



# **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 preços e tamanhos e a separação de produtos selecionados em um “carrinho” na seção de clientes.

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 JavaScript.

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 à: 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 a um servidor MySQL, e o PHP é a linguagem de servidor, sendo utilizada para buscar e enviar dados ao banco de dados.



Figura 2 - xampp

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

Para que tudo funcione em sintonia, não poderia deixar de se incluir neste projeto 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 as operações básicas: desde a demonstração 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, a sidebar(barra lateral) à esquerda possui as seguintes opções: os campos “CONTA” e “CARRINHO” são respectivamente: tela para conexão de conta e tela com o carrinho atual, e os produtos disponíveis estão localizados à direita.

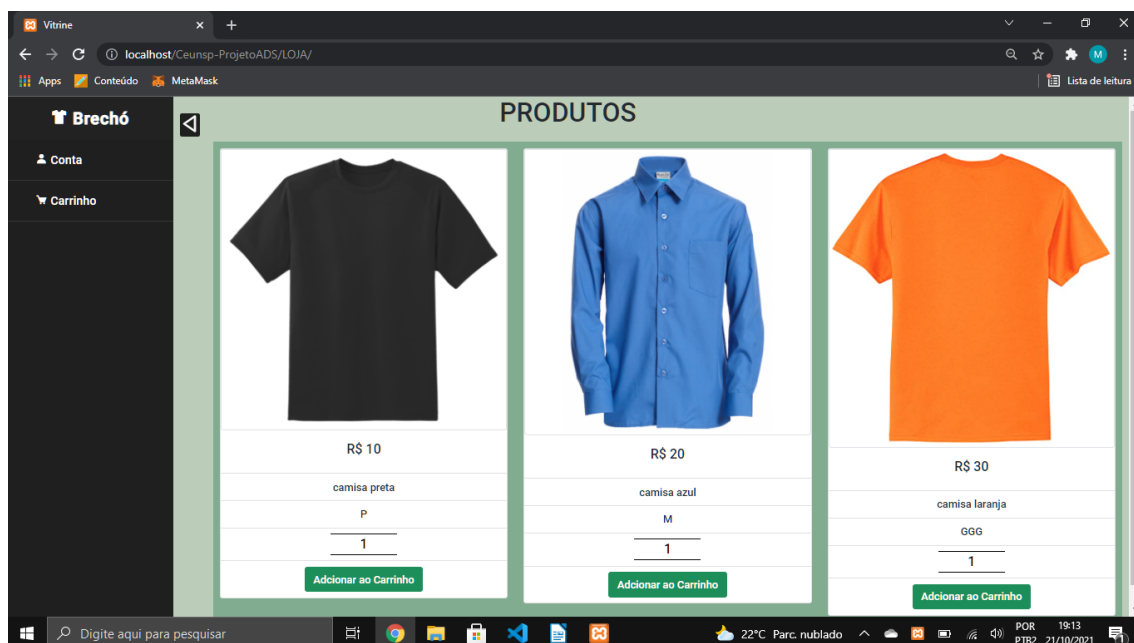


Figura 4 – vitrine

Fonte: Autoria Própria

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

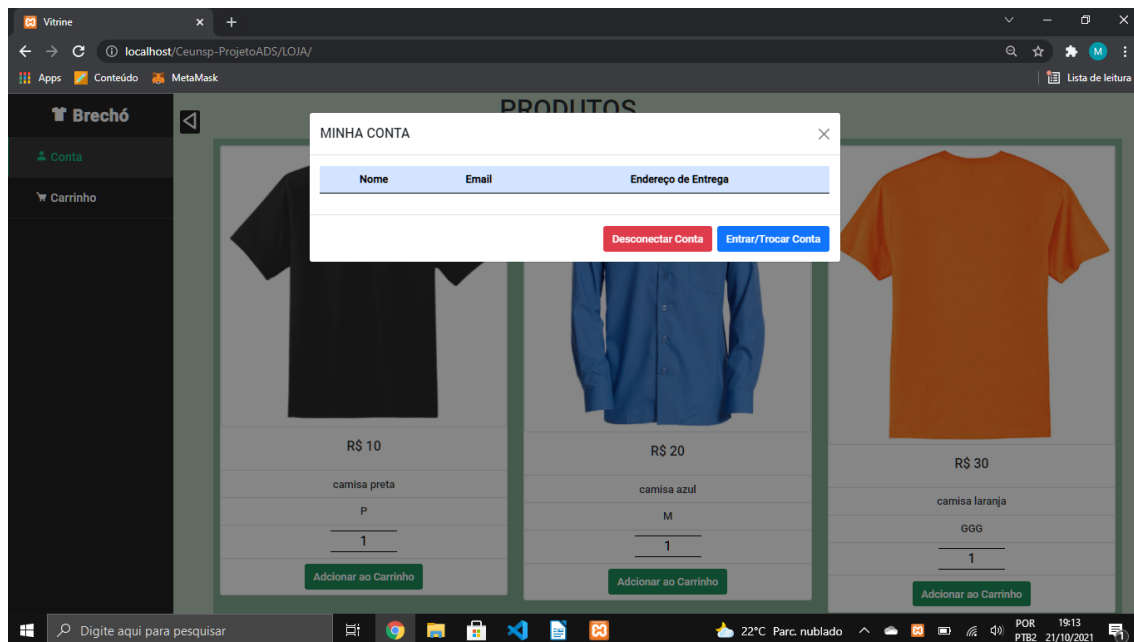


Figura 5 – aba minha conta

Fonte: Autoria Própria

A tela de login é utilizada para a conexão de usuários existentes, ao se preencher os campos exigidos e validar dados pressionando o botão “Entrar”, caso o usuário não tenha um cadastro, ele deve clicar em “Não Tenho Cadastro” para criar uma conta.

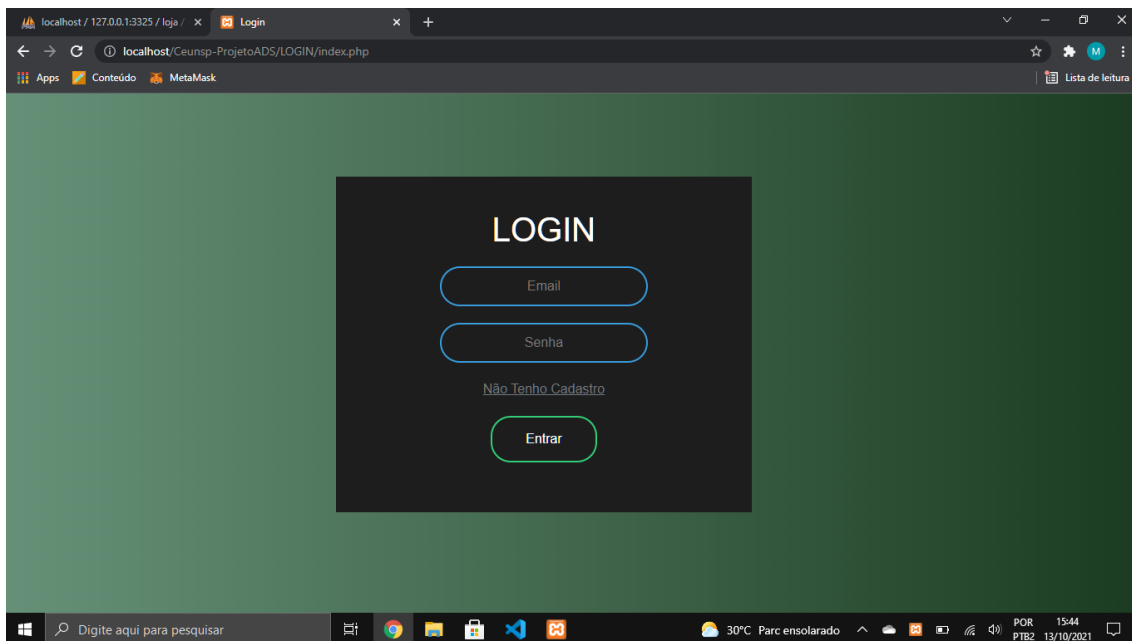


Figura 6 – tela login

Fonte: Autoria Própria

O cadastro de novos usuários é realizado nesta página, preenchendo-se as informações requeridas, sendo validadas ao clicar no botão “Validar”, o sistema informará se o cadastro foi bem-sucedido ou se já for existente.

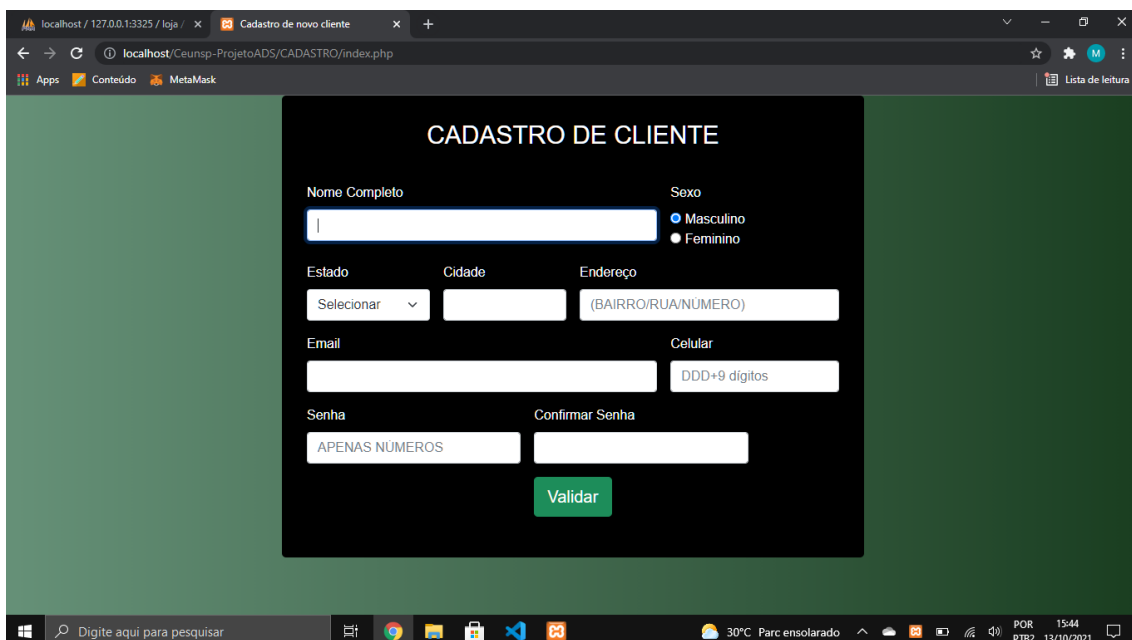


Figura 7 – tela cadastro

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 pagamento. O sistema informará ao usuário que carrinho está vazio caso não haja produtos inseridos, como também redirecionará a página para a tela de login caso o usuário não esteja utilizando uma conta.

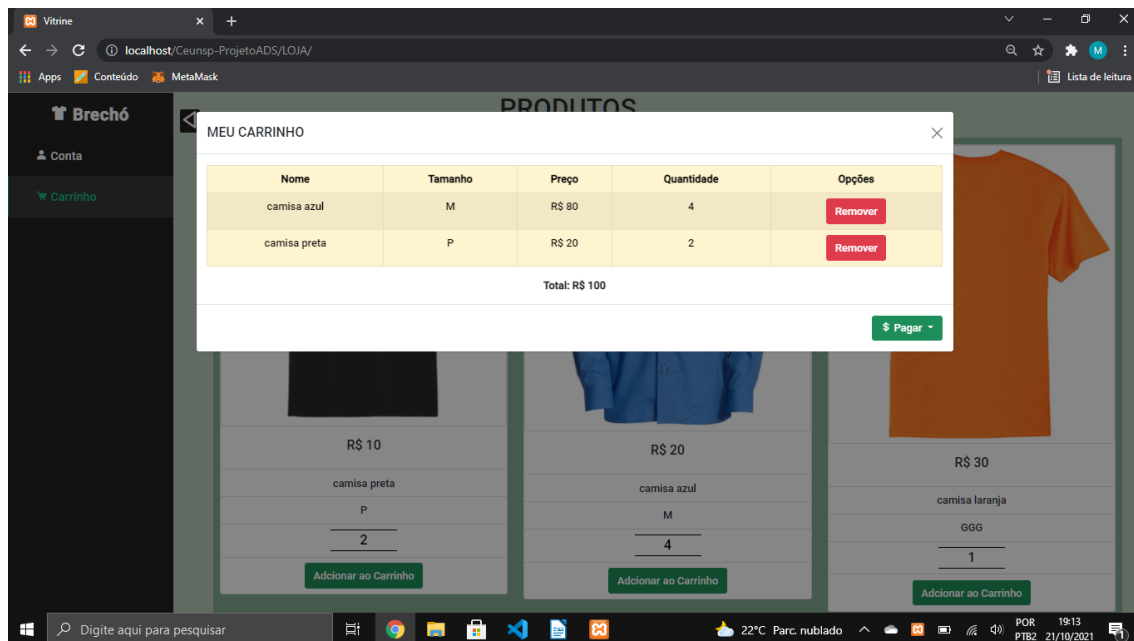


Figura 8 – tela carrinho

Fonte: Autoria Própria

## 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não foi possível concluir todas as funções e mecânicas planejadas para o sistema, mas isso não significa que o projeto tenha sido um fracasso, e sim uma experiência com erros e acertos, e com seu resultado devesse tentar, e tentar até alcançar o sucesso desejado.

De acordo com (Thomas Edison), “Eu não falhei, apenas descobri 10 mil maneiras que não funcionam”.

Das funcionalidades que ficaram no papel, a que mais impactou foi a falta de filtros para produtos, mecânica que toda loja virtual possui, infelizmente não foi lançada por razões incontroláveis. A seção de gerência não foi implementada pelos mesmos motivos, mas funcionaria da seguinte forma: um administrador com login protegido por senha seria capaz de comprar estoque e cadastrar produtos, além de poder consultar o histórico de compras da loja.

## 5. REFERÊNCIAS

LONGEN, ANDREI SILVEIRA. O QUE É HTML? GUIA BÁSICO PARA INICIANTES. HOSTINGER, 2020. DISPONÍVEL EM:<[HTTPS://WWW.HOSTINGER.COM.BR/TUTORIAIS/O-QUE-E-HTML-CONCEITOS-BASICOS](https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos)>. ACESSO EM: 05 DE ABR. DE 2021.

DYER, Frank Lewis; MARTIN, Thomas Commerford. Edison: His Life and Inventions, 1910.