

Empresa: Delis Sistemas
Equipe: Marcelo Luiz Jung
Augusto Conceição

- Projeto: Shopping da Cerveja
- Tecnologia: JAVA, Angular



Proposta Comercial



SHOPPING DA CERVEJA

1. Descrição do problema

Nos dias de hoje para que o cliente ache algo especial para beber, precisa perder muito tempo pesquisando.

Descrição do fluxo atual:

- a) Não existe uma centralização do comércio de bebidas.
- b) Nem todos possuem site para divulgação.
- c) Excesso de tempo gasto por parte do cliente para buscar algo especial.

2. Soluções do mercado para o problema

Foram encontrados os seguintes projetos correlatos (2 projetos)

- ✓ Submarino é uma empresa brasileira de comércio eletrônico, onde várias lojas cadastram o seu produto, mantendo o comércio centralizado: <https://www.submarino.com.br/>
- ✓ Mercado Livre é um comércio eletrônico: <https://www.mercadolivre.com.br/>

3. Projetos acadêmicos correlatos

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologia Java -
http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/11503/1/PB_JV_CEETJ_IV_2018_18.pdf

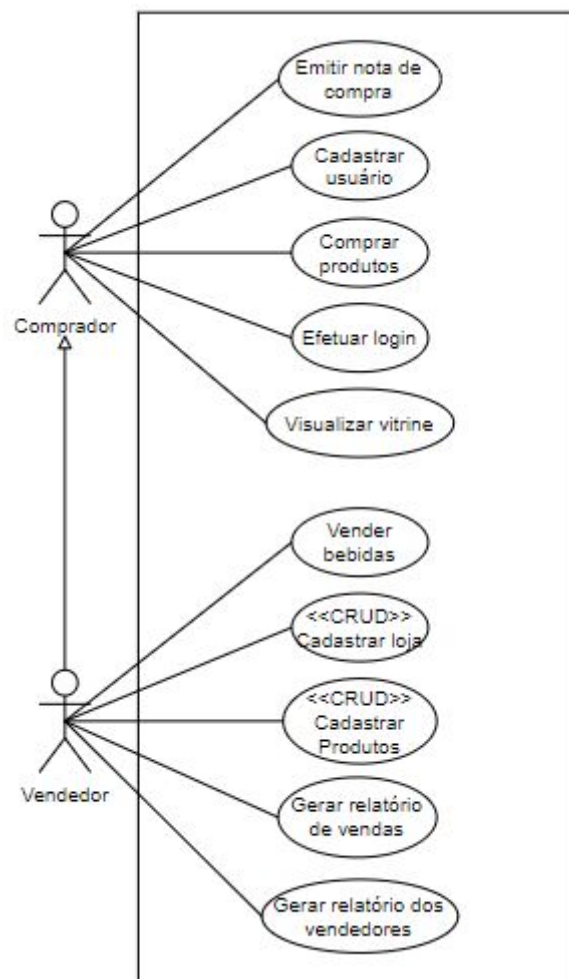
Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Engenharia de Computação - Banco de dados-
http://www.tcc.sc.usp.br/tce/disponiveis/97/970010/tce-09042010-145131/publico/Cruvinel_Fernando_Demartine.pdf

Projeto de pesquisa apresentado ao curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis - DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO "IDEAS ON START.UP": UMA ABORDAGEM UTILIZANDO NODE.JS, ANGULAR JS E MONGO DB -
<https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqTccs/1111321040.pdf>

4. Descrição da solução concebida

Disponibilizar ao consumidor final um canal unificado para compras de bebidas e para os vendedores um canal de venda. A ideia é criar uma vitrine virtual onde o consumidor pode escolher e comprar a bebida desejada sem ter que sair de casa e nem procurar em diversos locais.

5. Diagrama de casos de uso



6. Indicativo da tecnologia

Para o desenvolvimento do aplicativo será utilizado o framework Angular, o qual é baseado em TypeScript, já para os serviços (APIs) será utilizado o framework Springboot, o qual é baseado em Java. A persistência será feita por meio de ORM em banco de dados PostgreSQL. Para evitar problemas de CORs e para reforçar a segurança, o aplicativo se comunica com as APIs por meio de um proxy/gateway.

7. Justificativa para escolha da tecnologia

A combinação dos frameworks Angular e Springboot possui um excelente *time to market*, além de já ter sido vastamente explorada pela comunidade.

A agilidade no desenvolvimento componentizado com Angular já é de domínio público, a capacidade de reutilização e isolamento de regras de componentes possibilita a criação de aplicativos robustos e modulares.

O uso do Springboot possibilita a criação de APIs de maneira muito simples e rápida, sendo facilmente integrada com o Swagger a fim de possibilitar uma plataforma para teste dos serviços.

O PostgreSQL é um banco de dados relacional de fácil utilização e que não possui licenças comerciais, possui uma performance muito interessante e recursos avançados de persistência.

8. Requisitos funcionais e não funcionais

RF01 - O sistema deve permitir o cadastro de usuários.

RF02 - O sistema deve permitir o cadastro de lojas.

RF03 - O sistema deve permitir o cadastro de produtos.

RF04 - O sistema deve permitir a emissão da nota de compra.

RF05 - O sistema deve ser capaz de gerar um relatório dos produtos vendidos.

RF06 - O sistema deve ser capaz de gerar um relatório dos melhores compradores.

RF07 - O sistema deve ser capaz de gerar um relatório dos melhores lojistas.

RNF01 - Dashboard de vendas.

RNF02 - O sistema deverá ter carrinho de compras, para centralizar os pedidos do usuário.

RNF03 - Deverá permitir o usuário finalizar do pedido.

RNF04 - Deverá ter tela de login.

9. Regras de negócio

RN01 - O sistema só deve permitir o cadastro de usuários maiores de 18 anos.

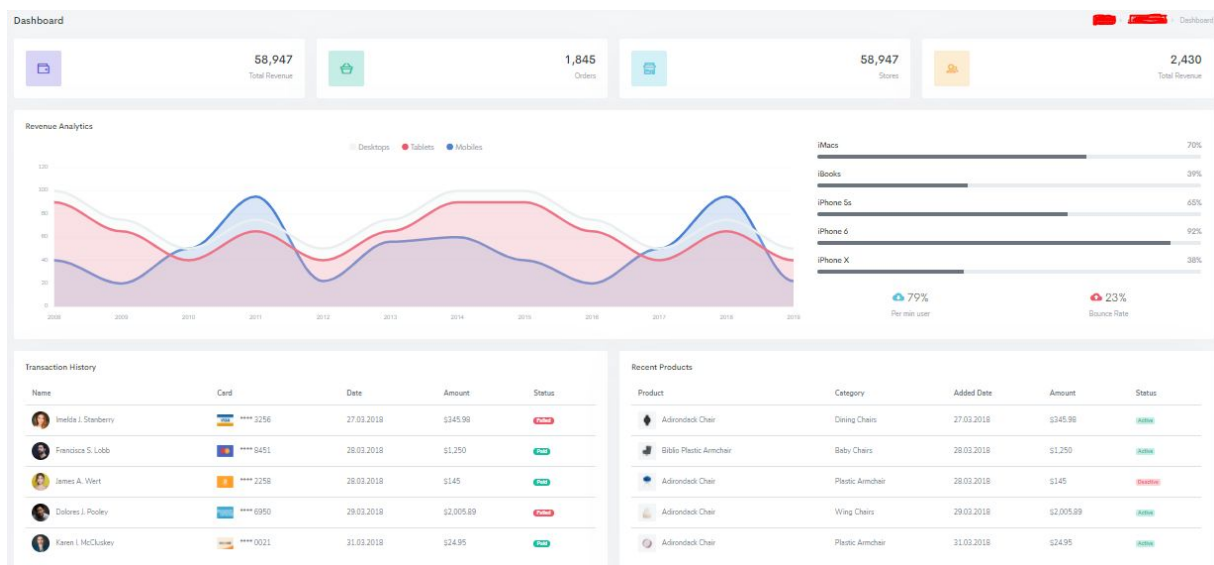
RN02 - O sistema só pode permitir lojistas com alvará válido.

RN03 - Trinta (30) por cento da receita das vendas feitas dentro do aplicativo deverão ser provisionadas à Delis e apenas quinze (15) por cento da receita em caso de redirecionamento.

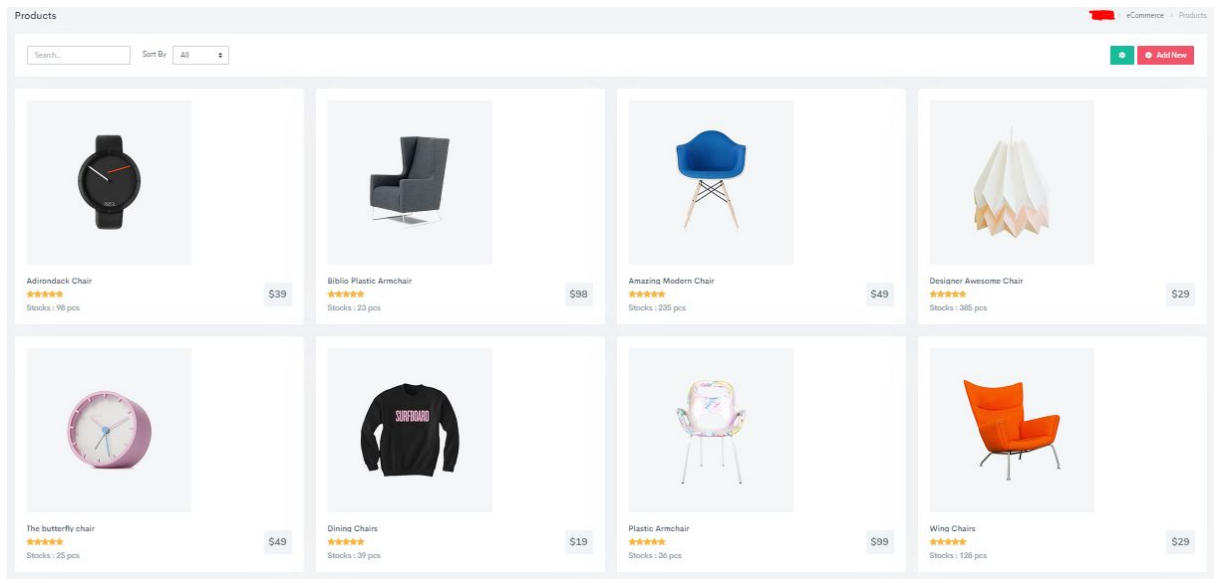
RN04 - Aderência à nova lei geral de proteção de dados.

10. Projeto das telas/interfaces do Sistema

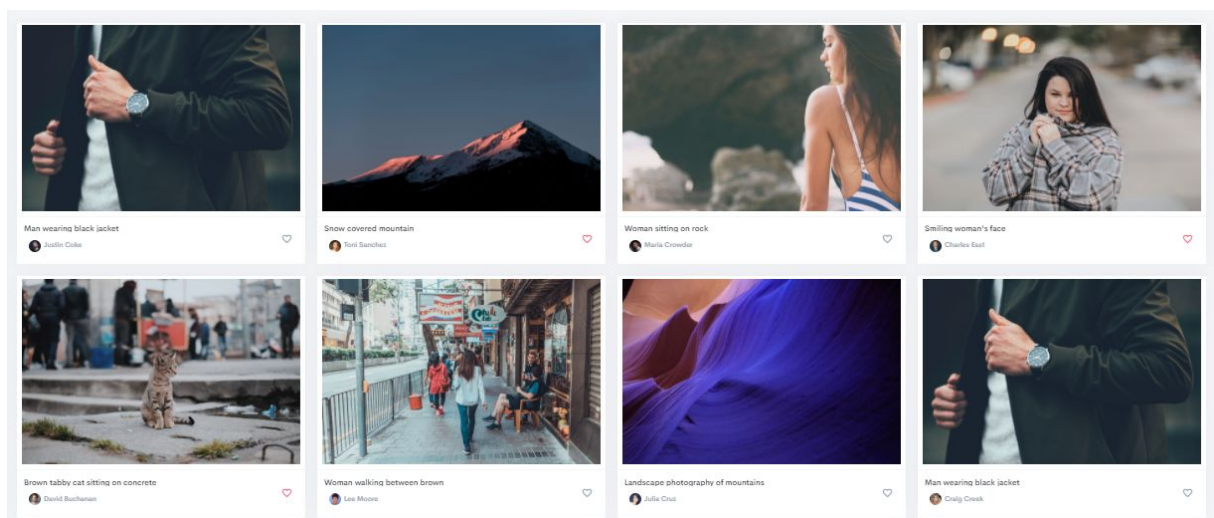
a. Dashboard vendas



b. Listagem de produtos



c. Listagem de lojas



d: Carrinho de compras

Order ID	Products	Date	Payment Status	Total	Payment Method	Order Status	Action
RUB9708		August 05 2018 10:28 AM	Paid	\$176.41	Mastercard	Completed	
RUB9707		August 04 2018 08:08 AM	Awaiting Confirmation	\$1,458.65	Visa	Completed	
RUB9706		August 04 2018 10:28 AM	Paid	\$801.99	Credit Card	Completed	
RUB9705		August 05 2018 10:28 AM	Paid	\$215.35	Mastercard	Completed	
RUB9704		May 22 2018 07:22 PM	Payment Failed	\$2,514.26	Paypal	Completed	
RUB9703		April 02 2018 03:02 AM	Paid	\$183.20	Payoneer	Completed	
RUB9702		March 18 2018 11:18 PM	Awaiting Confirmation	\$1,768.41	Visa	Completed	
RUB9701		February 01 2018 07:22 AM	Check out Delivery	\$3,582.99	Paypal	Completed	
RUB9700		January 22 2018 10:28 AM	Paid	\$823.95	Credit Card	Completed	
RUB9699		January 17 2018 11:30 AM	Paid	\$5,177.68	Mastercard	Completed	

11. Cronograma para execução do projeto (2020-1)

Enquadrar as etapas das entregas dos requisitos funcionais dentro do cronograma da disciplina publicado no AVA, ou seja, estabelecer para cada semana, o que vai ser entregue a partir do levantamento de requisitos funcionais.

2020-09-25 - aula 06 desenvolvimento do projeto	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Criação dos projetos de front e back	
2020-10-02 - aula 07 desenvolvimento do projeto	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Criação da tela de login	
Definição dos papéis do usuário	
Tela de cadastro de usuário	
2020-10-09 - aula 08 desenvolvimento do projeto	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Criação da tela de cadastro do lojista	
Criação da tela de cadastro de produto do lojista	
2020-10-16 - aula 09 Avaliação 1	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Listagem de produtos	
Listagem das lojas	

2020-10-23 - aula 10 desenvolvimento do projeto	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Carrinho de compras do cliente	
2020-10-30 - aula 11 desenvolvimento do projeto	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Dashboard do lojista	
2020-11-06 - aula 12 desenvolvimento do projeto	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Dashboard do lojista	
2020-11-13 - aula 13 Avaliação 2	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Dashboard do lojista	
2020-11-20 - aula 14 desenvolvimento do projeto	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Ajustes finais	
2020-11-27 - aula 15 Apresentação ao prof e produção vídeo	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Produção do vídeo	
2020-12-04 - aula 16 Apresentação Final à turma	
Atividades previstas	Atividades realizadas
Apresentação	

12. Perfil técnico da equipe construtora

Exemplo: A equipe será formada por x programadores, conforme detalhes abaixo:

Programador 1

- ✓ Formação: Cursando Ciência da computação;
- ✓ Experiência: Senior Sistemas, 2 anos
- ✓ Conhecimentos: java, python, angular 2+, angular Js, js, ts, css3, html5, Bootstrap 4, PostgreSQL, MYSQL, Spring Boot;

Empresa: Delis Sistemas
Equipe: Marcelo Luiz Jung
Augusto Conceição

- Projeto: Shopping da Cerveja
- Tecnologia: JAVA, Angular



Marcelo Luiz Jung



Equipe: 5

Programador 2

- ✓ **Formação:** Cursando Ciência da Computação;
- ✓ **Experiência:** Supero TI, 3 anos
- ✓ **Conhecimentos:** java, angular, pl sql, C#, PHP, SOA-SUITE, typescript, javascript, Oracle, PostgreSQL, MySQL, HTML5 e CSS3.

Empresa: Delis Sistemas
Equipe: Marcelo Luiz Jung
Augusto Conceição

- Projeto: Shopping da Cerveja
- Tecnologia: JAVA, Angular



Augusto Henrique da Conceição



Equipe: 5

13. Link para o repositório do projeto no GIT

<https://github.com/marceloluizjung/projetos-II-shopping-cerveja>