# Fundação Indaiatubana de Educação e Cultura Centro Universitário das Faculdades Associadas

## INFORMÁTICA

FABRICIO JULIARI

KASSIANE CRISTINA GONÇALVES

LUÍS GUSTAVO DE FREITAS

VITOR RAFAEL SILVA

**Projeto Sistema Hoteleiro** 

# FABRICIO JULIARI KASSIANE CRISTINA GONÇALVES LUÍS GUSTAVO DE FREITAS VITOR RAFAEL SILVA

#### PROJETO SISTEMA HOTELEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Técnico em Informática, da FIEC/UNIFAE.

Orientador: Prof. Wagner Landiva de Souza.

SÃO JOÃO DA BOA VISTA,
CENTRO UNIVERSITÁRIO DAS FACULDADES ASSOCIADAS, 2019

## **APROVAÇÃO**

Projeto TCC apresentado para obtenção do conceito da disciplina Projeto de Sistemas II Nomes dos Alunos Projeto TCC apresentado em\_/\_\_\_/\_\_\_ Nome do Orientador Nome do 1º Examinador Nome do 2º Examinador

Nome do Coordenador do Curso

## **DEDICATÓRIA**

Dedicamos este trabalho a todos que contribuíram diretamente ou indiretamente com a nossa formação acadêmica.

#### **AGRADECIMENTO**

Certamente estes parágrafos não irão atender a todas as pessoas que fizeram parte dessa importante fase de nossas vidas. Portanto, desde já pedimos desculpas aquelas pessoas que não estão presentes entre essas palavras, mas elas podem estar certas que fazem parte do pensamento e gratidão.

Agradecemos aos orientadores e Professores, Adriana Costa Nascimento, Adriana Godoy Gruli, Carlos Aberto Rodolpho de Oliveira, Fernanda Menezes Ferrari Esteves, Gabriel Akira Yanaguya, Manuela de Stefano Pereira, Thiago Maltempe Bertoni, e Wagner Landiva pela sabedoria com que nos guiaram nesta trajetória tão importante.

Aos colegas de sala e a Secretaria do Curso, pela cooperação.

Gostaríamos de deixar registrado também, o reconhecimento dos familiares, pois acreditamos que sem o apoio deles seria difícil vencer esse desafio e chegarmos até o final de cabeça erguida.

Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização deste projeto.

## **EPÍGRAFE**

O perigo de verdade não é que os computadores passem a pensar como humanos, mas sim que humanos passem a pensar como computadores.

(Sydney Harris).

15

**RESUMO** 

RESUMO: O projeto proposto é de um software que realiza o gerenciamento de um

hotel, com o objetivo de cadastrar e manipular os dados inseridos no mesmo. O

software contém as funções para gerenciar funcionários, hóspedes, quartos, reservas

e pagamentos. Também contém um adicional que é a função do lembrete, no qual é

utilizado para fazer anotações importantes.

Palavras-chave: Projeto, Software, Funções;

16

**ABSTRACT** 

ABSTRACT: The proposed project is a software that performs the management of a

hotel, in order to record and manipulate the data entered in it. The software contains

functions for managing employees, guests, rooms, reservations and payments. It also

contains an additional feature that is remembered, what is used to make important

notes.

Keywords: Project, Software, Functions;

# **SUMÁRIO DAS IMAGENS**

Figura 1 - Diagrama de Caso de Uso	22
Figura 2 - Projeto Conceitual	23
Figura 3 - Projeto Lógico	24
Figura 4 - Análogo	29
Figura 5 - Análogo	30
Figura 6 - Tríade	30
Figura 7 - Sombras	31
Figura 8 - Tela de Login	41
Figura 9 - Tela Inicial primaria	42
Figura 10 - Tela secundaria	43
Figura 11 - Tela de Cadastro de Funcionários	44
Figura 12 - Tela de Exclusão de Funcionário	45
Figura 13 - Tela de Ver Funcionário	46
Figura 14 - Tela de Editar Funcionário	47
Figura 15 - Tela de Cadastrar novo Hóspede	48
Figura 16 - Tela de Excluir Hóspede	49
Figura 17 - Tela de Ver Hóspede	50
Figura 18 - Tela de Editar Hóspede	51
Figura 19 - Tela de Cadastrar novo Quarto	52
Figura 20 - Tela Excluir Quarto	53
Figura 21 - Tela de Ver Quarto	54
Figura 22 - Tela de Editar Quarto	55
Figura 23 - Tela de Cadastrar nova Reserva	56
Figura 24 - Tela de Excluir Reserva	57
Figura 25 - Tela de Ver Reservas	
Figura 26 - Tela de Editar Reserva	59
Figura 27 - Tela de Cadastrar novo Pagamento	60
Figura 28 - Tela de Excluir Pagamento	61
Figura 29 - Tela de Ver Pagamentos	62
Figura 30 - Tela de Editar Pagamento	
Figura 31 - Tela de Cadastrar novo Lembrete	64
Figura 32 - Tela de Excluir Lembrete	
Figura 33 - Tela de Ver Lembrete	66
Figura 34 - Tela de Editar Lembrete	67
Figura 35 - Tela da Equipe de Desenvolvimento	68

# Sumário

1 INTRODUÇÃO	19
1.1 SISTEMA DO HOTEL	19
1.2 EQUIPE	19
1.3 REQUISITOS	
1.4 TECNOLOGIAS	20
1.5 METODOLOGIA	20
2 OBJETIVO	21
3 DESENVOLVIMENTO	22
3.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO	22
3.2 BANCO DE DADOS	23
3.3 PROJETO CONCEITUAL	23
3.4 PROJETO LÓGICO	
3.5 PROJETO FÍSICO	25
3.6 RELATÓRIO DO DESIGN	29
3.6 RELATÓRIO DA PROGRAMAÇÃO	29
4 TELAS DO SISTEMA	40
4.1 FUNÇÕES E DETALHES	40
5 CONCLUSÃO	69
5.1 TRABALHOS FUTUROS	69
REFERÊNCIAS	70

## 1 INTRODUÇÃO

#### 1.1 Sistema do Hotel

Para o desenvolvimento deste projeto, foram pesquisadas formas que facilitam o melhor entendimento do cliente, procurando facilitar o manuseio do software, desta forma qualquer tipo de usuário conseguirá utilizar o sistema sem muitas complicações.

O software traz melhorias no gerenciamento do hotel, agilizando em suas principais funções, como cadastrar reservas para um hóspede sem precisar procurar em uma planilha extensa.

O sistema tem a opção de cadastrar funcionários que podem ou não ter login e senha para acessarem o sistema de acordo com o seu cargo.

A aplicabilidade de lembretes é importante para orientar os funcionários a lembrarem de eventos importantes e retornarem um feedback com possíveis melhorias.

Trazendo uma proposta de melhor rendimento em hotéis de qualquer categoria.

#### 1.2 Equipe

A equipe de desenvolvimento do Software do Hotel é composta pelos alunos da turma de Informática da FIEC em parceria com a UNIFAE, Fabricio Juliari, Kassiane Cristina Gonçalves, Luís Gustavo de Freitas e Vitor Rafael Silva. Foram definidas as funções de cada integrante

- Fabricio como Desenvolvedor de banco de dados e desenvolvedor de designer;
- Kassiane como líder e documentadora;
- Luís como programador e desenvolvedor de designer secundário; e
- Vitor como tester.

#### 1.3 Requisitos

O projeto proposto é definido como uma ferramenta de controle para um hotel, um software comercial, contendo cadastros de dados e funções para manipular estes dados.

#### 1.4 Tecnologias

As tecnologias utilizadas para desenvolvimento do projeto foram:

- Git e Google Drive como servidor de backup;
- Java para a codificação do software;
- MySQL Workbench 5.2 e 8.0 CE para o armazenamento dos dados;
- NetBeans IDE 8.2 para o desenvolvimento do software;
- Photoshop CS6 e CC 2019 para editar imagens;
- Paint (Windows) para editar imagens;
- Python 3.7 para gerar a lista de anos dos campos de data;
- Trello para acompanhar e gerenciar o desenvolvimento do projeto.

#### 1.5 Metodologia

A metodologia empregada para desenvolvimento do software foi dada de acordo com o fluxograma abaixo:



As etapas da metodologia são descritas de acordo com:

- Levantamento de requisitos: Os requisitos foram previamente descritos, sendo definidos pelos alunos.
- 2. Planejamento: Banco de dados, design, Java e testes.
- Desenvolvimento: O Desenvolvimento do software foi finalizado e atende a todos requisitos propostos.
- 4. Testes: Foram realizados testes no Banco de dados e no Java.

Início: 05/08/2019.

Término: 22/11/2019.

#### 2 OBJETIVO

O objetivo principal do software é tornar o gerenciamento de um hotel mais simples, prático e de fácil entendimento. Contendo cadastro de funcionários, hóspedes, quartos, reservas, pagamentos e lembretes, sendo eles dados manipuláveis pelas funções do software.

#### **3 DESENVOLVIMENTO**

## 3.1 Diagrama de caso de uso

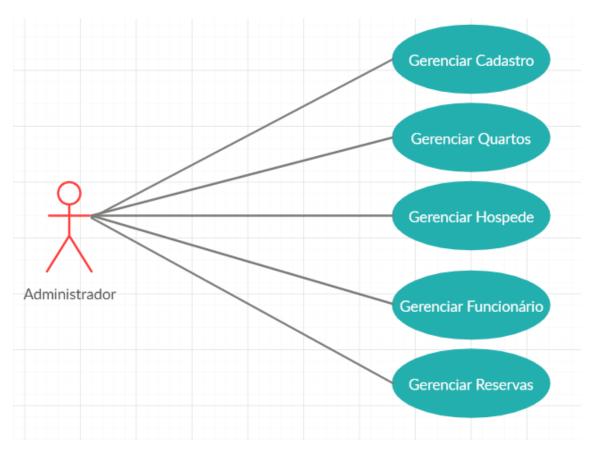


Figura 1 – Diagrama de Caso de Uso

#### 3.2 Banco de Dados

O Banco de Dados utilizado para o desenvolvimento e aplicação do software em MYSQL, é composto pelas seguintes tabelas: funcionários, hóspedes, quartos, lembretes e reservas. Utilizadas para armazenar dados específicos de acordo com as informações e realizar consultas em conjunto com o software, atendendo os requisitos do sistema.

#### 3.3 Projeto Conceitual

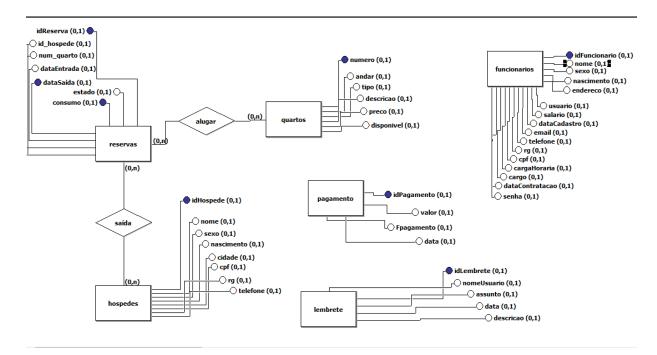


Figura 2 - Projeto Conceitual

## 3.4 Projeto Lógico

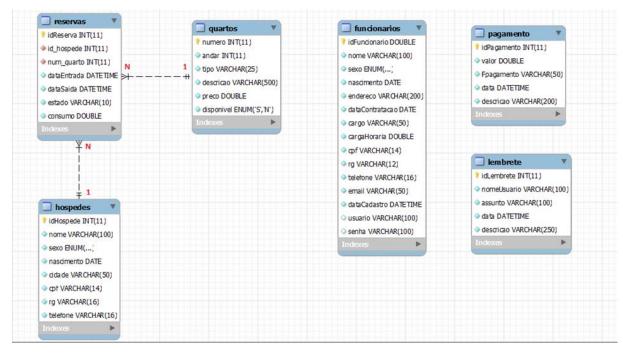


Figura 3 - Projeto Lógico

#### 3.5 Projeto Físico

```
create database hotel;
#TABELA FUNCIONARIOS
use hotel:
create table funcionarios (
idFuncionario double primary key auto_increment not null,
nome varchar (100) not null,
sexo enum ('M', 'F', 'Outros') not null,
nascimento date not null,
endereco varchar (200) not null,
dataContratacao date not null,
cargo varchar (50) not null,
cargaHoraria double not null,
cpf varchar (14) unique not null,
rg varchar (12) unique not null,
telefone varchar(16) not null,
email varchar(50) not null,
dataCadastro datetime not null,
usuario varchar(100),
senha varchar(100)
);
#TABELA HOSPEDES
use hotel;
create table hospedes (
idHospede int primary key auto_increment not null,
nome varchar (100) not null,
sexo enum ('M', 'F', 'Outros') not null,
nascimento date not null,
cidade varchar(50) not null,
cpf varchar(14) unique not null,
```

```
rg varchar (16) unique not null,
telefone varchar(16) not null
);
#TABELA QUARTOS
use hotel:
create table quartos (
numero int primary key not null,
andar int not null,
tipo varchar (25) not null,
descricao varchar (500) not null,
preco double not null,
disponivel enum ('S', 'N') not null
);
#TABELA DE CONTROLE DE DINHEIRO
/*use hotel;
create table fluxodecaixa (
idFluxo int primary key auto_increment,
nome varchar(100),
valor double,
data date,
ESD enum ('Pagar', 'Receber')
);*/
#TABELA DE ESTOQUE
/*use hotel;
create table estoque (
idEstoque double primary key auto_increment,
nome varchar(100),
descricao varchar(200),
quantidade int,
valor double,
validade date
```

);\*/

```
#TABELA RESERVAS
use hotel;
create table reservas(
idReserva int primary key auto_increment not null,
id_hospede int not null,
num_quarto int not null,
dataEntrada datetime not null,
dataSaida datetime not null,
estado varchar(10) not null,
consumo double not null,
foreign key (id_hospede) references hospedes (idHospede),
foreign key (num_quarto) references quartos (numero)/*,
foreign key (consumo) references estoque (idEstoque)*/
);
#TABELA PAGAMENTOS - GERAR RELATÓRIO
use hotel;
create table pagamento(
idPagamento int primary key auto_increment not null,
valor double not null,
Fpagamento varchar(50) not null,
data datetime not null,
descricao varchar(200) not null/*,
id_Fluxo int not null,
pFuncionario double not null,
foreign key (id_Fluxo) references fluxodecaixa (idFluxo),
foreign key (pFuncionario) references funcionarios (salario)*/
);
```

#### **#LEMBRETES**

```
use hotel;
create table lembrete (
idLembrete int primary key auto_increment not null,
nomeUsuario varchar(100) not null,
assunto varchar(100) not null,
data datetime not null,
descricao varchar(250) not null
);
```

#### 3.6 Relatório do design

A estrutura do software em geral foi feita com base ocidental, que por sua cultura leem e veem tudo da esquerda para a direita, assim, o layout e informações do software foram estruturados (as) da esquerda para a direita, e para a simplicidade ao usuário, foram desenvolvidas somente duas telas, a tela de login para permitir o acesso completo as funções do software e a principal onde contém todas funções do mesmo.

As fontes utilizadas foram Arial e Tahoma por serem tradicionais e fáceis de serem compreendidas.

As cores foram utilizadas com base nas paletas do Adobe Color:

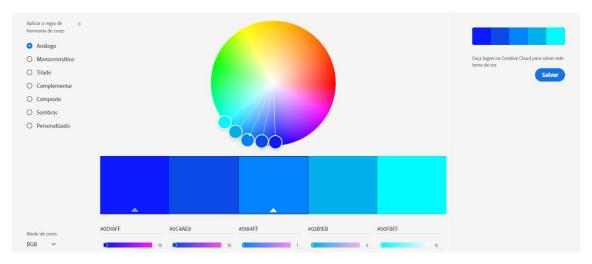


Figura 4 – Análogo

**Fonte: Adobe Color** 

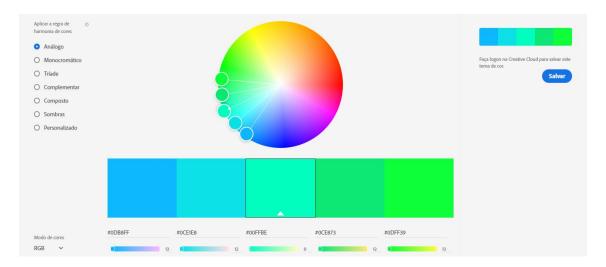


Figura 5 – Análogo Fonte: Adobe Color

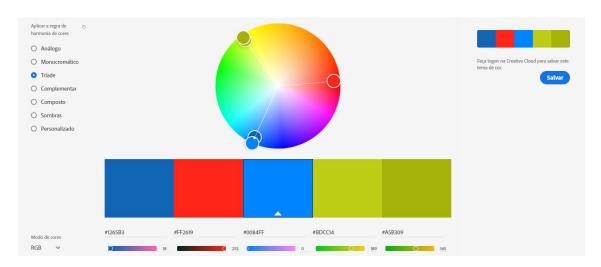


Figura 6 – Tríade Fonte: Adobe Color

A cor azul foi utilizada com intuito de passar tranquilidade e clareza ao usuário.

E as demais com intuito de dar contraste com o azul e destacar as ações realizadas dentro do software, especificamente a cor vermelha que é um alerta ao usuário, para erros e ações importantes.

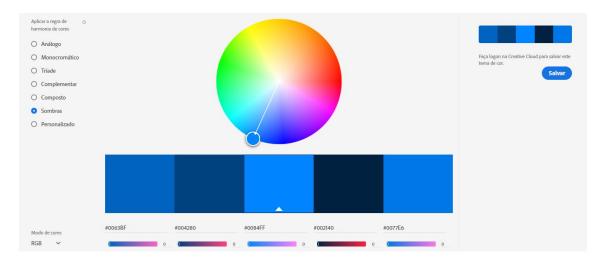


Figura 7 – Sombras Fonte: Adobe Color

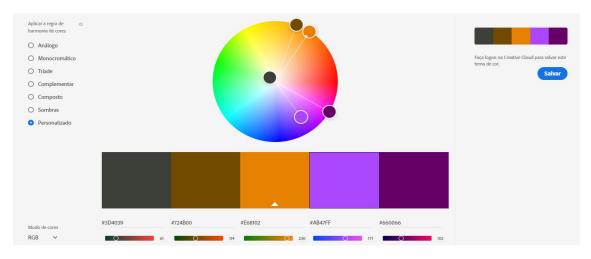


Figura 7 – Personalizado Fonte: Adobe Color

Adobe Color – Gerador de paleta de cores. Disponível em:

<a href="https://color.adobe.com/pt/create">https://color.adobe.com/pt/create</a>. Acesso em: 01 out. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

Os ícones foram utilizados de acordo com cada função que o usuário irá realizar dentro do software, facilitando para o mesmo.



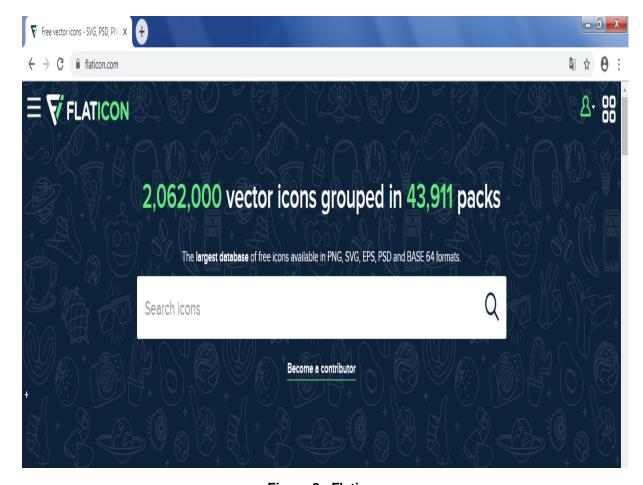


Figura 8 - Flaticon
Fonte: Flaticon

#### 3.6 Relatório da Programação

#### **FUNÇÕES E DETALHES**

- O software exibe uma saudação que está no formato de "Bom dia", "Boa tarde" ou "Boa noite" seguido do nome completo do funcionário.
- O software também exibe o nome de usuário logado no sistema ao lado do ícone de logout, onde é possível sair e logar com um usuário diferente.
- Também exibe a hora em uma fonte grande para a melhor visualização do horário já com os segundos.
- Cada função das abas têm uma cor diferente para ficar mais fácil a distinção das funções, sendo verde para cadastro, vermelho para exclusão, laranja para visualização e roxo para a modificação.

#### **TELA DE LOGIN**

Tela de login foi feita para ser simples e rápida para logar, tendo dois campos e dois botões:

- Usuário e senha;
- Entrar e sair;

Quando é inserido um usuário ou uma senha que não está cadastrada no banco de dados o software exibe uma pequena animação e um aviso de que o usuário ou a senha estão incorretos.

#### TELA DE EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO

Tela de informações sobre a equipe que desenvolveu do software e a função de cada uma dela, com uma animação simples.

#### TELAS DE CADASTROS

#### Tela de cadastro de funcionários

Tela de cadastro de funcionários foi feita para cadastrar um novo funcionário no banco de dados preenchendo campos.

#### Tela de cadastro de hóspedes

Tela de cadastro de hóspedes foi feita para cadastrar um novo hóspede no banco de dados preenchendo campos.

#### Tela de cadastro de quartos

Tela de cadastro de quartos foi feita para cadastrar um novo quarto no banco de dados preenchendo campos.

#### Tela de cadastro de reservas

Tela de cadastro de reservas foi feita para cadastrar um novo quarto pesquisando o número do quarto no banco de dados e selecionando sua determinada linha na tabela, assim como o hóspede, fazendo uma pesquisa rápida pelo nome do hóspede e selecionando sua determinada linha na tabela, e selecionando o dia de entrada e o dia de saída da reserva.

#### Tela de cadastro de pagamentos

Tela de cadastro de pagamento foi feita para cadastrar um pagamento e gerenciar melhor a entrada e saída de dinheiro do hotel.

#### Tela de cadastro de lembretes

Tela de cadastro de lembretes foi feita para cadastrar um lembrete e ajudar os funcionários a lembrarem de algum evento importante que venha a ocorrer no hotel.

#### TELAS DE EXCLUSÕES

#### Tela de exclusão de funcionários

Tela de exclusão de funcionários foi feita para excluir um funcionário facilmente pela seleção por nome em uma tabela, mostrando todas as informações do mesmo para não haver confusão e possivelmente excluir o funcionário errado.

#### Tela de exclusão de hóspedes

Tela de exclusão de hóspedes foi feita para excluir um hóspede facilmente pela seleção por nome em uma tabela, mostrando todas as informações do mesmo para não haver confusão e possivelmente excluir o hóspede errado.

#### Tela de exclusão de quartos

Tela de exclusão de quartos foi feita para excluir um quarto facilmente pela seleção por número em uma tabela, mostrando todas as informações do mesmo para não haver confusão e possivelmente excluir o quarto errado.

#### Tela de exclusão de reservas

Tela de exclusão de reservas foi feita para excluir uma reserva facilmente pela seleção pelo nome do hóspede em uma tabela, mostrando todas as informações da reserva para não haver confusão e possivelmente excluir a reserva errado.

#### Tela de exclusão de pagamentos

Tela de exclusão de pagamentos foi feita para excluir um pagamento facilmente pela seleção da descrição em uma tabela, mostrando todas as informações do pagamento para não haver confusão e possivelmente excluir o pagamento errado.

#### Tela de exclusão de lembretes

Tela de exclusão de lembretes foi feita para excluir um lembrete facilmente pela seleção da descrição em uma tabela, mostrando todas as informações do lembrete para não haver confusão e possivelmente excluir o lembrete errado.

TELAS DE VISUALIZAÇÃO

#### Tela de visualização de funcionários

Tela de visualização de funcionários foi feita para uma visualização rápida das informações pesquisando o funcionário pelo nome e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

#### Tela de visualização de hóspedes

Tela de visualização de hóspedes foi feita para uma visualização rápida das informações pesquisando o hóspede pelo nome e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

#### Tela de visualização de quartos

Tela de visualização de quartos foi feita para uma visualização rápida das informações pesquisando o quarto pelo número e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

#### Tela de visualização de reservas

Tela de visualização de reservas foi feita para uma visualização rápida das informações pesquisando a reserva pelo nome do hóspede e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

#### Tela de visualização de pagamentos

Tela de visualização de pagamentos foi feita para uma visualização rápida das informações pesquisando pela descrição e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

## TELAS DE MODIFICAÇÃO

#### Tela de modificação de funcionários

Tela de modificação de funcionários foi feita para uma atualização dos dados do funcionário que podem mudar com o tempo, os campos a seguir são modificados pela seleção do cpf do funcionário:

#### Tela de modificação de hóspedes

Tela de modificação de hóspedes foi feita para uma atualização dos dados do hóspede que podem mudar com o tempo, os campos a seguir são modificados pela seleção do cpf do hóspede:

#### Tela de modificação de quartos

Tela de modificação de quartos foi feita para uma atualização dos dados do quarto que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do número do quarto:

#### Tela de modificação de reservas

Tela de modificação de reservas foi feita para uma atualização dos dados do reserva que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do id da reserva:

#### Tela de modificação de pagamentos

Tela de modificação de pagamentos foi feita para uma atualização dos dados do pagamento que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do id do pagamento:

#### Tela de modificação de lembretes

Tela de modificação de lembretes foi feita para uma atualização dos dados do lembrete que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do id do lembrete:

#### **4 TELAS DO SISTEMA**

## 4.1 Funções e Detalhes

O software exibe uma saudação que está no formato de "Bom dia", "Boa tarde" ou "Boa noite" seguido do nome completo do funcionário, exibe o nome de usuário logado no sistema ao lado do ícone de logout, onde é possível sair e logar com um usuário diferente e também exibe a hora em uma fonte grande para a melhor visualização do horário já com os segundos.

A tela de login possui apenas dois campos, onde após o usuário ter uma conta cadastrada no banco de dados com usuário e senha, poderá utilizar esta conta para efetuar o login e ter acesso a todas funções do software.



Figura 8 - Tela de Login Fonte: Própria

Tela inicial onde pode escolher qual item será selecionado para o efetuar gerenciamento.

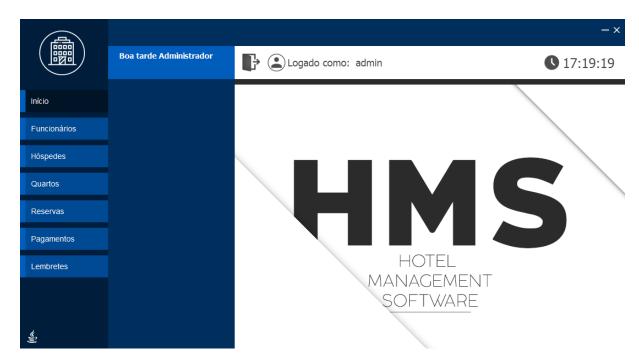


Figura 9 - Tela Inicial primaria Fonte: Própria

Tela inicial secundária onde pode escolher qual a função de gerenciamento quer aplicar ao item.

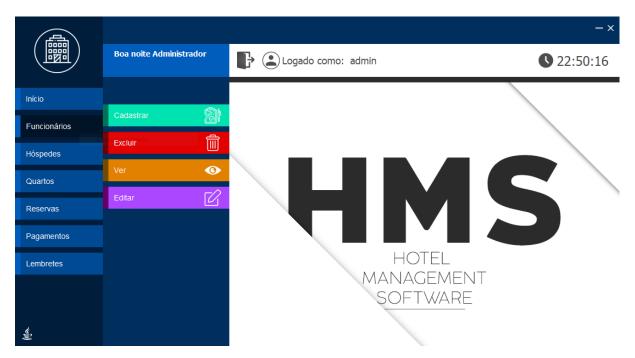


Figura 10 – Tela inicial secundaria

Fonte: Própria

Utilizando-se de campos de texto e caixas de seleção, a tela de cadastro de funcionários permite que o responsável pela administração do sistema execute o registro de novos dados no sistema e deixe-os armazenados para futuras alterações ou demais propósitos.

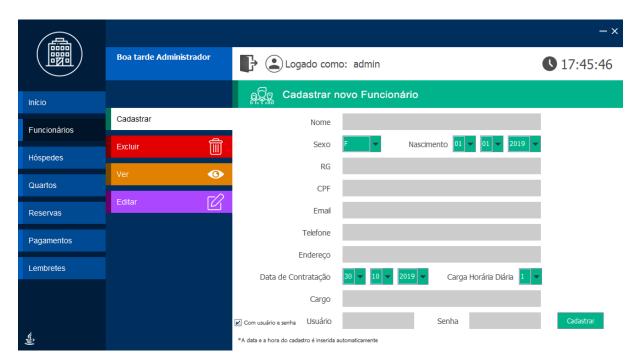


Figura 11 - Tela de Cadastrar Funcionário Fonte: Própria

A tela de exclusão de funcionários foi criada para permitir a exclusão de dados relacionados a um empregado já cadastrado no sistema e o desligar completamente do mesmo. Para isso, foi utilizado uma mecânica de seleção que possibilita que o administrador ou responsável escolha um dos funcionários apresentados na tabela, cheque suas informações no quadro criado logo abaixo e execute a ação ao clicar no botão "excluir".

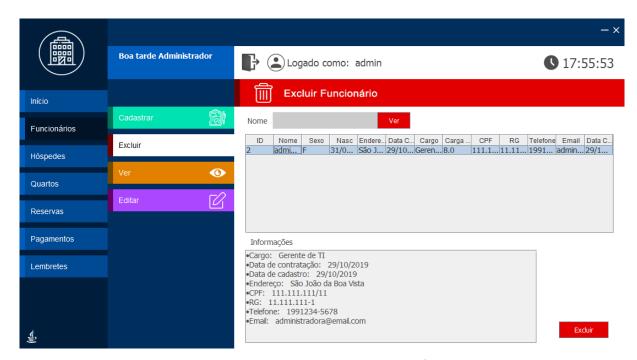


Figura 12 - Tela de Excluir Funcionário

Fonte: Própria

A tela de visualização de funcionários foi feita para uma visualização rápida dos funcionários, pesquisando o funcionário pelo nome e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

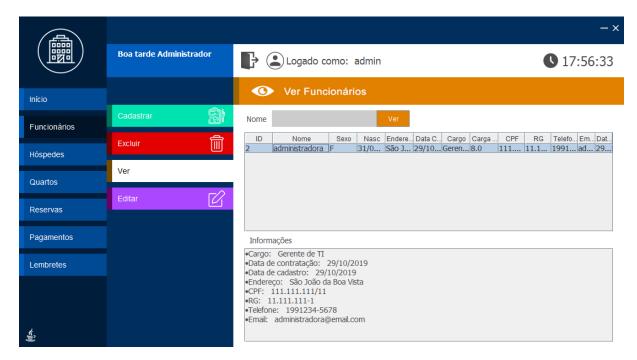


Figura 13 - Tela de Ver Funcionário

Fonte: Própria

A tela de edição de funcionários foi feita para uma atualização dos dados do funcionário, que podem mudar com o tempo, os campos a seguir são modificados pela seleção do cpf do funcionário.

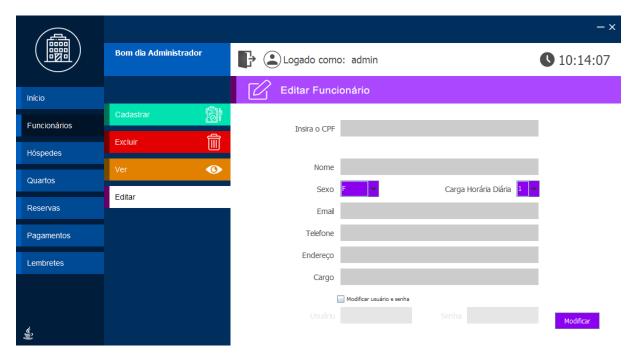


Figura 14 - Tela de Editar Funcionário
Fonte: Própria

A tela de cadastro de hóspedes foi feita para cadastrar um novo hóspede no sistema preenchendo os campos com as seguintes informações.

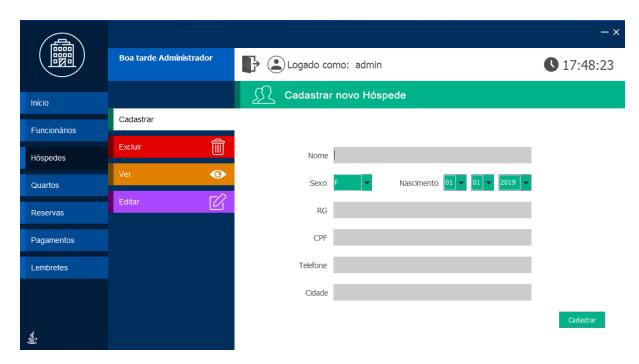


Figura 15 - Tela de Cadastrar Hóspede Fonte: Própria

A tela de exclusão de hóspedes foi feita para excluir um hóspede facilmente pela seleção por nome em uma tabela, mostrando todas as informações do mesmo, para não haver confusão e possivelmente excluir um hóspede errado.

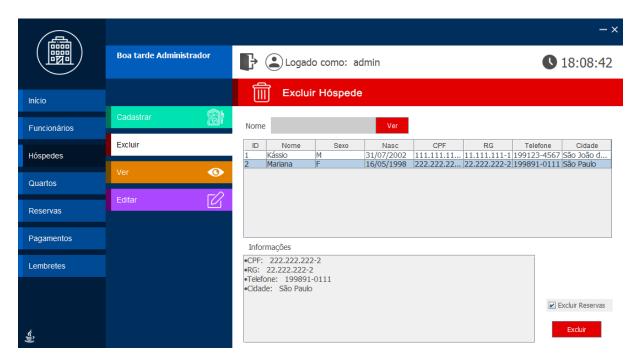


Figura 16 - Tela de Excluir Hóspede Fonte: Própria

A tela de visualização de hóspedes foi feita para uma visualização rápida das informações dos hóspedes, pesquisando o hóspede pelo nome e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

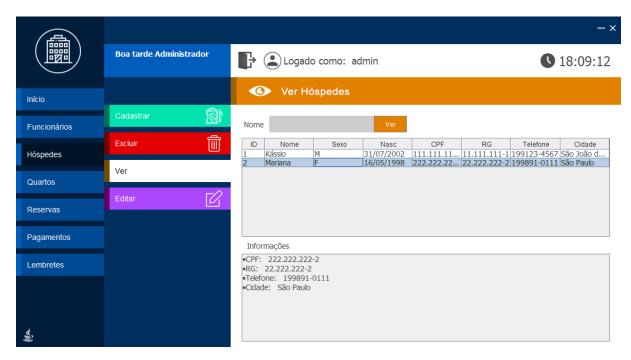


Figura 17 - Tela de Ver Hóspede Fonte: Própria

A tela de edição de hóspedes foi feita para uma atualização dos dados do hóspede, que podem mudar com o tempo, os campos a seguir são modificados pela seleção do cpf do hóspede.

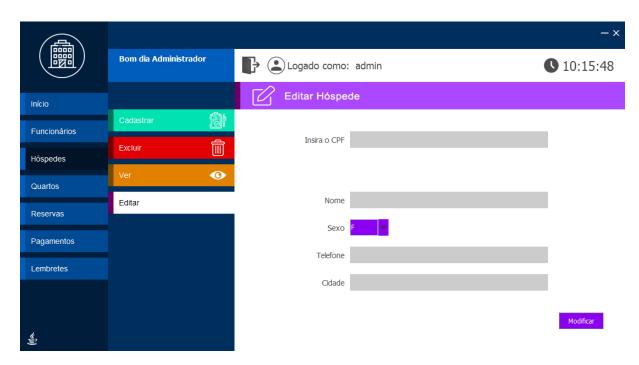


Figura 18 – Tela de Editar Hóspede Fonte: Própria

A tela de cadastro de quartos foi feita para cadastrar um novo quarto no sistema preenchendo campos com as seguintes informações.

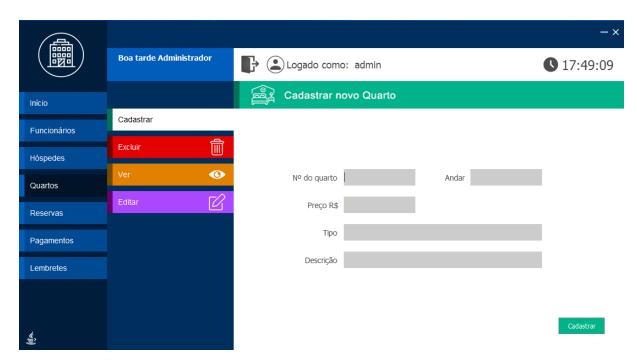


Figura 19 - Tela de Cadastrar Quarto
Fonte: Própria

A tela de exclusão de quartos foi feita para excluir um quarto facilmente pela seleção por número em uma tabela, mostrando todas as informações do mesmo para não haver confusão e possivelmente excluir um quarto errado.

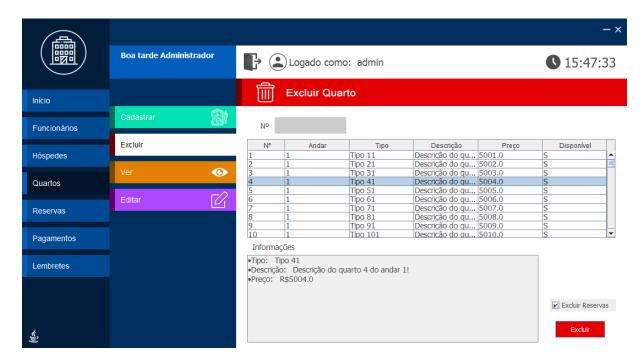


Figura 20 - Tela Excluir Quarto
Fonte: Própria

A tela de visualização de quartos foi feita para uma visualização rápida das informações dos quartos, pesquisando o quarto pelo número e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

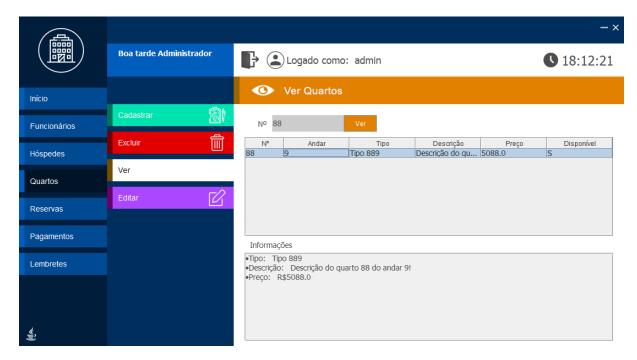


Figura 21 - Tela de Ver Quarto Fonte: Própria

A tela de edição de quartos foi feita para uma atualização dos dados do quarto que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do número do quarto.

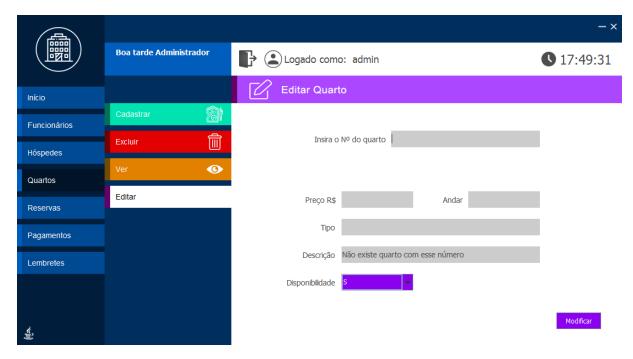


Figura 22 - Tela de Editar Quarto Fonte: Própria

A tela de cadastro de reservas foi feita para cadastrar uma nova reserva no sistema. O cadastro é realizado ao selecionar um quarto no campo indicado na tela clicando em sua determinada linha na tabela. Assim como a tela de cadastro do hóspede, o usuário pesquisa pelo nome do hóspede no campo indicado na tela e seleciona sua determinada linha na tabela, por fim seleciona o dia de entrada e o dia de saída da nova reserva.

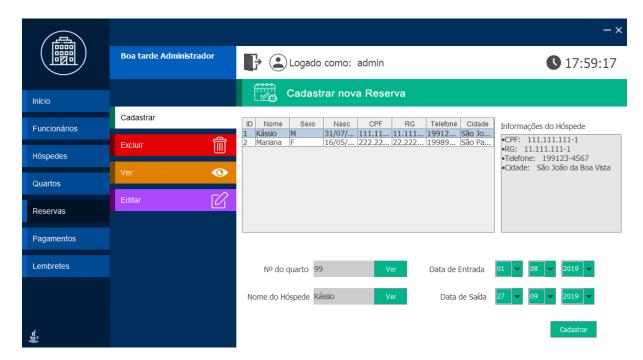


Figura 23 - Tela de Cadastrar Reserva Fonte: Própria

A tela de exclusão de reservas foi feita para excluir uma reserva facilmente pela seleção pelo nome do hóspede em uma tabela, mostrando todas as informações da reserva para não haver confusão e possivelmente excluir uma reserva errada.

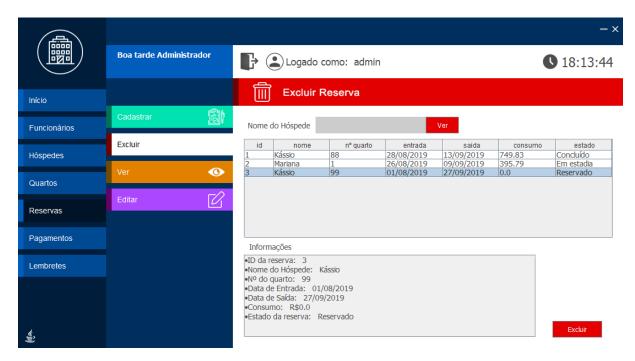


Figura 24 - Tela de Excluir Reserva
Fonte: Própria

A tela de visualização de reservas foi feita para uma visualização rápida das informações das reservas, pesquisando a reserva pelo nome do hóspede e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

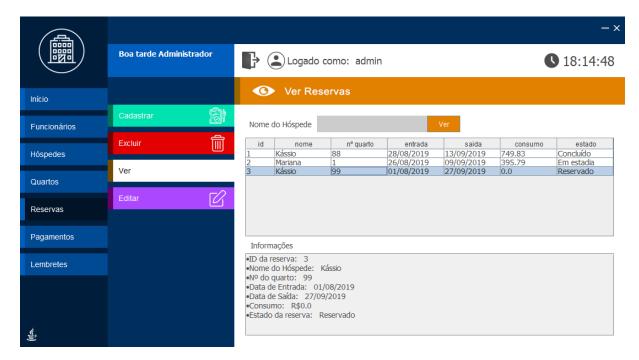


Figura 25 - Tela de Ver Reserva Fonte: Própria

A tela de edição de reservas foi feita para uma atualização dos dados da reserva que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do id da reserva no qual o nome aparece automaticamente em um campo não modificável abaixo do id para ter certeza de que o usuário selecionou o hóspede correto.

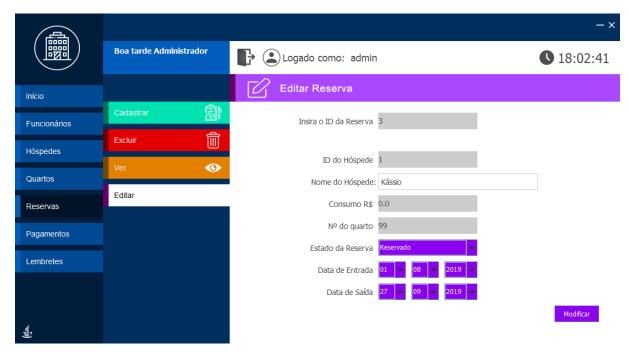


Figura 26 - Tela de Editar Reserva Fonte: Própria

A tela de cadastro de pagamento foi feita para cadastrar um pagamento no sistema e gerenciar melhor a entrada e saída de dinheiro do hotel, é necessário preencher os seguintes campos para cadastrar um novo pagamento.

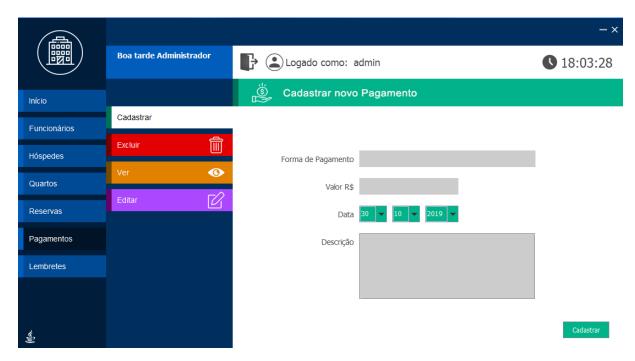


Figura 27 - Tela de Cadastrar Pagamento
Fonte: Própria

A tela de exclusão de pagamentos foi feita para excluir um pagamento facilmente pela seleção da descrição, mostrando todas as informações do pagamento em um campo para não haver confusão e possivelmente excluir um pagamento errado.

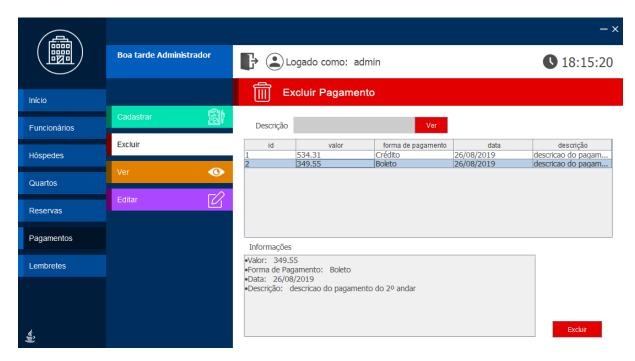


Figura 28 - Tela de Excluir Pagamento

Fonte: Própria

A tela de visualização de pagamentos foi feita para uma visualização rápida das informações dos pagamentos pesquisando o pagamento pela descrição e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

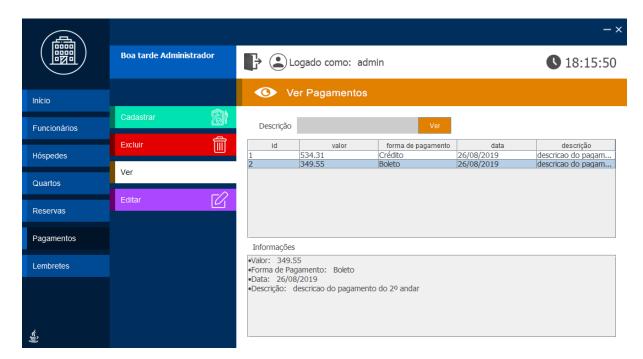


Figura 29 - Tela de Ver Pagamento
Fonte: Própria

A tela de edição de pagamentos foi feita para uma atualização dos dados do pagamento que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do id do pagamento.

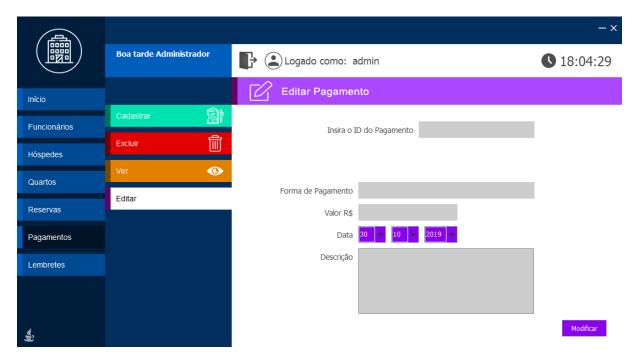


Figura 30 - Tela de Editar Pagamento
Fonte: Própria

A tela de cadastro de lembretes foi feita para cadastrar um lembrete no sistema e ajudar os funcionários a lembrarem de algum evento importante que venha a ocorrer no hotel ou algo relacionado, para cadastrar um novo lembrete é necessário preencher os seguintes campos.

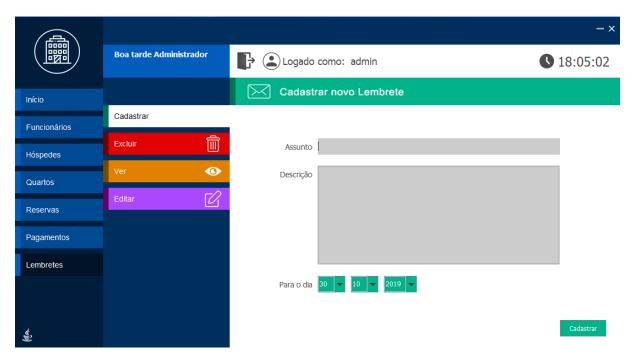


Figura 31 - Tela de Cadastrar Lembrete
Fonte: Própria

A tela de exclusão de lembretes foi feita para excluir um lembrete facilmente pela seleção da descrição em uma tabela, mostrando todas as informações do lembrete para não haver confusão e possivelmente excluir um lembrete errado.

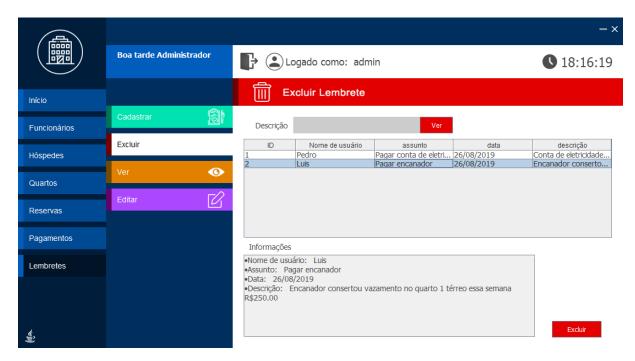


Figura 32 - Tela de Excluir Lembrete
Fonte: Própria

A tela de visualização de lembretes foi feita para uma visualização rápida das informações dos lembretes, pesquisando o lembrete pela descrição e exibindo todas as informações em um campo abaixo da tabela.

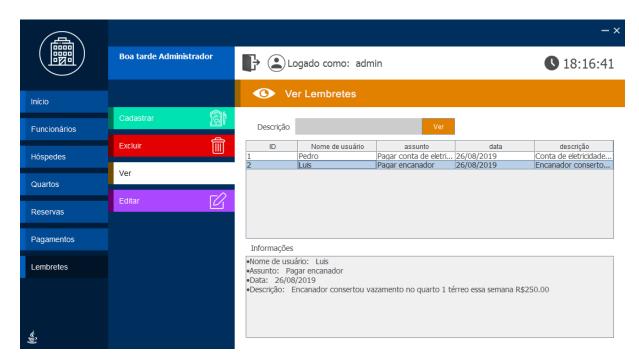


Figura 33 - Tela de Ver Lembrete Fonte: Própria

A tela de edição de lembretes foi feita para uma atualização dos dados do lembrete que podem mudar, os campos a seguir são modificados pela seleção do id do lembrete.

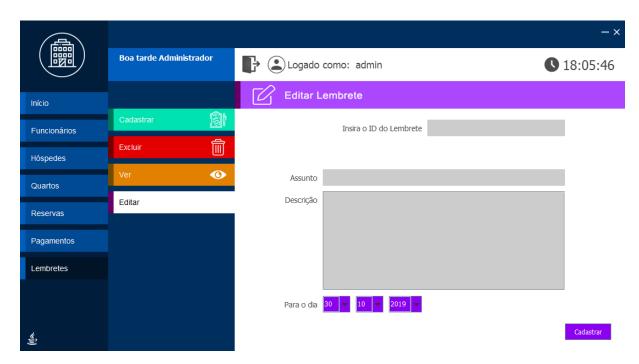


Figura 34 - Tela de Editar Lembrete
Fonte: Própria

A tela de Equipe de Desenvolvimento exibe todos os participantes do projeto.

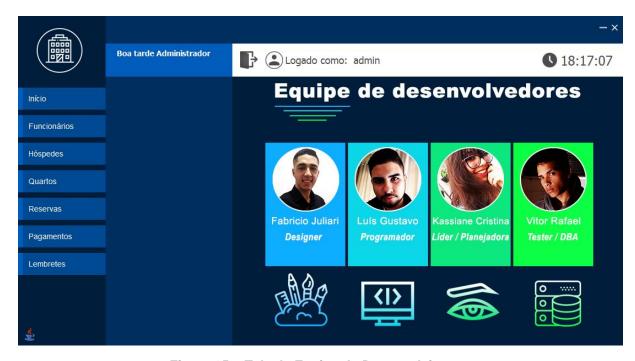


Figura 35 - Tela da Equipe de Desenvolvimento

Fonte: Própria

## 5 CONCLUSÃO

A utilização do Software transmite ao usuário um fácil entendimento e mostra grande eficiência, pois foi projetado para ser algo simples, onde qualquer pessoa sem muito conhecimento de informática.

Com o desenvolvimento árduo deste projeto que visava a conclusão de um software comercial, tornou-se possível uma melhor análise diante deste âmbito e junto a isso, um aprofundamento maior em meio ao tema proposto. Não apenas isso, mas diante do enfrentamento de problemas durante a execução de tal projeto, foi concedido um grau maior de conhecimento sobre a área que engloba o que fora apresentado, pois utilizamos os conhecimentos obtidos em teoria na sala de aula.

Levando em consideração as circunstâncias do mercado hoteleiro atual nas quais o projeto se baseia, fica clara a necessidade de um sistema como o apresentado aqui que supra as necessidades básicas do mesmo, as tornando em algo ágil e mais eficiente para aqueles que venham a desfrutar deste.

Através de todos os estudos realizado e os dados obtidos, é algo evidente que utilizar dos meios apresentados traz benefícios enormes a esta área do comércio e obviamente torna ainda mais produtivo e rentável aos que atuam na mesma ou que compõem este setor.

## 5.1 Trabalhos Futuros

Adicionar fluxo de caixa e de estoque, essas das funções não foram adicionadas ao software por falta de tempo, de conhecimento.

## **REFERÊNCIAS**

Adobe Color – Gerador de paleta de cores. Disponível em:

<a href="https://color.adobe.com/pt/create">https://color.adobe.com/pt/create</a>. Acesso em: 01 out. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

Collect UI - Inspirações para Designs. Disponível em: <a href="https://collectui.com/">https://collectui.com/</a>. Acesso em: 01 out. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

COSTA, Rogério Luís de Carvalho. SQL Guia Prático-2a edição. Brasport, 2007.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. Novatec editora, 2017.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. Psicodinâmica das cores em comunicação. Editora Blucher, 2011.

FlatIcon – Icones grátis. Disponível em: <a href="https://www.flaticon.com/">https://www.flaticon.com/</a>>. Acesso em: 01 out. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

GEHRKE, Augusto Roberto. Desenvolvimento e resultados de um software hoteleiro. Disponível em :<a href="http://repositorio.faculdadeam.edu.br/xmlui/handle/123456789/308">http://repositorio.faculdadeam.edu.br/xmlui/handle/123456789/308</a>> 2018.

Icons8 - Ícones grátis. Disponível em: <a href="https://icons8.com.br/">https://icons8.com.br/</a>. Acesso em: 01 out. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

Java - O que é o Java e porque preciso dele? Disponível em: <a href="https://www.java.com/pt\_BR/download/faq/whatis\_java.xml">https://www.java.com/pt\_BR/download/faq/whatis\_java.xml</a>. Acesso em: 18 nov. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

MALDONADO, José Carlos et al. Introdução ao teste de software. Disponível em: <a href="http://pbjug-grupo-de-usuarios-java-da-">http://pbjug-grupo-de-usuarios-java-da-</a>

paraiba.1393240.n2.nabble.com/attachment/2545944/0/Introducao%20Ao%20Teste %20De%20Software%20-%20Maldonado,Jose.pdf> São Carlos, p. 23, 2004.

Trello - O que é Trello? Disponível em: <a href="https://trello.com/c/Bbpc1cRl/2-o-que-é-trello">https://trello.com/c/Bbpc1cRl/2-o-que-é-trello</a>. Acesso em: 18 nov. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

SAGIN, Lis Antunes; GOMES, Rogério Zanetti. A interdisciplinaridade entre design gráfico e comunicação.

Disponível em:<a href="http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/8851">http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/8851</a> Projetica, v. 2, n. 1, p. 95-107, 2011.

Significado das Cores. Disponível em:

<a href="https://www.significadodascores.com.br/significado-do-azul.php">https://www.significadodascores.com.br/significado-do-azul.php</a>. Acesso em: 18 nov. 2019. (modelo de referência de material disponível na versão eletrônica).

SAGIN, Lis Antunes; GOMES, Rogério Zanetti. A interdisciplinaridade entre design gráfico e comunicação.

Disponível em:<a href="http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/8851">http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/8851</a>> Projetica, v. 2, n. 1, p. 95-107, 2011.