**E.E RUY DE MELLO JUNQUEIRA**

**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**LOJA DIGITAL QUE VISA AJUDAR CARIDADES**

**EDUARDO NOGUEIRA CABRAL, EFRAIM CARLOS DA SILVA, GUSTAVO CRUZ DE FREITAS, HENRIQUE JOSÉ ALVES, JOÃO VICTOR REGATIERI DA SILVA, KAUAM JESUS ALMEIDA E LUANA RAFAELA DOS SANTOS LIMA.**

**SÃO PAULO**

**2024**

**E.E RUY DE MELLO JUNQUEIRA**

**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**LOJA DIGITAL QUE VISA AJUDAR CARIDADES**

**EDUARDO NOGUEIRA CABRAL, EFRAIM CARLOS DA SILVA, GUSTAVO CRUZ DE FREITAS, HENRIQUE JOSÉ ALVES, JOÃO VICTOR REGATIERI DA SILVA, KAUM JESUS ALMEIDA E LUANA RAFAELA DOS SANTOS LIMA.**

Orientador: Oscar

Coorientador: Marcos

**SÃO PAULO**

**2024**

**EDUARDO NOGUEIRA CABRAL, EFRAIM CARLOS DA SILVA, GUSTAVO CRUZ DE FREITAS, HENRIQUE JOSÉ ALVES, JOÃO VICTOR REGATIERI DA SILVA E LUANA RAFAELA DOS SANTOS LIMA.**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que visa desenvolver uma loja virtual dedicada a apoiar instituições beneficentes, ONGs e causas sociais. O objetivo principal é facilitar e promover a doação de recursos por parte dos usuários, possibilitando que indivíduos interessados contribuam e apoiem essas causas por meio da plataforma.

**E.E RUY DE MELLO JUNQUEIRA**

**SÃO PAULO**

**2024**

**Agradecimentos**

Em especial, agradecemos a Deus, nossas famílias que nos apoiaram, a escola que forneceu o espaço e os equipamentos necessário para a realização do projeto, aos professores Marcos e Oscar que nos influenciaram nesse projeto e deram acesso às informações necessárias, além dos canais do youtube(Asmr Prog e curso em vídeo) que nos-influenciaram e aprimoraram nosso conhecimento nessa jornada e as Tias Paula e Nalva que nos forneceram alimentos por três longos anos.

**Resumo**

Nosso site de vendas oferece uma plataforma robusta onde os usuários podem fazer login e vender seus produtos de acordo com os preços sugeridos, além de que uma certa porcentagem será destinada a ONGs e caridades da escolha do cliente. Com uma interface intuitiva e fácil de usar, disponibilizamos filtros de preço que facilitam a busca e a visualização dos anúncios cadastrados. Assim como na OLX, os vendedores podem criar anúncios detalhados, tornando a experiência de compra e venda mais eficiente e agradável para todos. Junte-se a nós e descubra um marketplace feito para atender às suas necessidades.

**Abstract**

Our sales website offers a robust platform where users can log in and sell their products at suggested prices, in addition to that a certain percentage will be allocated to NGOs and charities of the client's choice. With an intuitive and easy-to-use interface, we provide price filters that make it easier to search and view registered ads. Just like on OLX, sellers can create detailed ads, making the buying and selling experience more efficient and pleasant for everyone. Join us and discover a marketplace designed to meet your needs.

**Palavras-Chave**

Doações; Vendas; Loja; Caridades; ONGs; Ajuda;

**Sumário**

1.Introdução………………………………………………………………...…..6

1.1 Desenvolvimento…………………………………………..………6

1.2 Justificativa………………………………………………..………..6

1.3 Objetivos………………………………………………..…………..6

2.Revisão da Literatura…………………………………………………..……8

2.1 Modelos de Negócios de Lojas Virtuais…………………………8

2.2 Impacto das Lojas Digitais em Causas Sociais…………...……8

3.Metodologia…………………………………………………………………...9

3.1 Tipo de pesquisa……………………………………………….…..9

3.2 Desenvolvimento do site……………………………………….….9

3.3 Desenvolvimento da Plataforma Digital……………………….…9

3.4 Coleta e Análise de Dados…………………………...……..…….9

4. Desenvolvimento da Loja Virtual…………………………………………………..10

4.1 Planejamento e Estrutura da Loja……………………………………….10

4.2 Funcionalidade e Recursos………………………………………………10

4.3 Estratégias de Divulgação e Engajamento……………………………..10

5. Conclusão…………………………………………………………………………….11

5.1 Conclusões Principais……………………………………………………..11

5.2 Limitações do Projeto……………………………………………………...11

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Diagrama de Fluxo do Processo ……………………….22

Figura 2 - Qualquer coisa …………………………………………...30

Figura 3 - Teste……………………………………………………….46

**Introdução**

Nosso site aborda uma maneira de ajudar pessoas invulneráveis, animais, etc, através de doações para ONGs e caridades, além do foco principal de ser um site onde você pode vender e comprar quaisquer produtos .

* **Desenvolvimento**

Por conta do grande número de pessoas em estado de vulnerabilidade, decidimos colocar esse adicional de doações, com o intuito de ajudá-los, para isso dedicamos nosso tempo a aprender programação com o intuito de realizar um site de vendas, onde o usuário poderá ter a opção de apenas comprar ou de vender algo de acordo com o preço sugerido, sem contar na parte de doações, que como já citado antes tem o objetivo de ajudar pessoas invulneráveis.

* **Justificativa**

Nosso objetivo é ir além de um simples site de vendas, por isso, colocamos algo a mais, no caso uma proposta de doação, onde o dinheiro doado vai ser direcionado a uma ONG ou caridade específica, de acordo com que o cliente escolher, vale ressaltar que as opções de destino das doações variam.

* **Objetivos**

Ajudar ONGs e instituições com doações que possam fornecer apoio e ajuda as pessoas invulneráveis, animais etc. Além de ser um site onde você pode comprar e vender seus próprios produtos

**Revisão da Literatura**

* **Modelos de Negócios de Lojas Virtuais**

Os modelos de negócios de lojas virtuais se diversificaram para atender diferentes necessidades do mercado. Os principais incluem:

1. B2C (Business to Consumer): Venda direta para o consumidor final, como Amazon e Magazine Luiza.

2. B2B (Business to Business): Transações entre empresas, como no Alibaba.

3. C2C (Consumer to Consumer): Vendas entre consumidores, mediadas por plataformas como OLX e Mercado Livre.

4. D2C (Direct to Consumer): Marcas vendem diretamente ao consumidor, sem intermediários, como Tesla.

5. Marketplace: Plataformas que reúnem vários vendedores, como Shopee e Mercado Livre.

6. Assinatura: Pagamento recorrente para acesso a produtos ou serviços, como Netflix.

7. Dropshipping: Loja virtual sem estoque, atuando como intermediária entre fornecedor e cliente.

8. Freemium: Oferece produtos básicos gratuitos com opções pagas, como Spotify.

9. White Label: Venda de produtos de marca própria, fabricados por terceiros.

Esses modelos permitem flexibilidade nas operações e adaptação às demandas do mercado digital.

* **Impacto das Lojas Digitais em Causas Sociais**

Embora as lojas digitais tenham potencial para apoiar causas sociais, poucas realmente aproveitam essa capacidade. A maioria das plataformas foca em lucro e não destina parte significativa de seus ganhos para projetos sociais. Mesmo quando há apoio, ele é frequentemente limitado, restringindo o impacto real. Para que o efeito positivo seja mais significativo, é necessário um compromisso mais amplo e consistente das lojas digitais com causas sociais.

**Metodologia**

* **Tipo de pesquisa**

Nos baseamos em alguns sites de compras, onde o usuário poderá tanto comprar seus produtos quanto vender de acordo com o preço sugerido pelo mesmo, além do diferencial, sendo a parte de doações para causas benéficas.

As pesquisas foram para a ter uma base sobre algumas linguagens, para que o projeto fosse bem executado. Essas pesquisas foram feitas em arquivos PDFs enviados pelos professores e por conta dos próprios alunos, que procuraram se aprofundar em algumas linguagens, e, para isso, usamos vídeos do youtube e de sites com o propósito de ensinar, como por exemplo o curso em vídeo.

* **Desenvolvimento do site**

Para o desenvolvimento, foi utilizado HTML, CSS e JavaScript para a realização do frontend do site, com isso, foi realizado a parte do design do site, tanto da tela inicial, quanto a de cadastro/login, sem contar os recursos adicionais (carrinho e perfil).

Enquanto para o backend foi utilizado o Python para a realização dos bancos de dados do site, sem contar a parte do registro dos usuários.

* **Desenvolvimento da Plataforma Digital**

A plataforma será desenvolvida em HTML, CSS, JavaScript e Python,

**Desenvolvimento da Loja Virtual**

* **Planejamento e Estrutura da Loja**

**Ideias iniciais:**

1- fluxograma para organização, (Eduardo)

2- logo : caixa com um planeta dentro, parte do planeta saindo da caixa (concluído)

3- organização

Backend : Eduardo, João

Frontend : Efraim, Kauam, Henrique

Documentação : Cruz, Luana, Eduardo

4- colocar no início do site a identificação do usuário, se ele é vendedor ou consumidor

5- algo que sempre atualiza o site automaticamente quanto em relação ao estoque dos produtos

6- “opcional” carrinho de compras ou sacola de compras para selecionar mais de 1 produto

7- Visualizador de itens em estoque (quanto ainda tem)

8- sistema de avaliação (5 estrelas)

9- tela inicial: login, entrar sem conta, pesquisar (lupa), configurações, categorias, produtos em promoção, “opcional”(sacola de compras, anúncios, ordem por preço)

10- produtos em oferta

11- frete / entrega do produto

* **Funcionalidade e Recursos**

O site fornecerá a possibilidade de decisão para o cliente doar, após realizar uma compra, ou vender algo, o vendedor terá a possibilidade de colocar certa parte do valor destinada a causas benéficas .

Usamos o método SCRUM, Visual Studio com o HTML e CSS e JavaScript para o desenvolvimento do frontend no caso, as telas iniciais, de login e cadastro, além de que foi utilizado o python no backend para a realização de banco de dados para validação e envio de informação e o próprio banco de dados.

* **Estratégias de Divulgação e Engajamento**

Não é apenas um simples site de vendas, é um site que pensa em ajudar a todos, isso poderá mudar a vida de alguma pessoa que precise e passe necessidade

**Conclusão**

O projeto está com a tela inicial em desenvolvimento, com algumas partes já prontas, como a amostragem dos produtos, a navBar, e alguns botões do site que leva a uma parte específica como categorias, perfil e etc, sem contar a tela de login e cadastros.

Na parte do Backend já foi realizado o banco de dados e o disparo de rota, também interligado com o login e banco de dados

Já na parte da documentação, está em desenvolvimento, quase concluída, com poucas partes faltando.

(OBS: esse tópico será atualizado)

* **Conclusões Principais**
* **Limitações do Projeto**

Por conta da falta de tempo, e pela falta de “experiência” necessária, não teremos algumas coisas como por exemplo, a parte de doações nativa do site, sendo obrigado a inserção de links de terceiros, ou a API de algumas coisas, como o login feito com contas de outras redes sociais e, a API de contas bancárias, boleto ou de Pix para a realização do pagamento do produto.

**Referências**

As referências vão para os professores(Oscar e Marcos ) e cursos da internet (curso em vídeo, #programação, código fonte, Codeminton, Asmr Prog, Programação Web, Rafaella Ballerini e DevAprender) que fez-nos aprimorar os conhecimentos nas linguagens utilizadas em nosso TCC.

Os recursos utilizados na realização do projeto varia desde os notebooks fornecidos pela própria escola(ThinkPad), os celulares dos alunos e algumas IDEs e plataformas como : Visual studio, Github, Postgre, documentos,

(frontend: enviar o dados : informações de login, (request))

(backend: receber os dados enviados pelo frontend : armazena as informações (response)

21/05/2024

Conclusão da 1° parte do banco de dados, utilizaram Postgree e Javascript com Nodejs.

Ele realiza a integração de dados (salvamento de dados)

27/05/2024

Parte de banco de dados :

Realização do insert ( inserção dos dados de um formulário e é inserido no banco de dados )

03/06/2024

TCC : o que colocar ?

banco de dados: MySQL

frontend: Html, CSS e JavaScript

backend: python

**Diagramas de fluxo de dados (DFD)**

entrada, saída e processo de dados

Entrada : pedido do cliente, disponibilizar os produtos para venda

Processo: verificação da disponibilidade, verificação do preço

Saída: confirmação do produto, retirada, forma, envio e de pagamento

BANCOS DE DADOS :

Um Para receber armazenar as informações de login como ( cada um separado por tabelas / SQL):

Id

Nome

E-mail

Senha

Data de nascimento

CPF ou CNPJ ksk

Endereço / CEP / complemento

Gerar código para possível recuperação de e-mail

**Produto:** histórico de produto, armazenamento e quantidade em estoque

**Diagramas de caso de uso**

(Interação entre usuário e o sistemas)(Lua)falar da experiência do usuário em relação ao site:

**Diagramas de classe (UML)**

(Classe, atributos e relacionamento )(Cruz)

(tela de cadastro)

|

Usuário —- ID , Nome, E-mail, Senha, Data de nascimento, CPF ou CNPJ,telefone, Endereço -------------—logradouro, número, complemento, bairro, estado, cidade, CEP

|

(tela de login)” sem os atributos”: data, cpf, endereço, ID, nome, CPF e CNPJ

Tela inicial—(tela de login\cadastro, perfil, tela para direcionamento de doações, lupa para pesquisar produtos, categoria, (anúncios), recomendações, ((perfil)histórico de compras”caso o usuário já tenha feito uma compra”), (opconal)---(sacola/ carrinho de compras)

(Produto)----(ID e categoria) ”Usuário tem ligação direta com o produto”

**Diagramas de sequência**

(Mensagem, resposta, tempo.)(Lua)

**Diagramas de atividades**

(Início, fim atividade e decisão)(Henrique)

**Diagrama de entidade-relacionamento(MER)**

(entidade, relacionamento, atributo)(Henrique)