

Escola Estadual de Educação Profissional Paulo Petrola

Curso técnico em informática

Laboratório web

Professor: André Wendel

Aluna: Keyliane Gadelha Carvalho

Escopo do Projeto

Petshop

Fevereiro de 2020

1. Introdução

- Em um mercado consumidor cada vez mais globalizado e virtual, as empresas que não possuem um sistema informatizado para atender seus clientes costumam ficar em desvantagem com relação as demais empresas do mesmo ramo. Com isso, surgiu a necessidade de criar uma aplicação web para o Petshop, com intuito de fornecer de maneira mais acessível informações sobre o estabelecimento e seus respectivos serviços, além de ser uma oportunidade para expandir o negócio.

2. Objetivo

O sistema deve incluir o seguinte:

- Capacidade de permitir que os usuários realizem a visualização dos serviços prestados pelo petshop;
- Capacidade de realizar a compra de filhotes de diversos animais, assim como seus acessórios e alimentação;
- Capacidade do usuário de realizar o agendamento de serviços de embelezamento para seu animal de estimação, serviços estes como banho, tosa, perfumaria, entre outros.

3. Tarefas

Tal projeto será dividido nos seguintes tópicos:

- Planejamento do projeto, no qual será pensado como serão o design das principais páginas, como a página home, a de login e cadastro e a de vendas de filhotes de animais, acessórios e rações. Além da página de agendamento dos serviços de embelezamento, onde será possível marcar o procedimento que se deseja fazer, qual animal será atendido, data, horário e o orçamento;
- Desenvolvimento do site, criação de todas as páginas mencionadas no tópico anterior;
- Implementação de um banco de dados na aplicação, com as seguintes entidades e atributos:

Cliente: idCliente, nome, e-mail, senha;

Venda de filhotes: idAnimal, tipo, raça, preço;

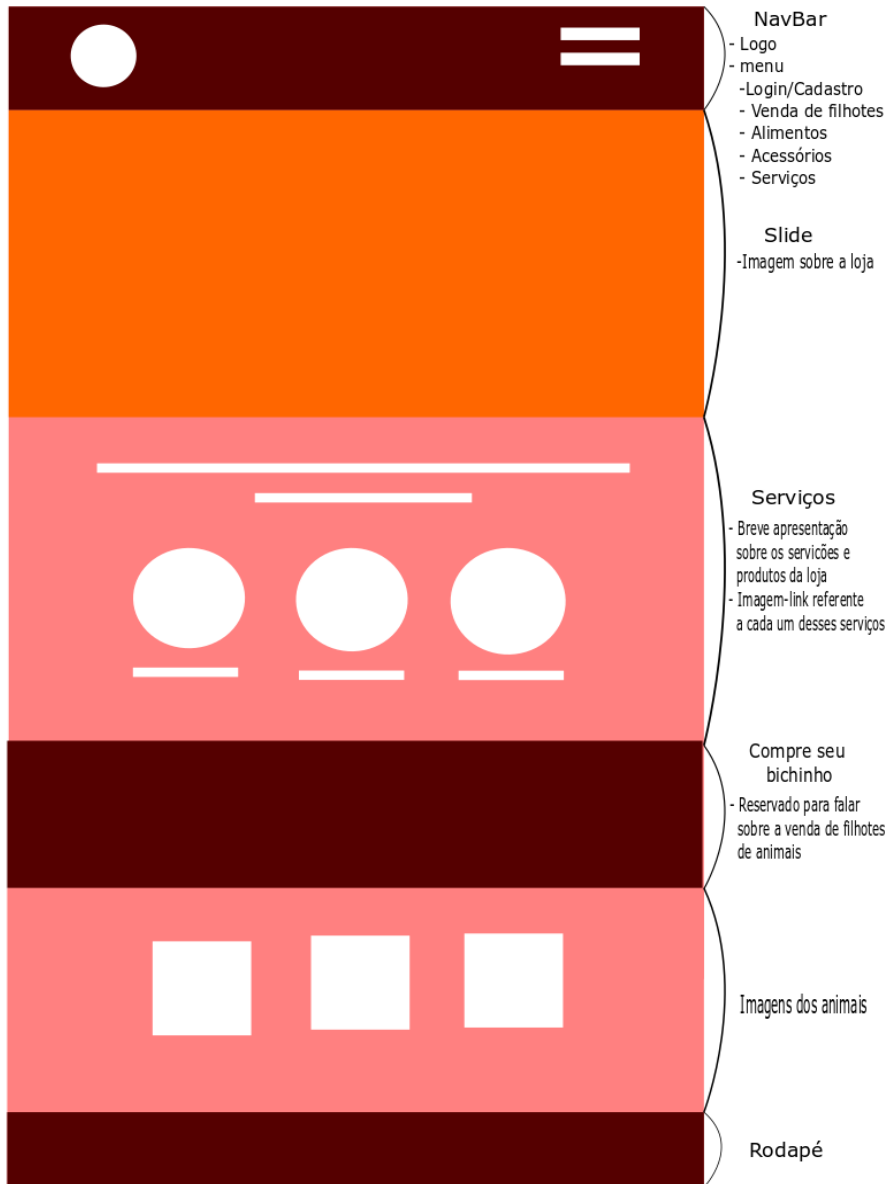
Alimento: idAlimento, tipo, preço;

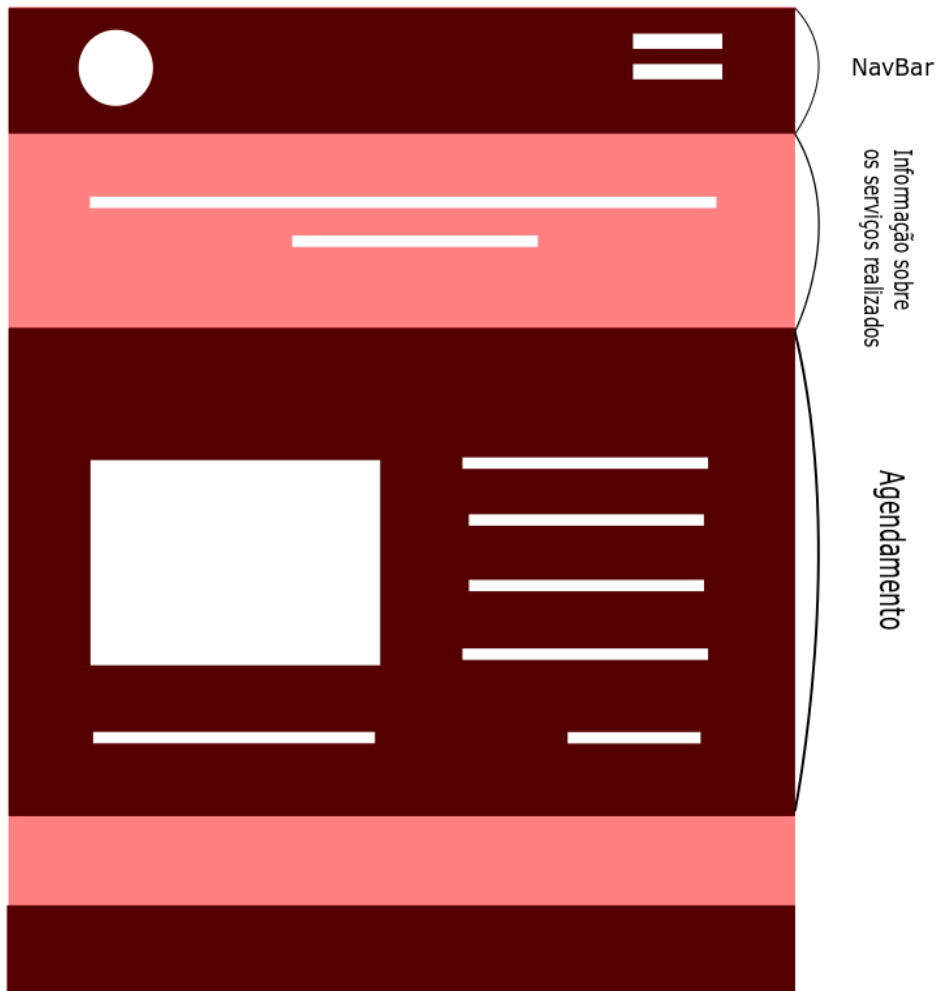
Acessório: idAcessório, tipo, preço;

Serviço: idServico, nome, preço;

Agendamento: idCliente, idFilhote, idServico, data, horário.

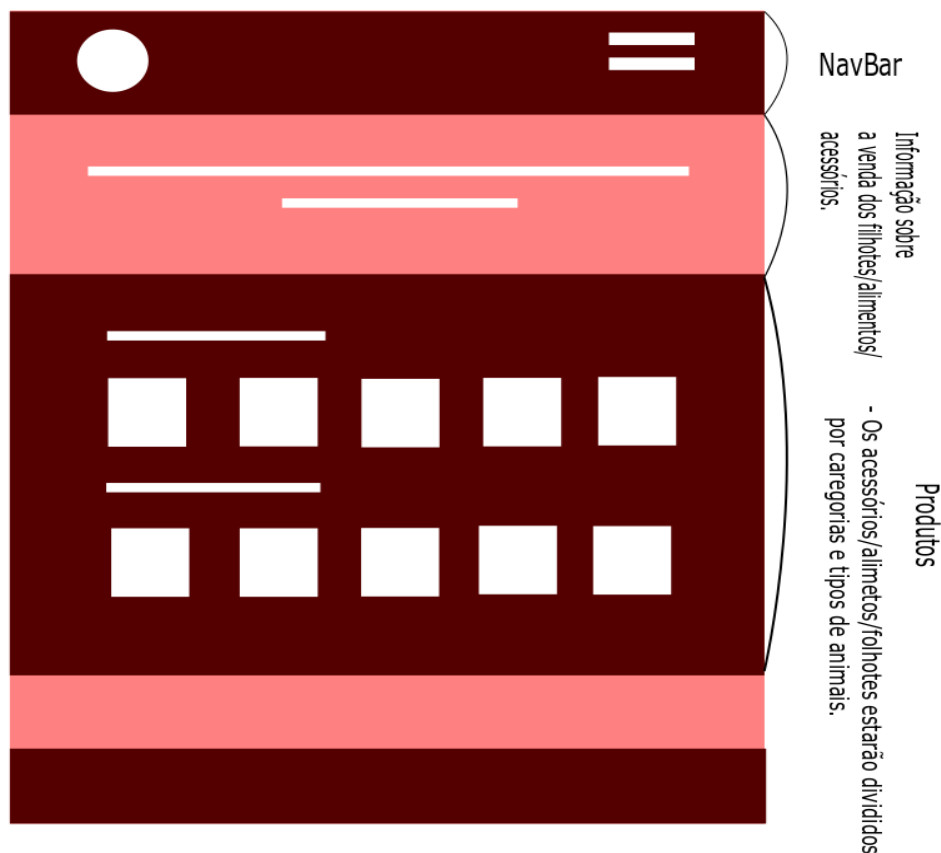
- Teste de Software, processo que tem como principal objetivo revelar falhas/bugs para que sejam corrigidas até que o produto final atinja a qualidade desejada.





Agendamento

- Aqui o usuário realizará o agendamento dos serviços de embelezamento do seu pet.
- Ele irá digitar o seu nome, o tipo de animal, ex.: coelho, gato, o serviço, a data e o horário do atendimento.
- O usuário irá marcar o atendimento e depois se desejar, poderá alterar informações ou excluir seu agendamento (CRUD).



4. Cronograma

Pessoa responsável por realizar todas essas etapas: Keyliane Gadelha Carvalho.

- Criação do front-end da página inicial do sistema - Prazo (4 horas);
- Criação do front-end da página de login/cadastro - Prazo (4 horas);
- Criação do front-end da página de agendamento dos serviços de embelezamento - Prazo (4 horas);
- Criação do front-end das páginas de vendas dos filhotes, alimentos e acessórios - Prazo (2 horas cada, total: 6 horas);
- Criação do back-end da página de login e cadastro (2 horas);

- Criação do back-end da página de agendamento (3 horas);
- Criação do banco de dados (2 horas);
- Integração das páginas criadas com o banco de dados (4 horas);
- Teste de software (1 hora).

5. Investimentos

- Desenvolvedor front-end - R\$ 25,00 reais por hora (total: 450);
- Desenvolvedor back-end - R\$ 25,00 reais por hora (total: 125);
- Administrador de banco de dados - R\$ 30,00 reais por hora (total: 180);
- Teste do software - R\$ 40,00 reais por hora (total: 40).

Orçamento total: R\$ 795,00 reais.

6. Situação esperada

- Entregar ao usuário final uma aplicação web com todos os recursos descritos anteriormente.