

SoftHair - Aplicativo de Controle de Agendamento de Salões de Beleza e Clínicas de Estética

Cesar E. Silva¹, Luiz Guilherme S. Oliveira²

¹Instituto Federal do Paraná (IFPR)

Caixa Postal 780 – 85860-000 – Foz do Iguaçu – PR – Brazil

Resumo. *A área da beleza vem crescendo a cada dia, com o aumento no número de clientes e também a quantidade de produtos vendidos movimentando a economia desse setor. O Brasil atualmente é o quarto no ranking mundial em consumo de produtos de higiene pessoal, perfumaria e cosméticos (FORBES). Só por este dado é possível entender o grande potencial que esse segmento tem. Mesmo diante da forte crise que o Brasil enfrentou, a média anual de crescimento desse setor nos últimos 10 anos foi 4,1%. Em 2019 uma pesquisa encomendada pela Beauty Fair (Feira Internacional de Beleza Profissional) registrou cerca de 500 mil salões de beleza em todo o Brasil. Um grande fator que tem contribuído para um número tão expressivo é o aumento significativo de franquias no setor, sejam de salões de beleza, esmalterias ou design de sobrancelhas, por exemplo. Na verdade, o número de salões de beleza no país é muito maior, já que quase 50% dos salões ainda estão na informalidade. E como estamos numa era digital, onde os processos acontecem de forma ágil, ferramentas surgem para facilitar a vida das pessoas, inclusive na área da estética e serviços relacionados a área da beleza. Com toda a informação afirmando o quão promissor é a área da beleza, surgiu a ideia de criar um aplicativo que auxiliasse os colaboradores a realizar uma tarefa vital nesse ramo de negócio, o agendamento. A aplicação SoftHair tem então como missão eliminar as agendas tradicionais de papel utilizadas em uma parte significativa dos salões de beleza e clínicas de estética, principalmente os que atuam na informalidade, tornando mais ágil e fácil o controle dos agendamentos.*

1. Introdução

O setor de beleza no Brasil é um dos mais promissores. São vários aspectos que colaboram para esse fato: inclusão de pessoas nas classes “D” e “E” decorrente do aumento de renda, inserção da mulher no mercado de trabalho, lançamento constante de novos produtos, elevação da expectativa de vida, entre outros.

A população apresenta alta demanda por produtos e serviços de qualidade e procedimentos específicos que contribuam para a elevação da autoestima e do bem estar e que atendam às necessidades de higiene pessoal.

Mesmo diante de cenários econômicos de crise nos anos recentes, o Brasil está em 4º lugar no ranking mundial com relação ao mercado de beleza e cuidados pessoais, de acordo com a revista Forbes. Segundo o IBGE, o brasileiro gasta mais com beleza do que com alimentos. Então, este é um dos melhores ramos para se investir atualmente. (SALOMÃO, 2020).

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um aplicativo *mobile*, que visa substituir as agendas de papel utilizadas em parte considerável dos espaços de beleza, por agendamentos de forma digital. Esta área foi escolhida visto o crescente número de microempreendedores individuais e de micro empresas que estão optando por este mercado.

2. Escopo

O desenvolvimento do aplicativo *mobile* teve como base o espaço de beleza Kelly Zuchi - Terapia Capilar. Um problema de administração identificado relacionava-se com as agendas de papel, nas quais haviam muitas rasuras e letras mal escritas. Com o objetivo de eliminar estas agendas surgiu a ideia de transferi-las para um meio digital, e pela praticidade escolheu-se um aplicativo, onde administradores dos salões de beleza e clínicas de estética e seus colaboradores pudessem controlar seus agendamentos.

3. Metas

Para entregar todas as funcionalidades do aplicativo, seguiu-se o planejamento do projeto, atentando-se ao cronograma. Dividindo-se as tarefas entre os membros da equipe e efetuando-se o versionamento de código para garantir agilidade e consistência na construção do *App*. Abaixo segue a lista das principais funções do *software*.

- Manter usuários para acesso ao sistema;
- Manter serviços;
- Manter clientes;
- Manter produtos;
- Controle de agendamento do cliente;

4. Requisitos e Regras de Negócio

4.1. Requisitos Funcionais

Tabela 1. Requisitos Funcionais

Código	Requisito	Descrição do requisito funcional
RF01	Cadastrar prestador	O cadastro dos prestadores no sistema deverá ser efetuado com nome, <i>e-mail</i> e senha. Esse cadastro será realizado pelo administrador.
RF02	Cadastrar serviços	Cadastrar os tipos de serviços. O sistema permitirá a manutenção de inclusão, alteração, consulta e exclusão de dados, essas funcionalidades estarão a cargo do administrador.
RF03	Cadastrar clientes	Cadastrar o cliente no aplicativo. A manutenção dos dados pelo sistema permitirá a inclusão, exclusão, consulta e alteração, a cargo do administrador e do prestador de serviço.
RF04	Cadastrar agendamento	Administrador e prestador podem registrar um agendamento.
RF05	Validação de dados do cadastro	O cadastro de usuários deverá ser validado pelo banco de dados, os campos e-mail serão únicos, evitando duplicidade.

4.2. Requisitos Não Funcionais

Tabela 2. Requisitos Não-Funcionais

Código	Descrição do requisito não-funcional
RNF01	O <i>framework React Native</i> será utilizado no desenvolvimento do aplicativo.
RNF02	O sistema será desenvolvido em linguagem <i>JavaScript</i>
RNF03	O sistema utilizará o banco de dados <i>PostgreSQL</i> .
RNF04	O <i>Knex.js</i> será utilizado na manipulação de <i>Queries</i> no banco de dados.
RNF05	O <i>framework Express.js</i> será utilizado no desenvolvimento das requisições HTTP na API <i>Rest</i> .
RNF06	O servidor <i>web</i> utilizado será o <i>Node.js</i> .
RNF07	O aplicativo será implementado na plataforma <i>Android</i> na versão 10.
RNF08	O servidor <i>web</i> fará uso do utilitário de monitoramento de processos <i>nodemon.js</i> .
RNF09	A ferramenta <i>Postman</i> será utilizada para realizar os testes das requisições HTTP
RNF10	Validação de <i>token JWT (JSON WEB TOKEN)</i> será implementado no <i>backend</i> com o <i>Node.js</i> , para autenticação de requisições entre as duas partes servidor <i>web</i> e o aplicativo, a cada solicitação irá incluir o <i>JWT</i> permitindo que prestador continue acessando o sistema com o <i>token</i> válido, caso o <i>token</i> tenha expirado retorna a tela de <i>login</i> .

4.3. Regras de Negócio

Tabela 3. Regras de Negócio

Código	Descrição regra de negócio
RN01	Para o aplicativo ter acesso ao servidor <i>web</i> e para realizar a manipulação no banco de dados , terá como protocolo de segurança a implementação de geração de <i>token</i> .
RN02	A alteração de senha de acesso ao aplicativo somente será realizada pelo prestador.
RN03	Somente será permitido iniciar um serviço com agendamento criado.
RN04	O prestador de serviço terá um único cliente por agendamento.
RN05	O prestador de serviço terá um agendamento único por horário.
RN06	O agendamento terá uma verificação prévia na data e hora antes da inserção, para evitar duplicidade.
RN07	Os campos de cadastro tal como o nome deverá ser obrigatoriamente preenchido.
RN08	O campo e-mail deverá ser único.

5. Metodologia

A metodologia do projeto envolveu basicamente três etapas:

(1) Desenvolvimento e testes da *API Rest*, que faz a comunicação entre o servidor (banco de dados, regras de negócio, servidor *web*) com a interface do usuário por meio de requisições *HTTP* das operações lógicas do aplicativo. (2) levantamento das rotinas e atividades necessárias para suprir as dificuldades no segmento da beleza que poderão agregar benefícios para os usuários deste *software*. (3) Implementação do banco de dados e as suas relações entre as entidades levantadas no escopo inicial do projeto.

As tecnologias computacionais adotadas foram: linguagem de programação *Javascript*, ambiente de execução *Node.js* para implementação da *API Rest* no lado *backend* da aplicação, agregando a *API* foi utilizado o método *JWT (JSON Web Token)* que permite a autenticação entre as requisições entre as duas aplicações. Para os testes das chamadas às requisições *HTTP* foi utilizada a ferramenta *Postman*. Para a implementação do aplicativo no lado *frontend* empregou-se a linguagem de programação *JavaScript* com o *framework React Native* na plataforma *Android*. Aplicou-se o *PostgreSQL* para o armazenamento dos dados, e como editor de código o *VSCode*. As telas do aplicativo foram implementados no *software* de prototipagem *BuilderX*. O controle de versão de código foi realizado na plataforma *GitHub*.

6. Tecnologias utilizadas na *API Rest*.

6.1 *Javascript*

A linguagem de programação *JavaScript* possibilita a implementação de recursos complexos em páginas web. Um *site* que não está mostrando simplesmente informações estáticas, e sim apresentando conteúdo que se atualiza em um intervalo de tempo, mapas interativos ou gráficos 3D animados, entre outros itens muito enriquecedores que tornam um *website* interessante de ser navegado. Nesta página web o *JavaScript* certamente está presente.

O *JavaScript* foi criado como um complemento para o navegador da *Netscape*. Por certo período foi rotulado como uma linguagem ruim, bagunçada e lenta. Com uma evolução significativa ela se tornou organizada e rápida. Segundo a *RedMonk*, uma empresa de analistas do setor focada em desenvolvedores de software, a linguagem *JavaScript* ocupa o primeiro lugar entre as 20 linguagens mais populares no mundo, à frente das linguagens *Python* e *Java*, este estudo foi realizado com respostas de mais de 17 mil desenvolvedores em 159 países, esta foi aferida entre as datas de setembro de 2012 a janeiro de 2021 (Figura 1). Em outra pesquisa da empresa de análise de mercado, a *SlashData*. De acordo com o estudo, mais de cinco milhões de desenvolvedores se juntaram à comunidade *JavaScript* desde 2017. “Mesmo em setores onde *JavaScript* é menos popular, como em ciência de dados e realidade aumentada e virtual, mais de um quinto dos desenvolvedores a usa em seus projetos”, diz a *SlashData*.

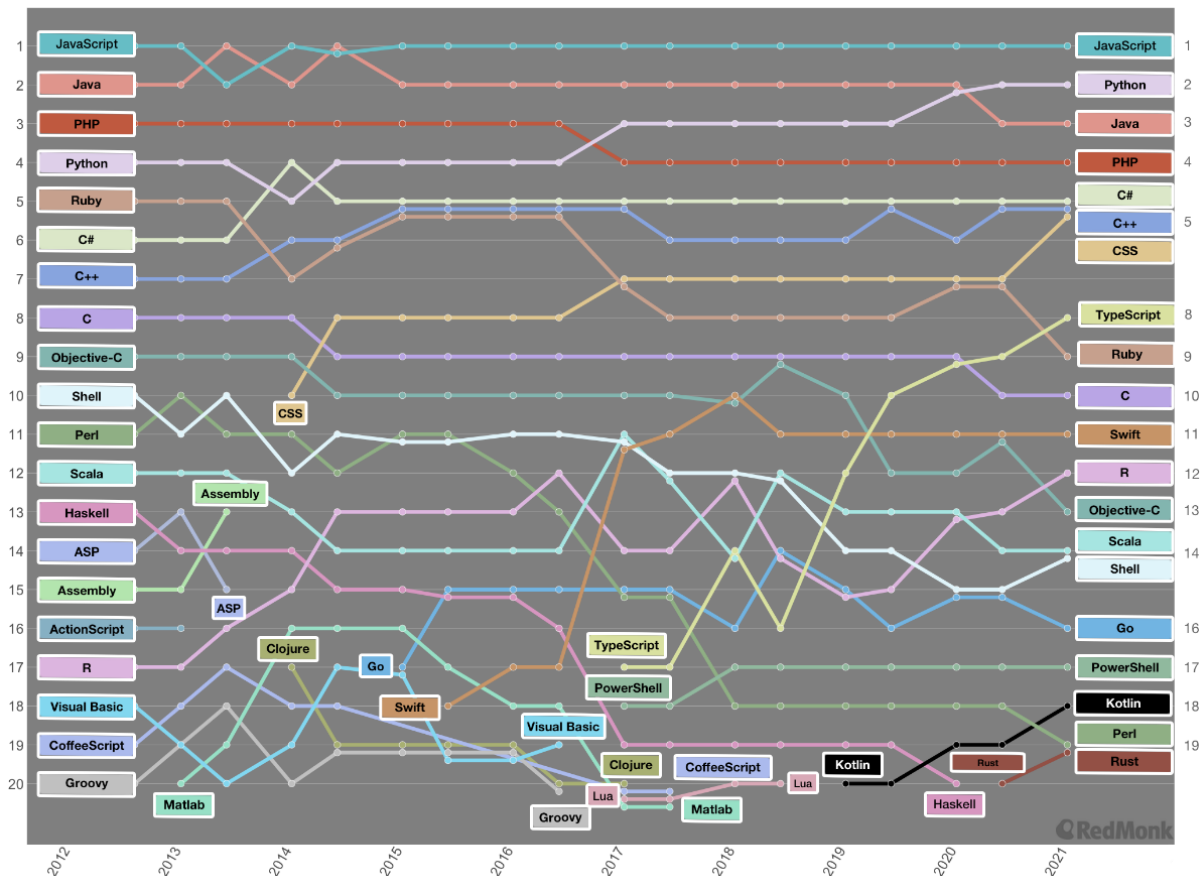


Figura 1. Gráfico de ranking das 20 linguagens de programação mais populares.
Fonte:www.redmonk.com

O *JavaScript* não se restringe apenas aos navegadores. Essa linguagem possibilita a criação de aplicações nativas. O *React Native* o qual será explicado no capítulo 7.1, e o *NativeScript* são ferramentas importantes para gerar aplicativos para dispositivos móveis. Essas bibliotecas permitem implementar telas com XML, e estilizar com a linguagem CSS, sendo convertidas para telas nativas de cada plataforma, como *Android* e *iOS*. As ações são escritas com *JavaScript*.

Uma aplicação nativa ao invés de uma aplicação com um navegador, oferece melhor performance do que uma aplicação híbrida. As aplicações híbridas dependem do navegador padrão do sistema, com a possibilidade de criar um código que o navegador daquele dispositivo não suporte. Em uma aplicação nativa, por ser independente de navegadores, não há preocupação se haverá suporte para as funcionalidades.

6.2. Node.js

O *Node.js* se caracteriza como um ambiente de execução *JavaScript*. Com ele, é possível criar aplicações sem depender do *browser* para isso. Com alta capacidade de escalabilidade, boa flexibilidade, e produtividade. O *Node.js* é uma plataforma muito versátil e que pode ser usada em inúmeros cenários. Seu gerenciador de pacotes o *npm* (*Node Package Manager*) é classificado como o maior repositório de *softwares* disponível, sendo que um desses pacotes mais famoso é um *framework* voltado a desenvolvimento web, chamado *Express.js* entre outros *packages* que auxiliam no desenvolvimento como o *Nodemon* e *Knex*, destes citados foram usados no desenvolvimento do projeto.

6.3. Estrutura da API Rest

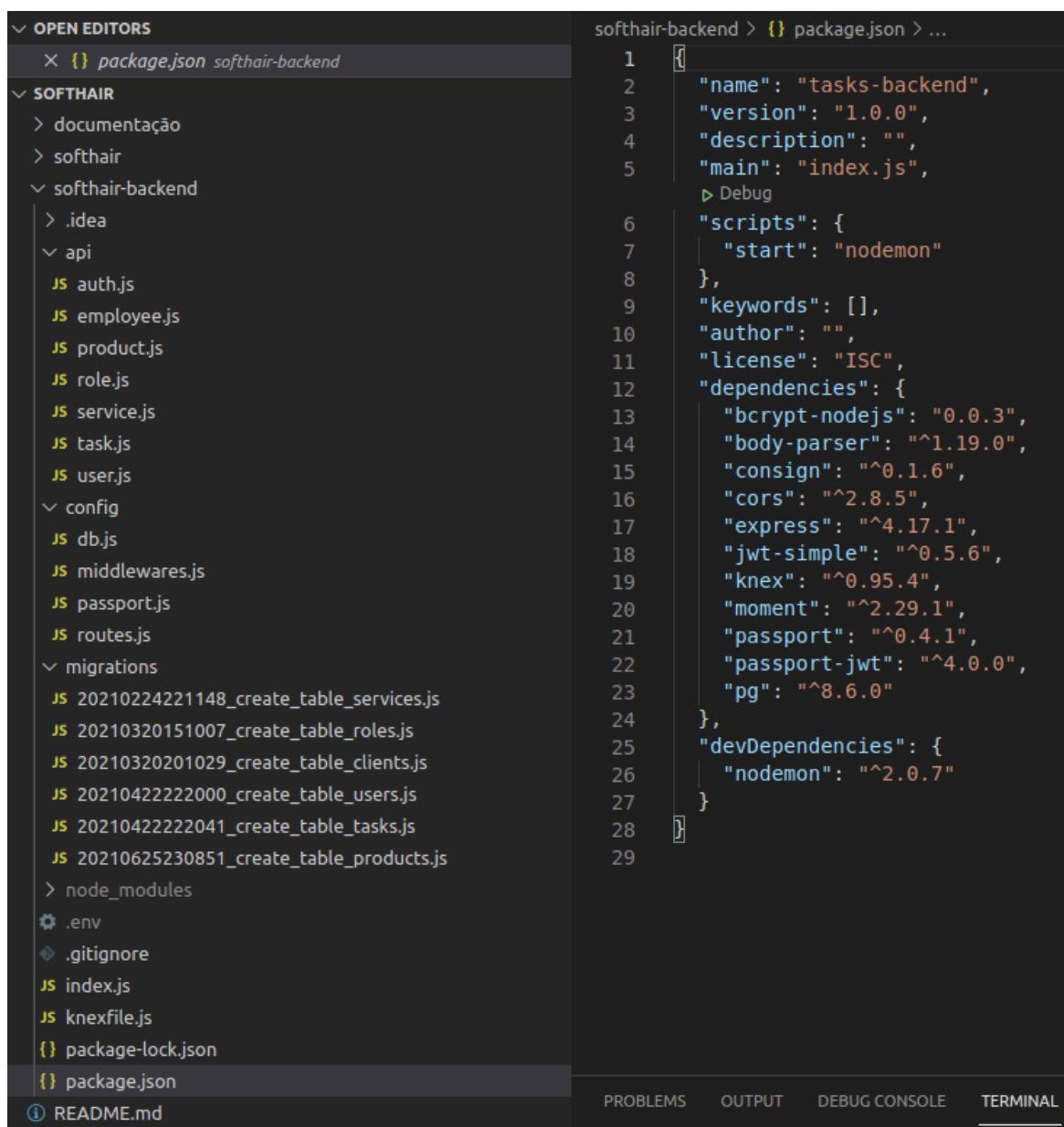


Figura 2. Tela da estrutura de diretórios do projeto da API.

A Figura 2 apresenta como está organizado o projeto no lado servidor conhecido também como *backend*, detalha-se algumas subpastas e arquivos de *scripts*, entre estes o arquivo em destaque é o *package.json* que apresenta as bibliotecas e suas versões utilizadas no desenvolvimento da API, o projeto está disponível através do link, “<https://github.com/luizsett7/softhair>”.

6.4. Testes de comunicação da API pela ferramenta *Postman*

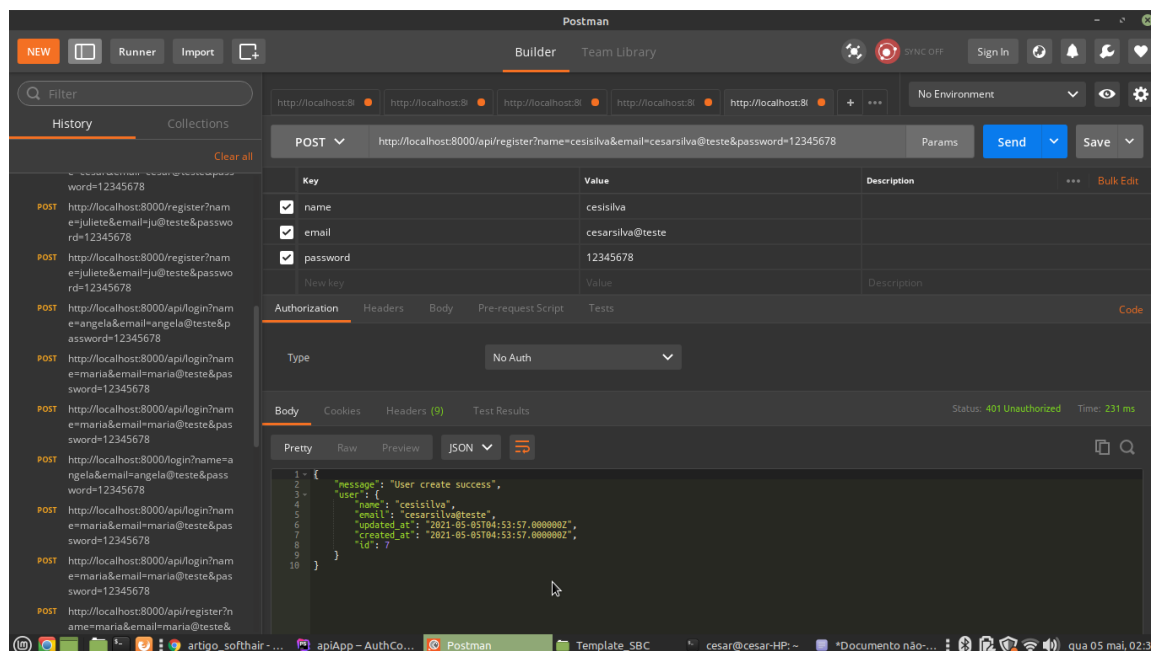


Figura 3. Tela do *Postman* com os resultados das chamadas HTTP.

Com a utilização da ferramenta *Postman*, pode ser realizada os testes das requisições da API, mesmo antes de implementar a interação do aplicativo *front end* com o lado *backend*, passando parâmetros nos campos solicitados e no seu retorno imprime os dados que foram definidos na modelagem, assim as chamadas aos métodos da API podem ser corrigidas e testadas sem necessitar passar pelo aplicativo.

6.5. *JWT (JSON Web Token)*

É um método RCT 7519 padrão da indústria para realizar autenticação entre duas partes por meio de um *token* assinado que autentica uma requisição HTTP. Esse *token* é um código que armazena objetos *JSON* com os dados que permitem a autenticação das requisições.

Através de uma requisição HTTP ao *endpoint* de autenticação da API. Nela o usuário envia, no corpo da requisição dados como *e-mail* e senha.

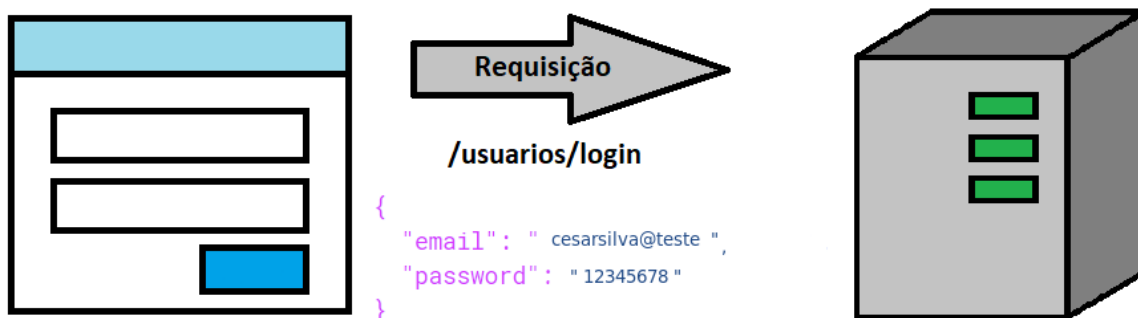


Figura 4. Usuário enviando requisição com dados de autenticação.

Uma vez que os dados enviados pelo usuário tenham sido autenticados no servidor, este criará um *token JWT* assinado com um segredo interno da API e enviará este *token* de volta ao usuário.



Figura 5. Servidor envia o *token* assinado para o usuário.

Provido com o *token* autenticado, o usuário possui acesso aos *endpoints* da aplicação que antes eram restritos.

6.6. *Express.js*

O *Express* é um *framework* para aplicativo da *web* do *Node.js*, leve e flexível que fornece um conjunto robusto de recursos para aplicativos *web* e *mobile*.

Com uma miríade de métodos utilitários HTTP e *middleware* a seu dispor, criar uma API robusta é rápido e fácil.

6.7. *Knex.js*

É um módulo do *Node.js* para fazer a criação de banco de dados e manipulação dos dados, porém com ele podemos manter um padrão de *Querys* no qual, se mudar o tipo do banco de dados ainda assim a aplicação continuará funcionando.

6.8. *Nodemon.js*

É uma ferramenta que ajuda a desenvolver aplicativos baseados em *Node.js*, reiniciando automaticamente o aplicativo quando mudanças de arquivo no diretório são detectadas.

6.9. Código-fonte

O código-fonte escrito no decorrer da implementação deste projeto está disponível no *GitHub*, um sistema de controle de versões, utilizado no desenvolvimento de software. Endereço do projeto: <https://github.com/luizsett7/softhair>.

7. Especificações do aplicativo *mobile*

7.1. *React Native*

O *React Native* é um *framework* baseado no *React*, desenvolvido pelo *Facebook*, que permite o desenvolvimento de aplicações *mobile*, para várias plataformas como por exemplo *Android* e *iOS*, utilizando apenas *Javascript*.

Desenvolver *apps* para dispositivos móveis era complexo, pois além de ter que aprender as linguagens *Objective-C* (*iOS*) e *Java* (*Android*), o desenvolvedor não aproveitava o código de uma plataforma para outra, fazendo com que as empresas tivessem equipes distintas de desenvolvimento para cada sistema operacional, tornando o projeto lento e caro. Com a utilização do *React Native*, o código pode ser reaproveitado em até 100% entre as plataformas, podendo fazer com que o custo e a duração do projeto caíam significativamente.

7.2. Prototipação

Para a etapa de construção das telas utilizou-se da ferramenta *BuilderX* que possibilita criar o *design* das interfaces e também conta com o recurso de gerar componentes que podem ser integrados facilmente ao *app*. Um exemplo de componente pode ser visualizado na Figura 6.

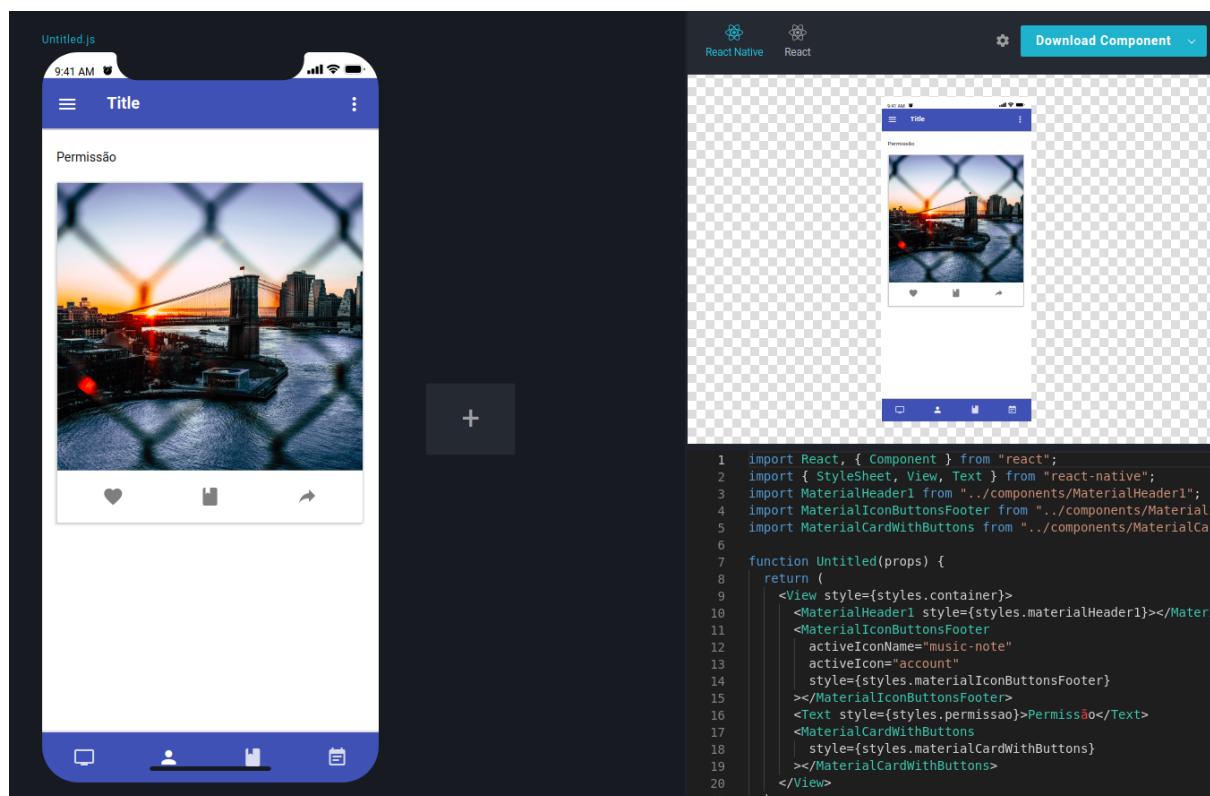


Figura 6. Tela de criação de interfaces do BuilderX.

8. Trabalhos Correlatos

Através de pesquisas a partir de um *site* de buscas, para encontrar aplicações similares a este projeto. Foram encontradas algumas funcionalidades semelhantes, porém com um foco diversificado em outras rotinas que um salão de beleza tende a utilizar, que serão explanadas nas seções seguintes deste artigo.

8.1. *Salon Soft* - Agenda e Sistema para Salão de Beleza

O *App Salon Soft* é um aplicativo que permite o cadastro de clientes, serviços e profissionais, tanto pelo computador quanto pelo celular, de forma sincronizada. A agenda permite ainda o acesso dos profissionais pelo celular, com total integração da equipe, facilitando o cadastro de novos clientes e agendamentos de forma sincronizada entre o celular e o computador, além da possibilidade de enviar lembretes de agendamentos para os clientes.

O aplicativo *SoftHair* e o *Salon Soft* tem o agendamento como elemento central, o *Salon Soft* tem como destaque sua integração da plataforma *web* com a *mobile*.

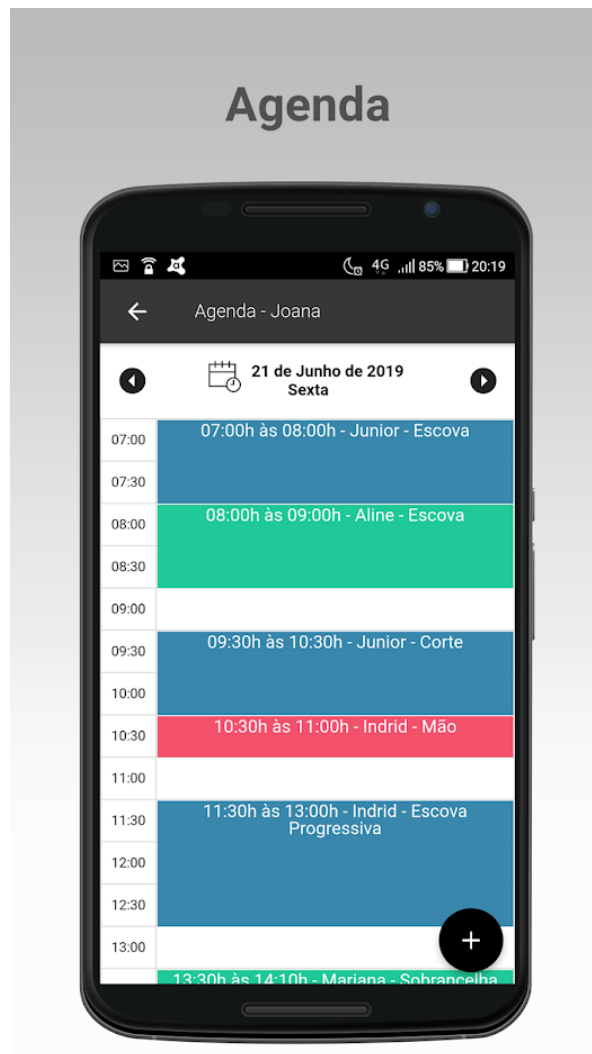


Figura 7. Tela de agenda do *Salon Soft*.

8.2. *Pocket Agenda* - Gerenciamento de Salão de Beleza

O *Pocket Agenda* é um aplicativo gratuito de gestão para salões de beleza. Utilizado para cadastrar clientes, controlar agendamentos, criar comandas, calcular comissões, cadastrar despesas e visualizar relatórios.

O *Pocket Agenda* e o *SoftHair* tem como núcleo o agendamento, o *Pocket Agenda* é muito completo trazendo como diferencial entre suas funcionalidades a criação de comandas e cálculo de comissões.

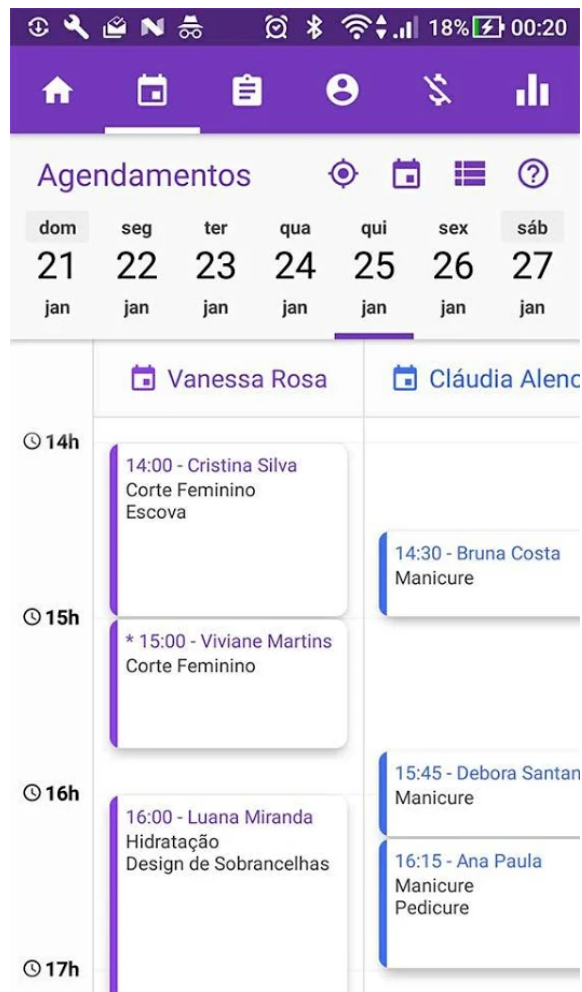


Figura 8. Tela de agenda do *Pocket Agenda*.

8.3. *Trinks.com*

O *Trinks.com* foi desenvolvido para marcar agendamento *on-line* em salões de beleza e clínicas de estética. O estabelecimento receberá o agendamento no mesmo instante. Há possibilidade de escolher entre diversos espaços de beleza. O *SoftHair* tem como ambição possuir algumas funcionalidades do *Trinks.com*, permitindo que os clientes realizem os seus próprios agendamentos, até mesmo com o salão fechado.

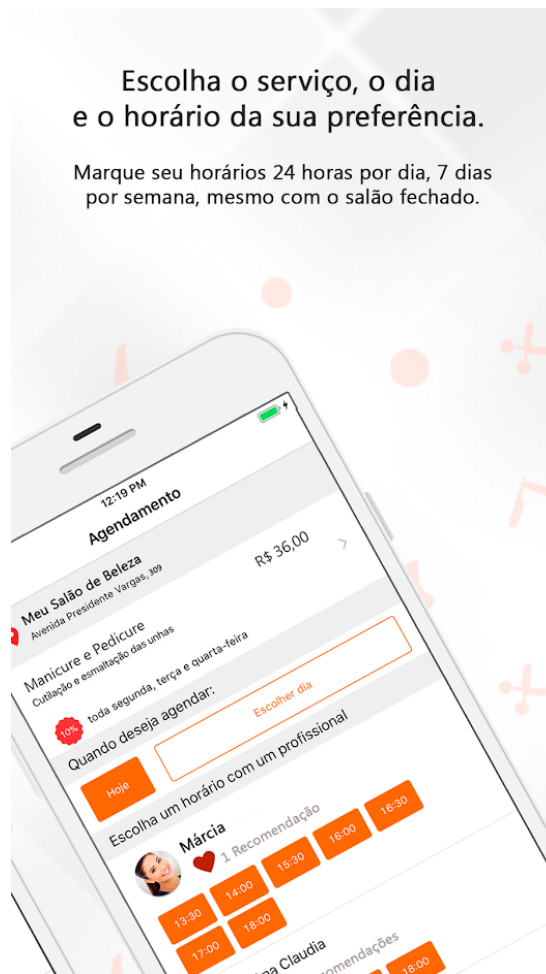


Figura 9. Tela de agendamento do *Trinks.com*.

9. Resultados Obtidos

Apresenta-se nesta seção as telas de interação do usuário com o sistema. Na Figura 10 observa-se a tela de login com os campos obrigatórios *e-mail* e senha e também com a opção de criar uma nova conta.

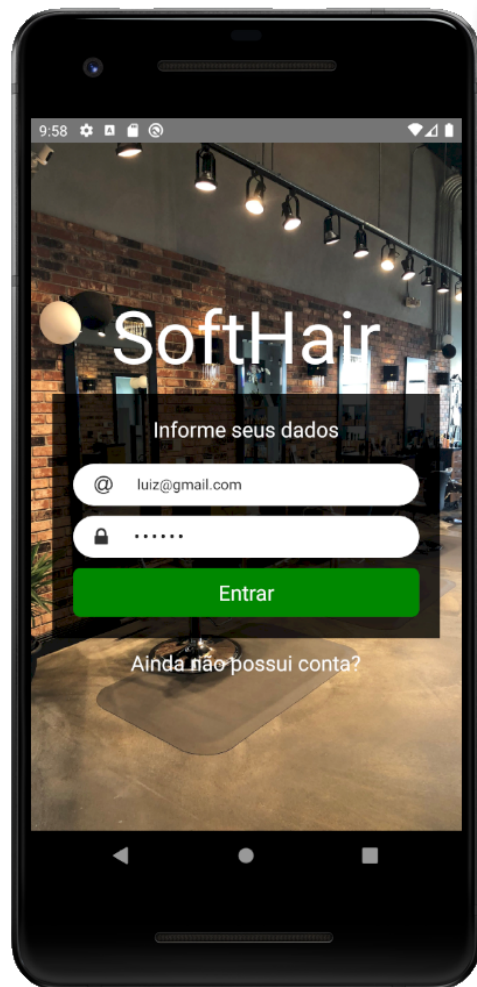


Figura 10. Tela de *Login*.

Conforme mencionado anteriormente no capítulo de API, o *login* visto na Figura 10 utiliza-se do *JWT* para autenticar o usuário e permitir que ele realize as funções do sistema.



Figura 11. Tela de criação de conta.

Na Figura 11 observa-se os campos necessários para criação de uma nova conta. Segundo a regra de negócio 11 o campo de e-mail deverá ser único sendo definida no banco de dados pelo comando *table.string('email').notNull().unique()*. Com o objetivo de evitar que o campo nome ficasse em branco utilizou-se uma validação (regra de negócio 10) conforme trecho de código a seguir.

```
if(!login.nome || !login.nome.trim()) { // Verifica se existe um nome

    Alert.alert('Dados inválidos', 'Nome não informado!') // Caso não exista exibe um alerta

    return

}
```

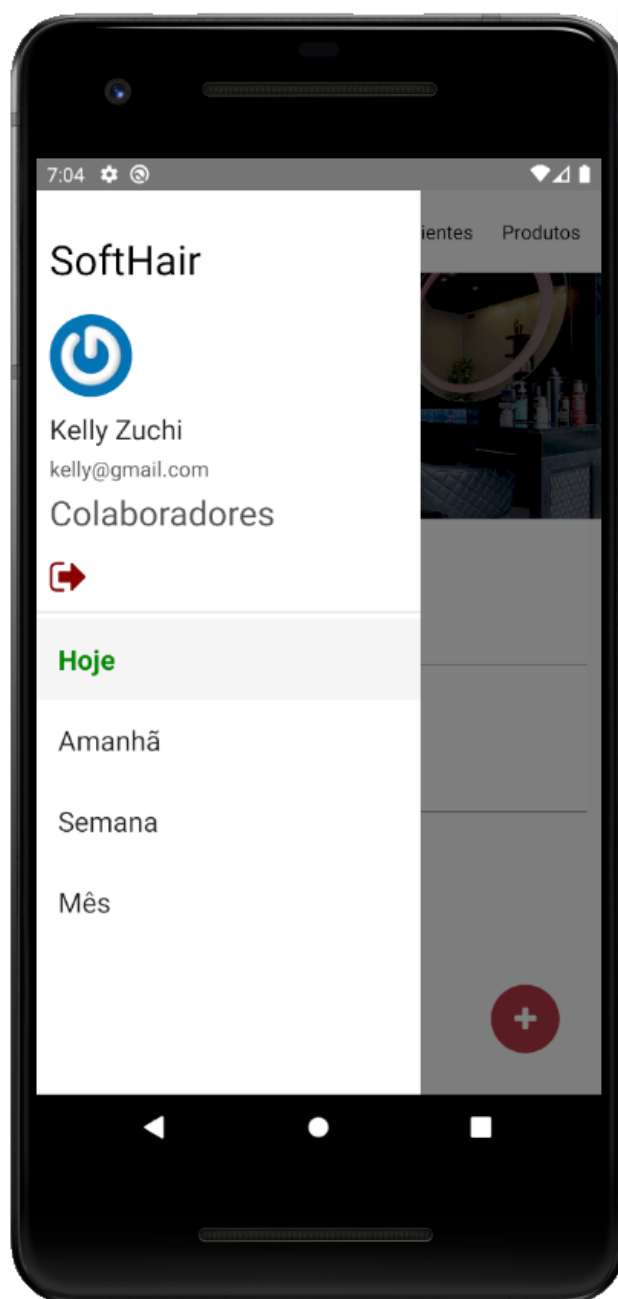


Figura 12. Tela com menu lateral.

A figura 12 mostra o menu no qual é possível navegar para verificar os agendamentos por períodos determinados e também para visualizar a lista de colaboradores.



Figura 13. Tela com lista de serviços.

Mostra-se na figura 13 uma lista contendo os serviços com descrição, valor e se está inativo.



Figura 14. Tela de cadastro de serviços.

Na figura 14 está demonstrado a tela de inserção de serviços com campo descrição e valor.

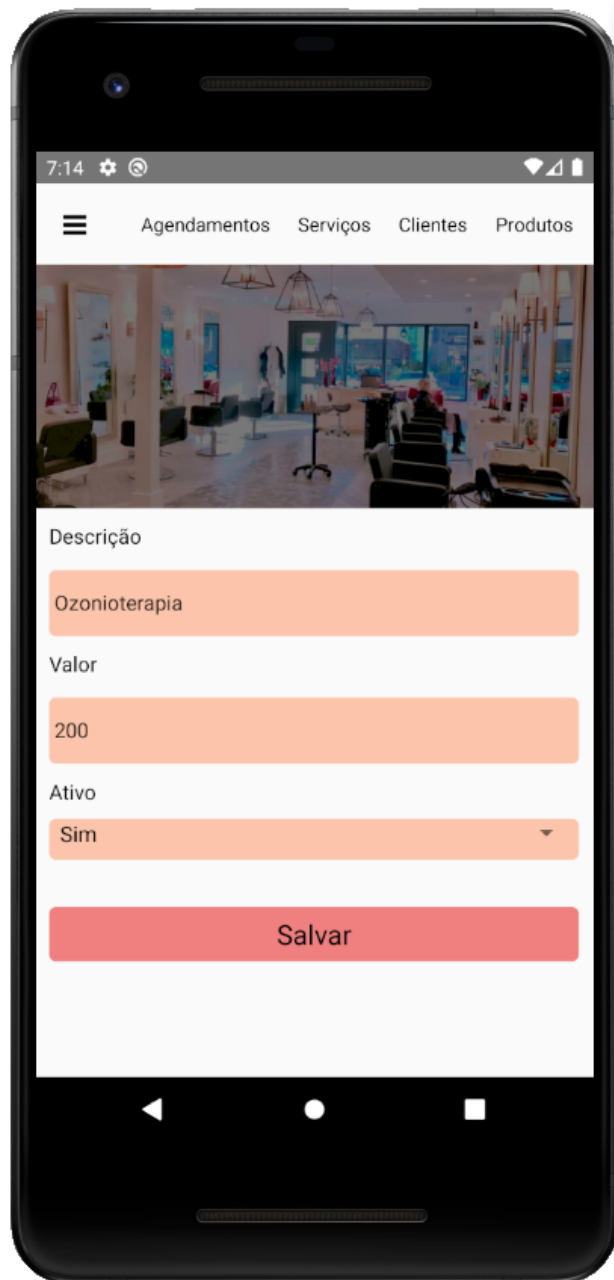


Figura 15. Tela de edição de serviços.

A figura 15 mostra a tela de edição do serviço com os campos descrição, valor e se está ativo.

A Figura 16 demonstra a tela de lista de agendamentos que concede as seguintes funcionalidades de gerenciamento, inserção, visualização, atualização e remoção.



Figura 16. Tela de Lista de Agendamentos.

Na Figura 17 observa-se a tela de inserção de agendamento. Este cadastro possui uma validação na data e hora para evitar agendamentos no mesmo horário, permitindo somente agendamentos no intervalo de trinta minutos, conforme regra de negócio 9.

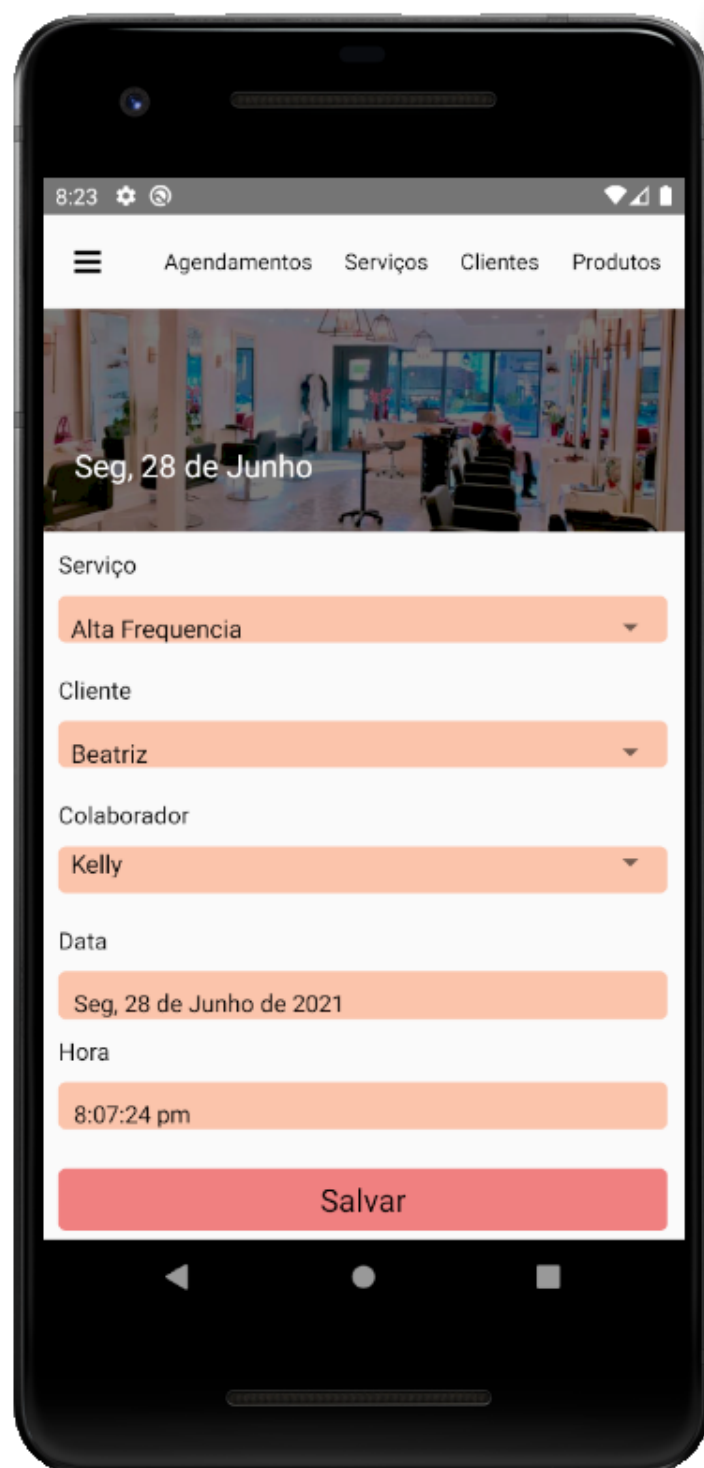


Figura 17. Tela de Cadastro de Agendamento.

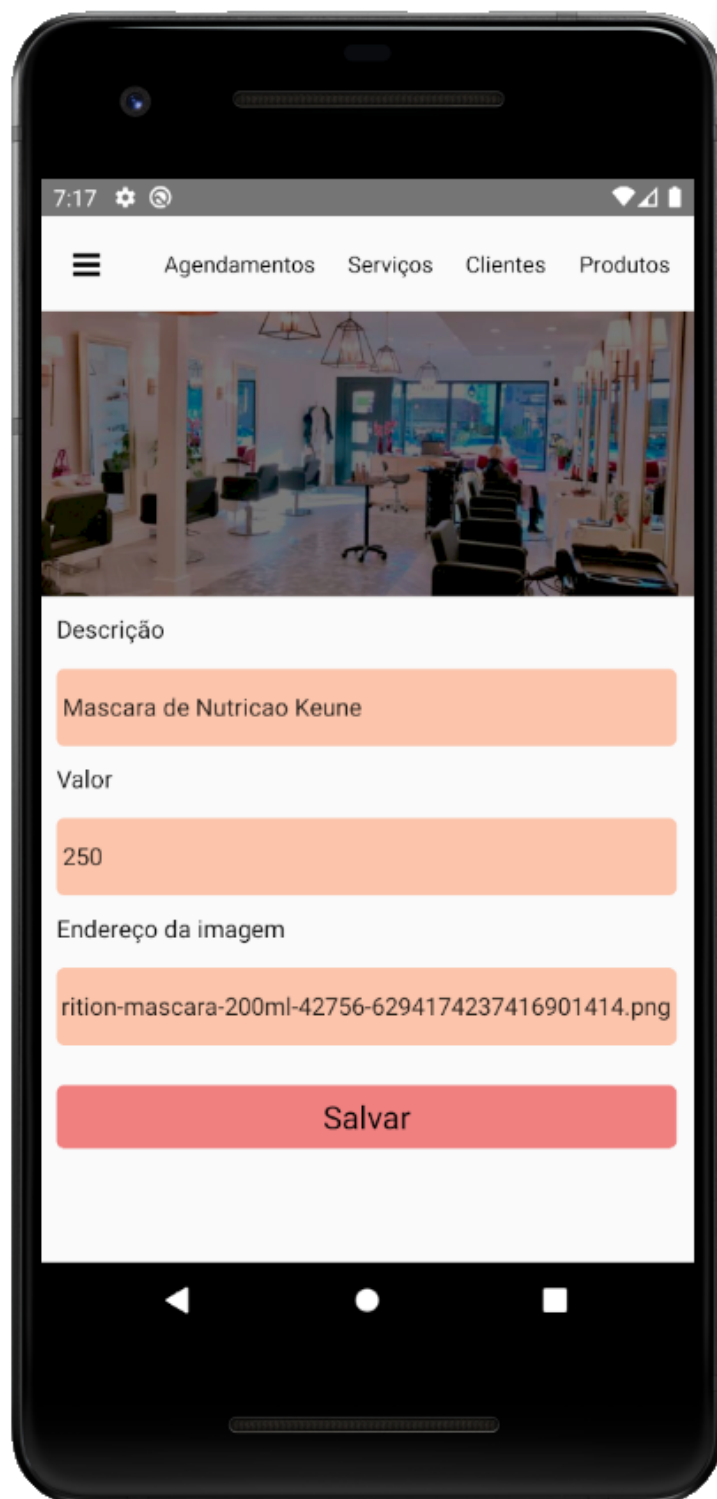


Figura 18. Tela de Cadastro de Produtos.

Na Figura 18 demonstra-se a tela de cadastro de produtos. O campo endereço da imagem necessita ser preenchido com um *link* com final de extensão de imagens como .jpg ou .png. A imagem do produto cadastrado será mostrado na figura a seguir.

Na Figura 19 revela-se a tela de catálogo de produtos.

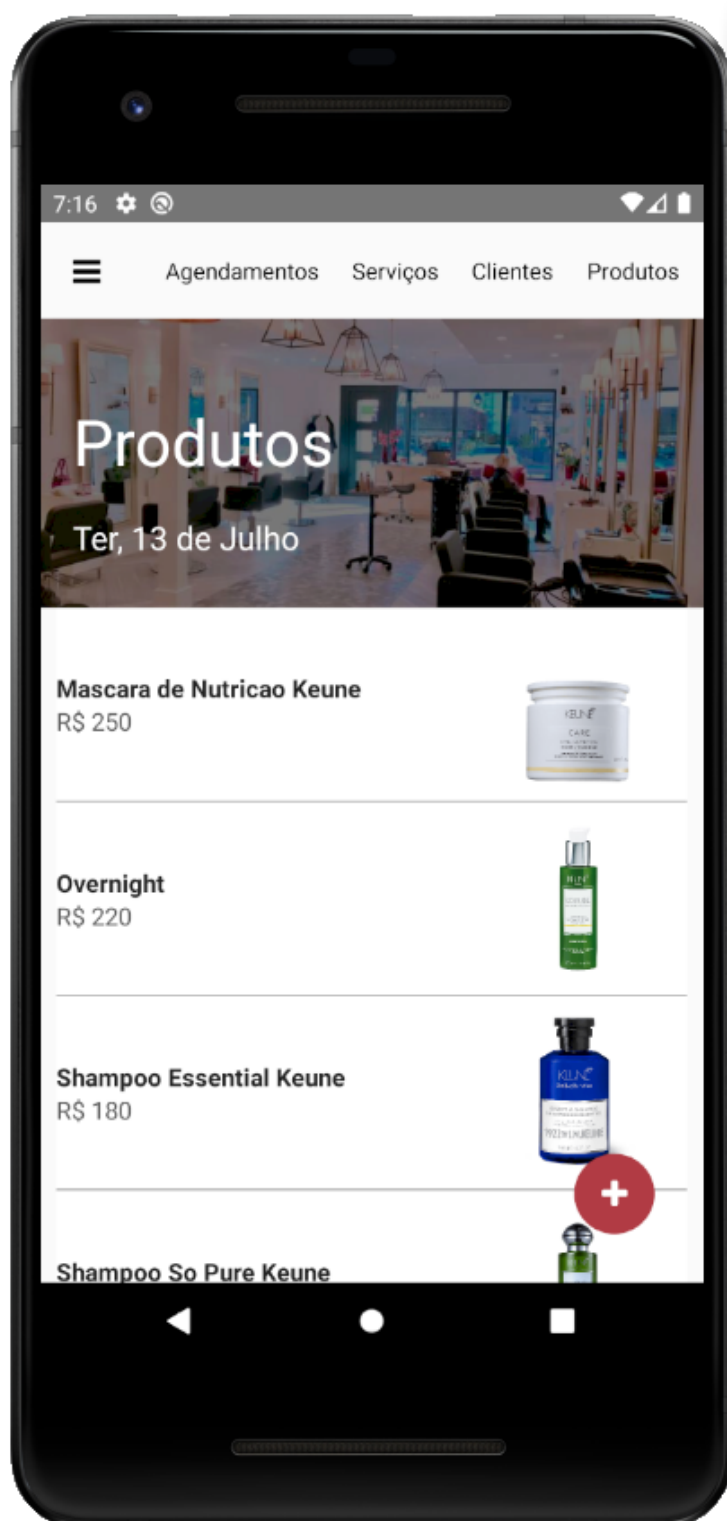


Figura 19. Tela de Catálogo de Produtos.

10. CONCLUSÃO

Ao final do desenvolvimento do aplicativo *SoftHair*, conclui-se primeiro que a construção desta ferramenta foi de importância ímpar para o enriquecimento do conhecimento em tecnologias que antes eram desconhecidas tais como *React Native* e *Node.js*. Em seguida notou-se que o *App* cumpriu todas as funcionalidades para o qual foi projetado, que são: cadastro de usuário, cadastro de serviços, cadastro de clientes, cadastro de produtos e o principal cadastro de agendamentos. Ao longo do desenvolvimento da aplicação levando-se em consideração várias pesquisas de aplicativos relacionados, observou-se que o *SoftHair* tem muito a evoluir, tanto no âmbito dos proprietários de salões de beleza e clínicas de estética e seus colaboradores, com a adição das principais funcionalidades de gestão de espaços de beleza, como controle de estoque, administração financeira, relatórios, cálculo de comissões, e também no aspecto do cliente no qual deverá ser agregada a função de agendamento *on-line*, otimizando o tempo tanto do profissional quanto do cliente.

Um diferencial para a versão 2022 do *app*, no qual os outros aplicativos comparados não tem, é o aluguel de espaço de trabalho, no qual um prestador de serviço poderá alugar uma cadeira no salão de beleza, por exemplo. Ao alugar o espaço será fornecido o aplicativo *SoftHair* para possibilitar a verificação de comissão pelos serviços prestados. Sendo que uma porcentagem estabelecida é retida por quem concede a estação de trabalho.

Durante a fase final de testes foi detectado que o aplicativo possui algumas fragilidades, como a possibilidade de criar agendamento no passado, não permite o agendamento para dois colaboradores no mesmo horário e está limitado a agendamentos com intervalo de trinta minutos sendo que há serviços que duram mais do que esse tempo. Essas falhas serão sanadas no futuro juntamente com a incorporação de novas funcionalidades.

11. REFERÊNCIAS

- ANDRADE, A. P. **O que é o Express.js?**, 2021. Disponível em:
<https://www.treinaweb.com.br/blog/o-que-e-o-express-js>. Acesso em: 03 abr. 2021.
- BACEGA, V. **Banco de Dados com Knex**, 2021. Disponível em:
<https://pt.linkedin.com/pulse/banco-de-dados-com-knex-victor-bacega>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- BECKER, L. **O que é React Native?**, 2021. Disponível em:
<https://www.organicadigital.com/blog/o-que-e-react-native>. Acesso em: 29 mar. 2021.
- BOSCARINO, A. S. **Como o JWT funciona**, 2019. Disponível em:
<https://www.devmedia.com.br/como-o-jwt-funciona/40265>. Acesso em: 08 mai. 2021.
- BUENO, D. C. **O que é Postman?**, 2019. Disponível em:
<https://blog.bsource.com.br/tecnologia/2019/10/29/o-que-e-postman>. Acesso em: 06 abr. 2021.
- FLANAGAN, David. **JavaScript: o guia definitivo**. Tradução J.E.N. Tortello. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- FITZPATRICK, K. **RedMonk Top 20 Languages Over Time**, Portland, 02 mar. 2021. Disponível em:
<https://redmonk.com/kfitzpatrick/2021/03/02/redmonk-top-20-languages-over-time-january-2021>. Acesso em: 28 abr. 2021.
- HANASHIRO, A. **O que se pode fazer com JavaScript hoje em dia?** São Paulo, 2018. Disponível em:
<https://www.treinaweb.com.br/blog/o-que-se-pode-fazer-com-javascript-hoje-em-dia>. Acesso em: 26 abr. 2021.
- HASSIJA, V. **What is BuilderX?**, 2019. Disponível em:
<https://support.builderx.io/hc/en-us/articles/360037876694-What-is-BuilderX>. Acesso em: 23 jun. 2021.
- LIMA, A. **O Que é GitHub e Para Que é Usado?**, 2021. Disponível em:
<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-github>. Acesso em 12 mai. 2021.
- MARINHO, T. **Execução em tempo de desenvolvimento dos projetos em Node.js**, 2020. Disponível em:
<https://blog.rocketseat.com.br/ferramentas-de-compilacao-execucao-em-tempo-de-desenvolvimento-dos-projetos-em-node-js>. Acesso em: 12 jun. 2021.

RIGUES, R. **JavaScript se consolida como a linguagem de programação mais popular**, São Paulo, 2020. Disponível em:
<https://olhardigital.com.br/2020/10/22/noticias/javascript-se-consolida-como-a-linguagem-de-programacao-mais-popular>. Acesso em: 27 abr. 2021.

ROVEDA, U. **JavaScript: o que é, para que serve e como funciona o JS?**, 2021.
Disponível em: <https://kenzie.com.br/blog/javascript> Acesso em: 27 abr. 2021.

SALOMÃO, R. M. **O promissor Mercado de Salões de Beleza do Brasil**, Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <https://buyco.com.br/blog/mercado/mercado-de-saloes-de-beleza>.
Acesso em: 8 mar. 2021.

SOUZA, I. **Saiba o que é Node.js, como ele funciona e como usá-lo no seu site**, 2020.
Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/node-js>. Acesso em: 02 abr. 2021.

WEBER, M. **O Brasil é o quarto maior mercado de beleza e cuidados pessoais do mundo**, 2020. Disponível em:
<https://www.forbes.com.br/principal/2020/07/brasil-e-o-quarto-maior-mercado-de-beleza-e-cuidados-pessoais-do-mundo>.