Documentação

*VendasMobile*

Versão 1.0

Conteúdo

[1. Introdução 4](#_Toc35261013)

[2. Descrição geral do sistema 5](#_Toc35261018)

[2.1 O que é o sistema? 5](#_Toc35261019)

[2.2 Tecnologias e programas utilizados 5](#_Toc35261019)

[2.3 Metodologias utilizadas 5](#_Toc35261019)

[3. Objetivos do Sistema 5](#_Toc35261020)

[4. pré-requisitos 9](#_Toc35261037)

[5. Interoperabilidade 9](#_Toc35261037)

[6. Glóssario 9](#_Toc35261037)

# Introdução

Este documento descreve o sistema VendasMobile, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

# Descrição geral do sistema

## O que é o Sistema?

O sistema VendasMobile é uma ferramente para facilitar a compra de produtos da CooperTS e também a consulta de saldo de qualquer lugar, ele se comunica diretamente com VendasTottal, consumindo informações do sistema em tempo real. O sistema pode solicitar a compra do produto antes do veículo chegar chegar ao posto, fazendo com que seja necessário apenas a confirmação da compra pelo frentista.

## Tecnologias e Programas utilizados

2.2.1 C#

2.2.2 DevExpress

2.2.3 Javascript

2.2.4 CSS

2.2.5 XML

2.2.6 JSON

2.2.7 AJAX

2.2.8 Visual Studio

## Metodologias Utilizadas

2.3.1 Design Pattern MVC (Model View Controller)  
 2.3.2 Desenvolvimento em metodologia ágil XP (Extreme Programming)

2.3.3 Paradigma de programação Orientada a Objetos

# Objetivos do sistema

3.1 Facilitar a consulta dos dados do motorista em tempo real em qualquer lugar, e também agilizar o tempo de compra dos produtos da CooperTS fazendo o pedido antes de chegar ao posto e depois somente confirmando a compra com o frentista.

# Pré-Requisitos

## 4.1.1 Qualquer Smartphone com sistema operacional Android ou Windows Phone

4.1.2. Acesso a internet com banda larga

# Interoperabilidade

5.1 O sistema VendasTottal trabalha em conjunto com os sistemas VendasMobile de smartphone e o PdvWPFTottal de desktop, para atender as necessidades do cliente. A comunicação entre os sistemas é feita por requisições HTTP (HyperText Transfer Protocol) assíncronas aonde são enviados e devolvidos apenas os dados utilizados em formato XML(Extensible Markup Language) ou JSON (JavaScript Object Notation), garantindo desempenho e compatibilidade entre os diferentes sistemas.

# Glossário

6.1 C#: Linguagem de programação criada pela microsoft para desenvolvimento de sistemas robustos

6.2 Sql Server: Sistema Gerenciador de Banco de Dados desenvolvido pela Microsoft para fazer o controle de dados de aplicações de pequeno, médio e grande porte

6.3 DevExpress: software para auxiliar no desenvolvimento de interface com suporte a diversas interfaces

6.4 Javascript: Linguagem de programação interpretada, utilizada para enriquecer a interface com o usuário nos browsers e fazer interações com servidor de forma assíncrona.

6.5 CSS: Linguagem de folha de estilo utilizadas para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação como HTML ou XML

6.6 HTML: Linguagem de marcação de texto usada para definir o layout de websites.

6.7 XML: É uma linguagem de marcação de textos utilizada para se padronizar informações de forma ela é capaz de descrever diversos tipos de dados, seu propósito é a facilidade de compartilhamento de informações através da internet

6.8 JSON: É uma forma de organizar informações de maneira a facilitar o compartilhamento dela através da internet, com a vantagem de ser padronizada por javascript e organiza as informações em padrão de Orientação a Objetos, facilitando a manipulação da informação para liguagens que utilizam esse paradgma

6.9 Orientação a Objetos: É um Paradigma de programação que visa fazer com que o desenvolvimento de um sistema seja padronizado e seja de fácil manutenção.

6.10 AJAX: É uma técnica de javascript que permite a comunicação com servidor de maneira assíncrona.

6.11 Nhibernate: É um Biblioteca de classes que permitem o mapeamento objeto relacional do banco de dados, fazendo com que um banco de dados que usa o paradigma relacional seja usado como se o paradigma fosse orientado a objetos

6.12 Banco de dado Relacional: É o conceito de banco de dados que relaciona as informações a partir de chaves primárias e secundárias e tabelas

6.13 Visual Studio: Ferramenta da Microsoft para desenvolvimento de sistemas em diversas linguagens, inclusive C#

6.14 Sql Mangment Studio: Ferramenta da Microsoft para gerenciar uma banco de dados Sql Server

6.15 HTTP: É o modelo de comunicação utilizado na internet, é o que trafega os dados pela web.

6.16 Windows Server: Sistema Operacional da microsoft especializado em fornecer serviços web

6.17 IIS: É um servidor web que oferece uma plataforma para hospedagem de sites, serviços e aplicativos, esse programa é o que interpreta a linguagem de programação c# entre outros

6.18 .Net Framework: É uma plataforma criada pela microsoft para desenvolvimento de sistemas, o c# é dependente dessa plataforma.