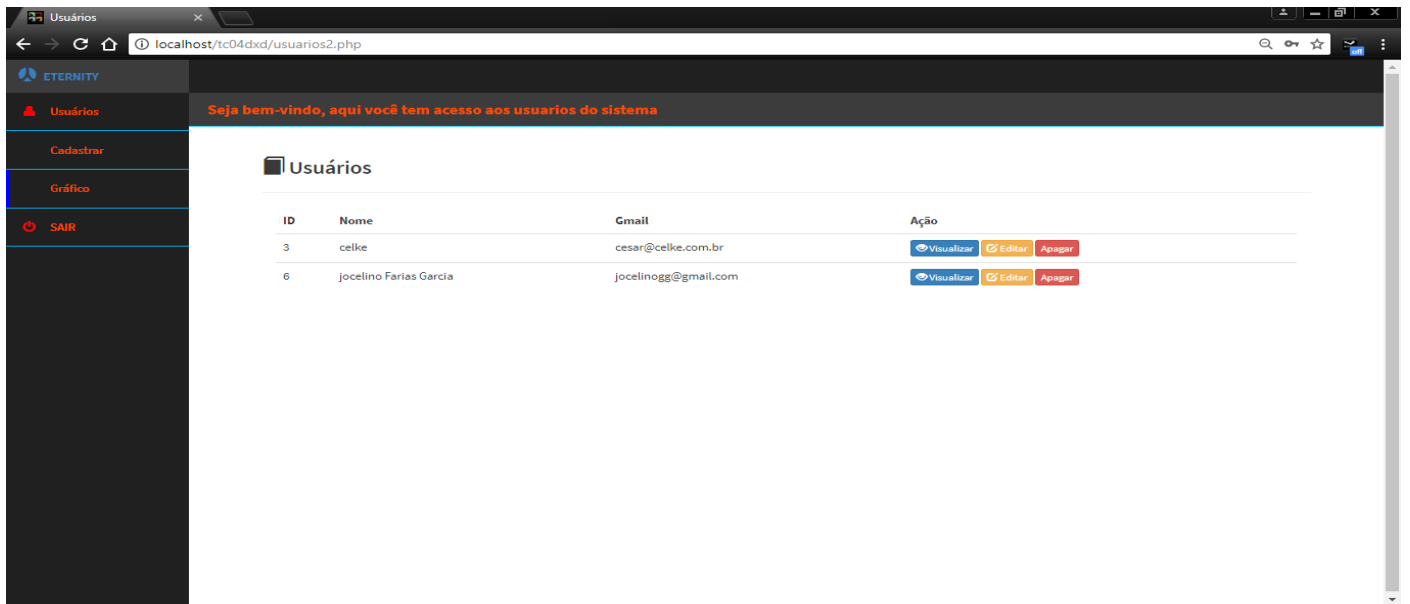
...

Entrar

Copyright © 2017 ETERNITY PETSHOP Inc. All rights reserved.

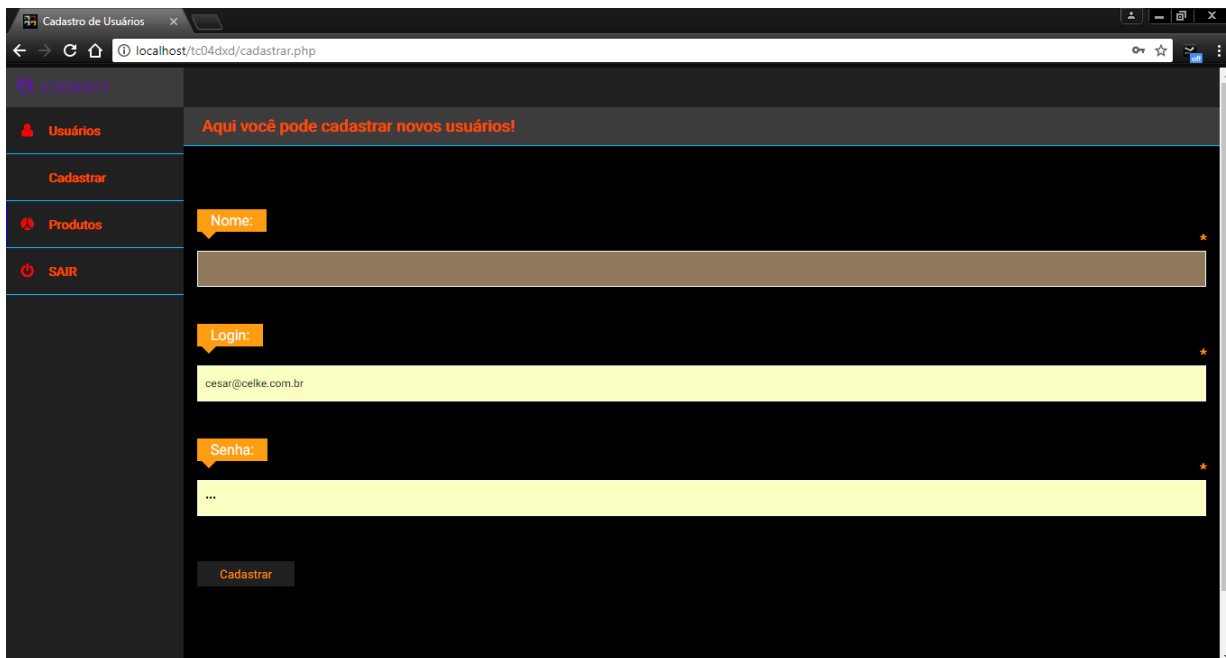
**Figura 9 – Interface de Login.**

A figura a seguir exibe os usuários do sistema que estão contidos na área administrativa.



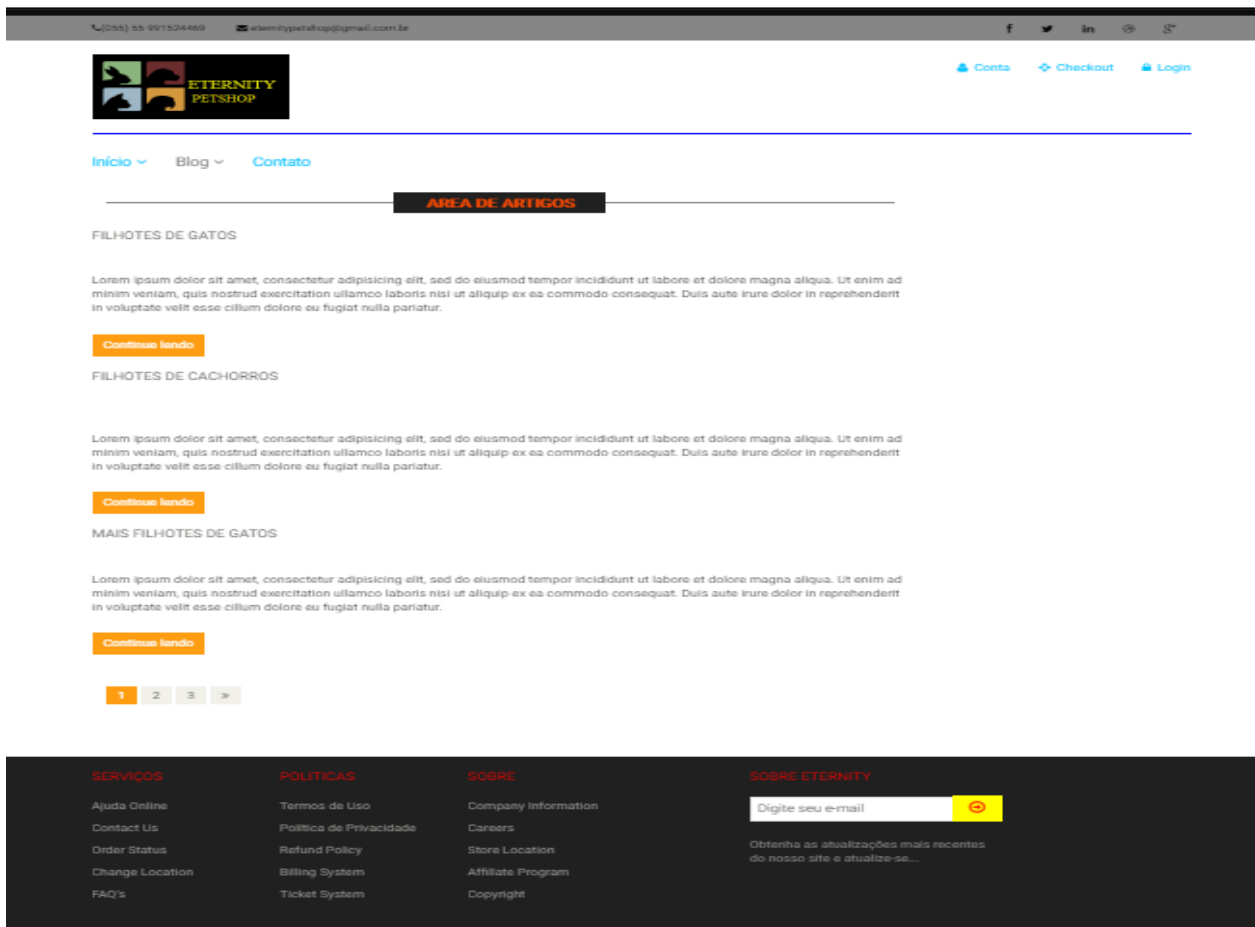
**Figura 10 – Área Administrativa/Usuários.**

Esta tela mostra uma das funções da parte administrativa que é a área de cadastro.



**Figura 11 – Área de cadastro de usuário.**

Essa área tem como objetivo mostrar algumas informações e curiosidades sobre os



animais

Figura 12 - Área de artigos.

## **8. Considerações Finais**

O objetivo principal desse Trabalho de Conclusão de Curso foi criar um website para petshop com a intenção de expor e divulgar seus produtos, além de realizar um espaço para expor algumas informações sobre animais domésticos.

Espera-se que esse site atinja o seu objetivo de expor os produtos e informar seus usuários sobre possíveis atualizações e melhorias, além de servir como uma ponte entre a petshop e o possível cliente.

Durante o longo período de 3(três) anos várias dificuldades e obstáculos foram encontrados durante este projeto, na respectiva área de programação, porém com muita dedicação e ajuda dos professores e amigos, grande parte dos problemas foi resolvido.

Neste trabalho futuramente poderá ser implantado um aplicativo para dispositivos móveis. Como trabalho futuro poderá ser implementado uma barra de pesquisa funcional e quem sabe um design mais atrativo

## 9. Referências

S.PRESSMAN, Roger; **ENGENHARIA DE SOFTWARE : UMA ABORDAGEM PROFISSIONAL**, 7ª EDIÇÃO, 2011.

F. KORTH, Henry , SILBERSCHATZ, Abraham, S.SUDARSHAN; **SISTEMA DE BANCO DE DADOS** ,1999.

CARDOSO Giselle, CARDOSO Virgínia ; **SISTEMA DE BANCO DE DADOS : UMA ABORDAGEM INTRODUTÓRIA E APLICADA**, 2012.

ALVES, William PEREIRA; **BANCO DE DADOS : TEORIA E DESENVOLVIMENTO** , 2014.

LAUDON, Kenneth C./ LAUNDON,Jane P .Sistemas de Informação Gerenciais – 9º Ed.  
2011