



LOJA VIRTUAL DE ROUPAS

**Salto
2021**

**Matheus Sabatine Lima
Demerson Verás Gonçalves
Victor Bandeira Santos**

LOJA VIRTUAL DE ROUPAS

**Centro Universitário Nossa Senhora do
Patrocínio
2021**

© 2021

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Coordenador do Curso: Prof. Me. Archimedes Ferrari Neto

Orientação: Prof. Me. Gilmar Cardozo de Jesus

Alunos

Matheus Sabatine Lima - 23283696

Demerson Verás Gonçalves - 23152893

Victor Bandeira Santos - 24169285

Sumário

1. APRESENTAÇÃO.....	5
2. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO.....	7
3. O PRODUTO.....	9
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	13

1. APRESENTAÇÃO

Este projeto tem a promessa de ser um dos mais complexos realizados por sua equipe, logo que engloba diversas áreas da tecnologia da informação, sendo: a criação de um site para vendas, um banco de dados para armazenar suas informações e uma tecnologia que integra ambos.

A meta é criar um produto simples, funcional e de fácil compreensão, seguindo os padrões modernos, como a organização dos produtos em categorias distintas e a separação de produtos selecionados em um “carrinho” na seção de clientes, já na parte de gerência será possível visualizar toda a informação a respeito do produto, assim como o controle de estoque, especialmente porque cada mercadoria terá estoque próprio.

Uma loja física que ofereça bons produtos, com preço justo e bom atendimento, mas com uma péssima localização. Certamente as vendas não serão bem-sucedidas. No mundo digital não é diferente, excelentes produtos, atendimento impecável e rapidez não terão valor se as pessoas não encontrarem sua loja ou se não souberem desses pontos positivos. Nesse sentido, a divulgação é essencial, é preciso fazer com que seus clientes saibam da existência e qualidade a fim de melhorar as vendas.

A internet apresenta diversas vantagens na divulgação: interatividade, customização, custo-benefício, expansão dos limites geográficos, facilidade de mensuração, otimização e aproveitamento do impulso de compra, permite ao consumidor ser ativo, isto é, pesquisar e encontrar o que deseja em qualquer lugar a qualquer momento. Além disso, é o canal de vendas que mais cresce.

Uma divulgação efetiva envolve planejamento e muita dedicação, por mais que possa parecer algo simples, certos aspectos como posicionamento de marca, plano de comunicação, definição da audiência, formatos de anúncios e orçamentos precisam ser trabalhados detalhadamente para que os resultados sejam alcançados.

Neste contexto, o primeiro passo é entender como funciona a dinâmica da divulgação online, também chamada marketing digital, e qual estratégia de divulgação escolher diante das necessidades imediatas da sua empresa, sempre definindo metas, medindo resultados e endereçando as melhorias.

Em uma ascensão sem limites, o mercado eletrônico vem motivando todos os seguimentos a adotarem a venda de produtos e serviços on-line, cada vez mais o comércio eletrônico vem sendo utilizado na vida dos usuários de Internet.

Assim surge a necessidade de se desenvolver sistemas de gerenciamento e controle para estas plataformas digitais, com o propósito de fidelizar clientes, devem conter: segurança, conforto e agilidade tanto para o cliente que recebe o produto em sua residência quanto para quem vende e controla o estoque.

Uma boa estratégia é comparar as plataformas de e-commerce, com foco em identificar seus pontos fortes e fracos, facilitando o desenvolvimento e criação de uma loja bem-sucedida.

2. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

Para a criação da estrutura do site, foram utilizadas as seguintes tecnologias: HTML, JAVASCRIPT e CSS. HTML é a sigla para Hypertext Markup Language, conforme a Hostinger, sua função principal é a criação da estrutura de páginas web e conectá-las por links (atalhos para outros documentos), Ele funciona em conjunto com CSS e JS, respectivamente, CascadingStyleSheets e Java Script.

O CSS é responsável por formatar os elementos HTML, seja alterando cor, tamanho, posição etc. Para agilizar seu uso, será utilizado o framework Bootstrap, biblioteca pública de componentes pré-definidos.

Já o JS é responsável por todas as funções do site e do usuário, seja um relógio digital, um botão que valida dados de um usuário, etc.

Figura 1 – html, css e js



Fonte: <https://p92.com/techdetails/html-css-and-javascript>

Xampp é um pacote de softwares para desenvolvimento de projetos web, sua sigla corresponde á: X(multiplataforma), Apache, MySQL, PHP e Pearl, muito utilizado porque facilita a conexão entre front-end e back-end. O Apache é responsável por gerenciar todas as requisições HTTP, o PHPmyadmin se conecta á um servidor MySQL, e o PHP é a linguagem de servidor, sendo uma boa combinação com Apache e MySQL.

Figura 2 - xampp



Fonte: <https://seeklogo.com/vector-logo/274098/xampp>

Para que tudo funcione em sintonia não poderia deixar de incluir neste um gerenciador de banco de dados, o HeidiSQL é um programa livre de cliente código aberto para bancos de dados SQL.

Figura 3 - heidisql



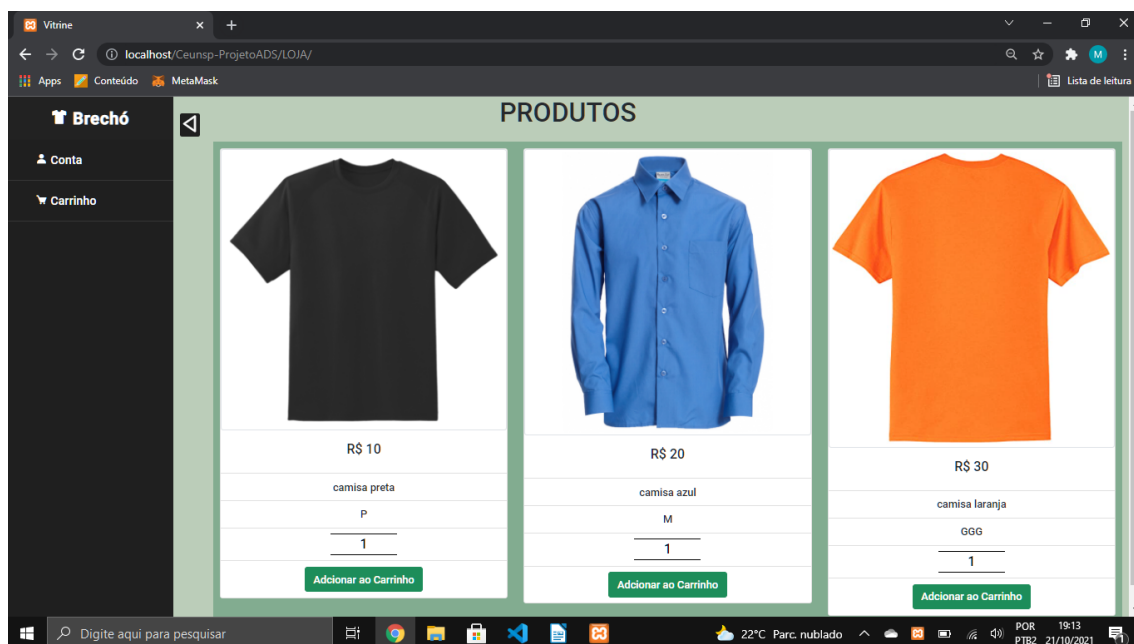
Fonte: <https://yourstack.com/products/heidisql>

3. O PRODUTO

O projeto foi idealizado para se construir uma loja no WWW(World Wide Web), contendo funções básicas: desde a requisição de produtos, até a conclusão da compra. Para compreender o funcionamento deste sistema, segue em anexo as telas e suas respectivas explicações.

A tela principal da loja é apelidada de vitrine, contém 60% das funcionalidades do sistema, a sidebar á esquerda possui as seguintes abas: os campos “CONTA” e “CARRINHO” são respectivamente: tela para conexão de conta e tela com o carrinho atual, e os produtos estão localizados á direita.

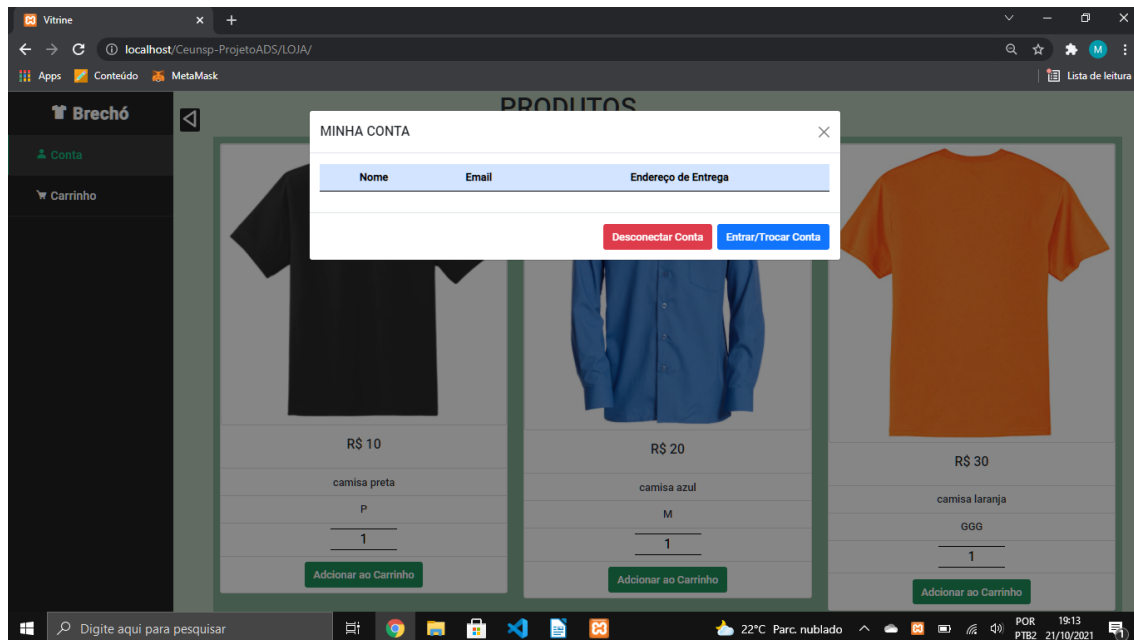
Figura 4 – vitrine



Fonte: Autoria Própria

A tela MINHA CONTA mostra as informações de usuários conectados, para desconectar-se, aperta-se o botão “Desconectar Conta”, para logar, aperta-se o botão “Entrar/Trocar Conta”.

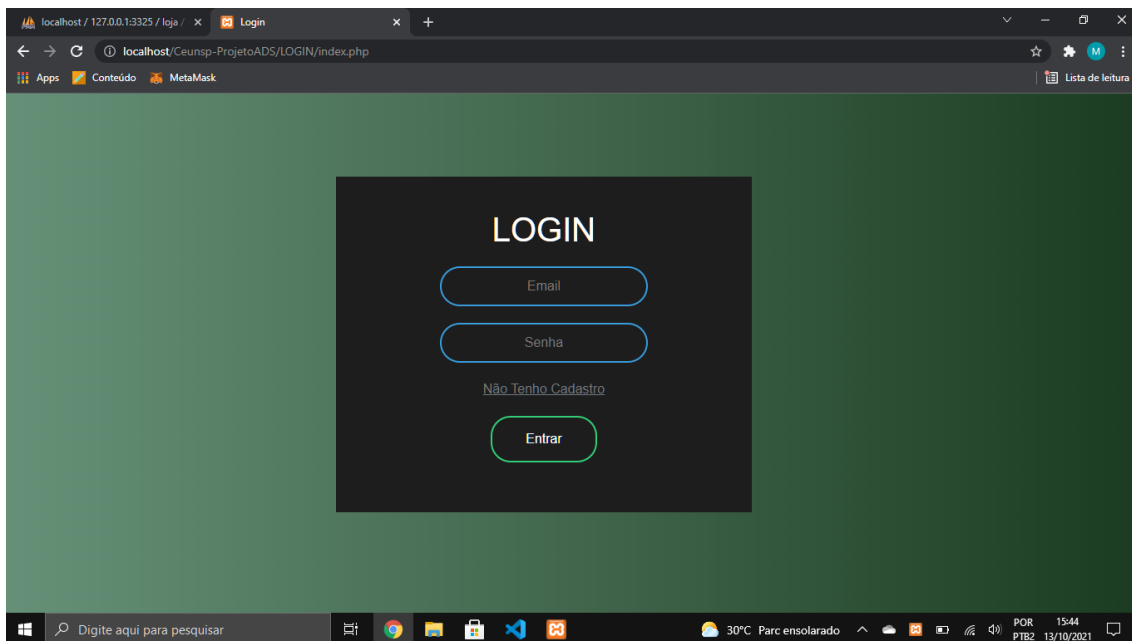
Figura 5 – aba minha conta



Fonte: Autoria Própria

A tela de login é utilizada para a conexão de usuários existentes, preenchendo-se os campos exigidos. caso o usuário não tenha um cadastro, ele deve clicar em “Não Tenho Cadastro”.

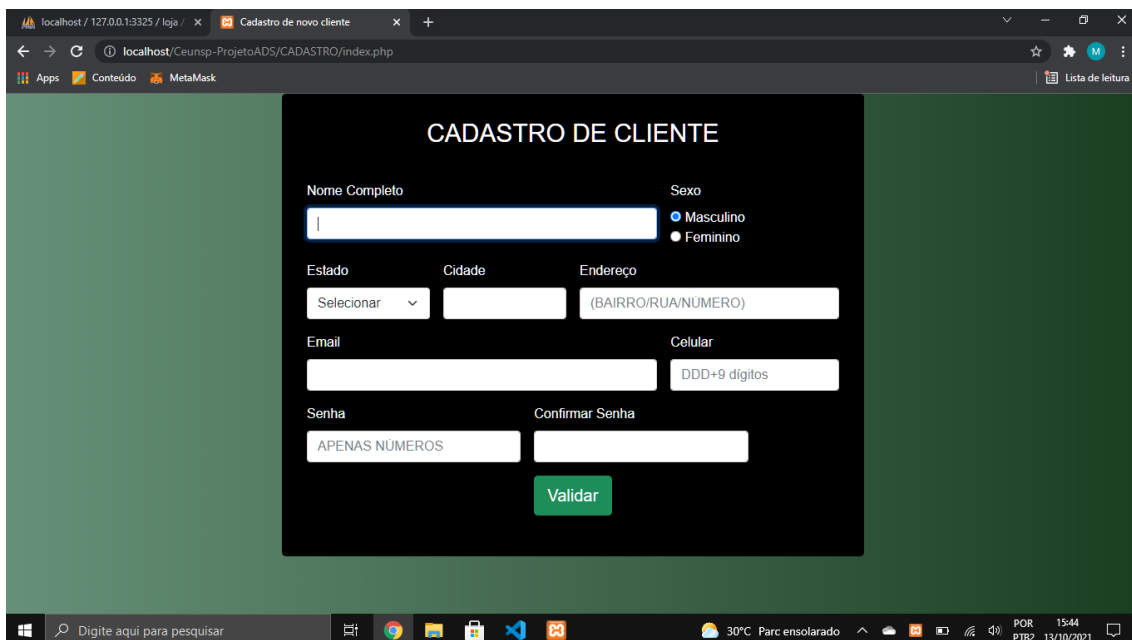
Figura 6 – tela login



Fonte: Autoria Própria

O cadastro de novos usuários é realizado nesta página, preenchendo-se as informações requiridas, sendo validadas ao clicar no botão “Validar”.

Figura 7 – tela cadastro

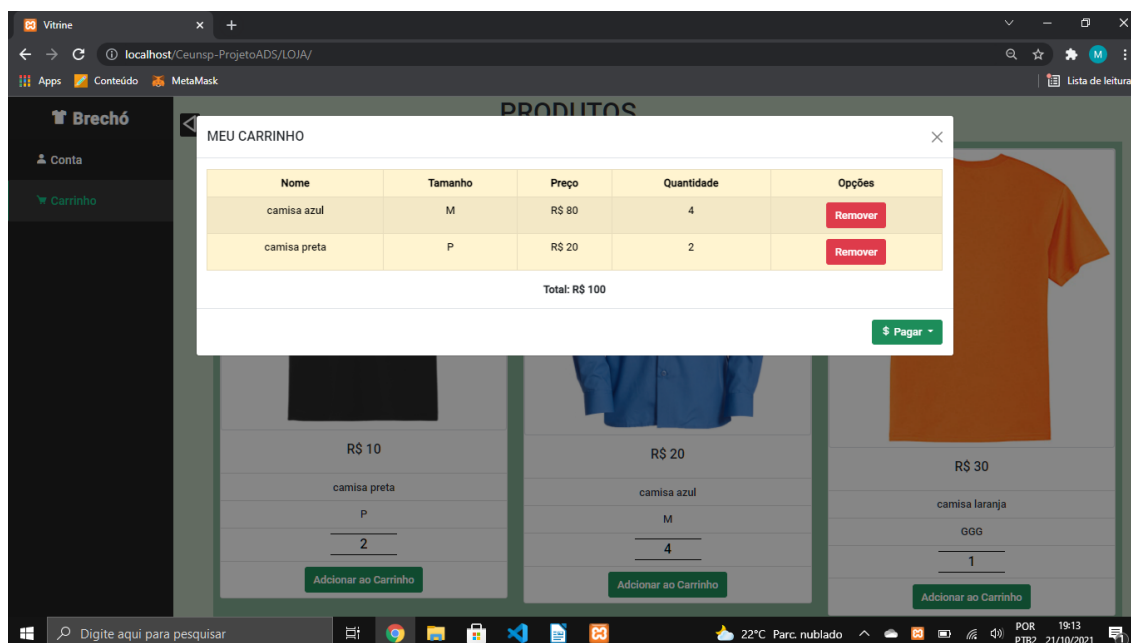


Fonte: Autoria Própria

O carrinho é a última etapa da compra, nele é possível: ver as informações dos produtos, ver o valor total da compra, remover produtos com o

botão “Remover” e finalizar a compra com as formas crédito e débito de pagamentos. Caso o carrinho esteja vazio, ou não exista uma conta conectado, o sistema informará o usuário, sendo que o processamento da compra apenas inicia caso estas condições sejam satisfeitas.

Figura 8 – tela carrinho



Fonte: Autoria Própria

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta seção do trabalho científico destina-se a uma recapitulação sintética das partes mais importantes do trabalho. O autor deve expor as suas conclusões, que deverão ter sido anotadas de todo o trabalho de pesquisa e/ou deduzidas após uma leitura final do trabalho completo.

5. REFERÊNCIAS

Nessa parte são relacionados os livros, sites, revistas, enfim, todo o material que foi consultado para elaboração do trabalho, e que esteja citado nele. Deve ser elaborado de acordo com as normas da ABNT NBR 6023- informação e documentação –referências – elaboração.

Exemplos de referência utilizadas no pré-projeto

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas. **NBR 14724**: Informação e documentação. Trabalhos Acadêmicos - Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2002.

POPPER, K.R. **Conhecimento objetivo**. São Paulo: EDUSP, 1975.