

Lógica de Programação II

Prof. José Carlos dos Reis Junior

Avaliação 4º Bimestre 2022

**IDENTIFICAÇÃO**

Bruno Vieira Julio, Wesley Carlos da Silva Junior, Vinícius Donizeti dos Santos Ataliba, Thiago Yugue Kono Campos, Lucas Ramos de Moraes.

**TÍTULO DO PROJETO: RETURN – SISTEMA DE CASHBACK**

# JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Projeto foi criado com a função de providenciar aos estabelecimentos comerciais uma nova forma de atrair clientes, um sistema de cashback.

# OBJETIVO DO PROJETO

O principal objetivo do projeto é fornecer as empresas uma nova forma de atrair clientes, mostrando que é possível economizar e ter, ao mesmo tempo, um retorno financeiro.

# META(S) DO PROJETO

A Meta é ter um software para pequeno comercio fidelizar seus clientes com cashback. E ter uma grande influência em sistemas de cashback em todo Sudeste e Centro-Oeste brasileiro.

# REQUISITOS NECESSÁRIOS

Requisitos para o desenvolvimento do software: banco de dados relacional PostgreSQL, o sistema operacional Windows 7 ou superior e a linguem Delphi para desenvolvimento do projeto.

Requisitos de hardware, não será necessária uma máquina potente, então recomendamos o processador Intel Dual core com 4GB de memória ram com o sistema operacional Windows 7 ou superior.

Por fim, uma pessoa responsável por gerenciar o software.

# ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A primeira parte para criação do projeto foi a criação do banco de dados, foram criadas as tabelas para clientes (os que compraram nosso sistema), usuário (os consumidores de nossos clientes),

Após isso, demos início ao desenvolvimento das telas de nosso sistema.

Primeiramente foi desenvolvida a tela de login para acessarmos o sistema, juntamente com a verificação de nível de acesso, determinada no momento da criação do usuário.

Após isso, a próxima tela a ser desenvolvida foi a do menu principal, onde há seis blocos que, ao serem clicados, abrem outras telas.

Temos os blocos de usuários (empresas que compraram nosso sistema), consumidores (consumidores das empresas de nossos clientes), Cashback, Transações, Resgate e Configurações.

Na sequência, foi desenvolvida a tela de cadastro dos usuários (usuários dos colabores da empresa que adquiriram nosso sistema), com nome, CPF, senha, nível de acesso, telefone. Nessa tela também é possível acessar uma outra tela que permite ver uma lista com todos os usuários cadastrados, nome, CPF, nível de acesos e outros dados. Ainda na tela de usuários, é possível editar um usuário já cadastrado, caso haja necessidade de atualizar o cadastro.

A próxima foi a tela de consumidores, onde são cadastrados os consumidores da empresa em questão. É também possível verificar todos os consumidores cadastrados.

Por conseguinte, a tela de gerenciar cashback, onde pode ser cadastrado uma nota fiscal com o valor da compra para que o cálculo do cashback possa ser realizado (o cálculo é feito pelo próprio sistema), consultado o valor do cashback que o cliente tem no momento, usando o CPF do mesmo e a opção de resgatar o valor para o cliente.

Após ela, há a tela de relatório de transações, onde mostra as entradas (cashback cadastrado no CPF no cliente) e as saídas (resgate do valor de cashback).

Por fim, temos a tela de configurações, onde é alterado a porcentagem de cashback e, ao mesmo tempo, é alterado no banco.

Ao final disto, implementamos todas as telas em um programa e organizamos e fizemos o design para o projeto.

# PLANO DE IMPLEMENTAÇÃO

Foi criado salas no google meet para planejarmos e desenvolvermos os códigos juntos, retirando quaisquer dúvidas e erro nos códigos no momento do desenvolvimento.

Foi utilizado o Delphi para desenvolvimento do projeto, juntamente ao banco de dados PostgreSQL.

Os encontros foram constantes para deixarmos o sistema o mais correto e a implementação de todas as telas no final do desenvolvimento.

# PLANO DE MANUTENÇÃO E TESTES

O sistema conta com um sistema de criptografia de senhas, antes da senha ser enviada no banco ela é criptografada para reforçar a segurança.

Os testes foram realizados a cada nova tela desenvolvida, após testar apenas a tela, foi implementada no formulário principal e testada novamente.

Todas as telas foram testadas dessa maneira e, após a finalização do projeto, foi testado novamente com todas as telas implementadas, para assim, detectar qualquer erro ou bug.

# METODOLOGIA(S)

Utilizamos da metodologia de Scrum, desenvolver um projeto em pouco tempo, com revisões constantes, e colaboração de todos os integrantes do grupo. Contando com um pequeno ciclo de atividades, pois cada integrante desenvolveu sua tela.

Primeiro, montamos e planejamos o maior importante: o banco de dados.

Pois, todos os códigos, todos as transações, todas as telas, precisam de alguma informação que foi gravada no banco, seja ela para pegar a informação do cliente ou seja para gravar um novo cliente.

Após isso, as telas foram separadas em todos os integrantes do grupo, cada um foi responsável por, pelo menos, uma tela.

Foi conversado e organizado em relação as nomenclaturas de variáveis e *procedures* que, consequentemente, facilitou no momento de realizar a implementação de todas as telas em um único formulário.

# RESULTADOS ALCANÇADOS

O sistema apresentação uma estrutura bem construída.

Sistema conta com um ambiente simples e intuitivo para facilitar a utilização para o usuário.

# PARECER DO PROFESSOR