



# **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.....	7
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	7

## 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.



Python é uma linguagem Open-Source de propósito geral usado bastante em data science, machine learning, desenvolvimento de web, desenvolvimento de aplicativos, automação de scripts, fintechs e mais. StackOverflow considerou Python a linguagem de renome que mais cresce, e a linguagem que os programadores mais desejam aprender.



Para que tudo funcione em sintonia não poderia deixar de incluir neste projeto um banco de dados e um gerenciador de banco de dados. Então decidimos por utilizar o SQLite, que é uma biblioteca com base em linguagem C. Programas que usam a biblioteca SQLite podem ter acesso a seu banco de dados sem precisar executar um processo SGBD separadamente. E para o gerenciamento utilizaremos o HeidiSQL que é um programa livre de cliente código aberto para bancos de dados SQL.



### **3. O PRODUTO**

Desenvolver um manual do produto, como utilizá-lo, as telas e sua operação. Utilizar de imagens e figuras como telas de logon, telas de operação, imagens do produto em funcionamento, entre outras.

### **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.