

**CENTRO ESTADUAL DE TECNOLOGIA PAULA SOUZA
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE MAUÁ**

MELISSA DE FREITAS SANTOS

SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA GAME HOUSE

**MAUÁ/SP
2023**

MELISSA DE FREITAS SANTOS

SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA GAME HOUSE

Monografia apresentada à FATEC Mauá,
como parte dos requisitos para obtenção
do Título de Tecnólogo em Informática
para Negócios.
Orientador: Prof. M. Ivan Carlos Pavão

MAUÁ/SP

2023

Santos, Melissa de Freitas.

Sistema de gerenciamento para Game House. Santos, Melissa de Freitas

0 p.; 30 cm.

TCC (Trabalho de Conclusão de Curso).

CEETEPS-FATEC Mauá/SP, 0º Sem. 2023.

Orientador: Prof. M. Sc.

Referências: p. 0.

Palavras-chave: Informação, Logística, Sistema, Game House.

MELISSA DE FREITAS SANTOS

SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA GAME HOUSE

Monografia apresentada à FATEC Mauá,
como parte dos requisitos para obtenção
do Título de Tecnólogo em Informática
para Negócios.

Aprovação em: 0 jun. 2023.

Prof. M. Ivan Carlos Pavão

FATEC Mauá

Orientador

Prof (a) _____

FATEC Mauá

Avaliador(a)

Prof (a) _____

FATEC Mauá

Avaliador(a)

Dedicarei este trabalho, primeiramente, a Deus, por ser essencial em minha vida, aos meus pais e, por fim, aos professores, pela paciência na orientação e incentivo, os quais tornaram possível a conclusão desta etapa em da minha vida.

“Uma pessoa que nunca cometeu um erro nunca
tentou nada de novo”

Eistein

RESUMO

O presente trabalho

Palavras-chave: Informação, Logística, Sistema, Game House.

ABSTRACT

Keywords: Information, Logistics, System, Game House.

Nenhuma entrada de índice de ilustrações foi encontrada.

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Problema	11
1.2 Justificativa	11
1.3 Hipótese.....	11
1.4 Objetivo	11
1.5 Metodologia	11
2. CONCEITUANDO UMA GAME HOUSE.....	11
3. TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO DESENVOLVIMENTO	11
3.1 .Net	11
3.2 C#	11
3.3 Entity.....	11
3.4 HTML, CSS e JavaScript.....	11
3.5 Bootstrap	11
4. ARQUITETURA MODEL-VIEW-CONTROLLER (MVC).....	11
5. SISTEMA CRM E ERP	12
6. DESENVOLVIMENTO	12
6.1 Modelo de negócio.....	12
6.2 Requisitos do sistema.....	13
6.3 Diagrama de Caso	15
6.4 Diagrama do Banco de dados	16
7. MANUAL DO SISTEMA	17
7.1 Tela de Login.....	17
7.2 Tela do Dashboard.....	17
7.3 Tela do Caixa.....	17
7.4 Tela de Produtos.....	17
7.5 Tela de Consoles	17
7.6 Tela de Clientes.....	17
7.7 Tela de Funcionários.....	17
7.8 Tela de Configuração	17
8. CONCLUSÃO.....	17
9. REFERÊNCIAS	17

1. INTRODUÇÃO

#pegar palavra tecnologia e sistema do grego.

Tecnologia se tornou algo essencial na vida das pessoas, facilitando seu dia a dia. Atualmente ela vem sendo inovada em grande velocidade e trazendo otimização nos sistemas. Muitas empresas necessitam sistemas para auxiliar no gerenciamento e tomada de decisão.

Considerando sua grande relevância que o sistema tem para uma empresa, trazendo uma dependência cada vez maior para o fluxo de serviços aplicados pelas entidades empresariais.

1.1 Problema

1.2 Justificativa

1.3 Hipótese

1.4 Objetivo

1.5 Metodologia

2. CONCEITUANDO UMA GAME HOUSE

3. TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO DESENVOLVIMENTO

3.1 .Net

3.2 C#

3.3 Entity

3.4 HTML, CSS e JavaScript

3.5 Bootstrap

4. ARQUITETURA MODEL-VIEW-CONTROLLER (MVC)

Na fase de projeto, o ponto crucial é a escolha e o desenho da arquitetura da aplicação, por esse motivo, após muitas pesquisas sobre arquiteturas existentes e as mais utilizadas no mercado de desenvolvimento, foi avaliado que a arquitetura mais compatível para a criação do sistema proposto, seria a Arquitetura Model-View-Controller.

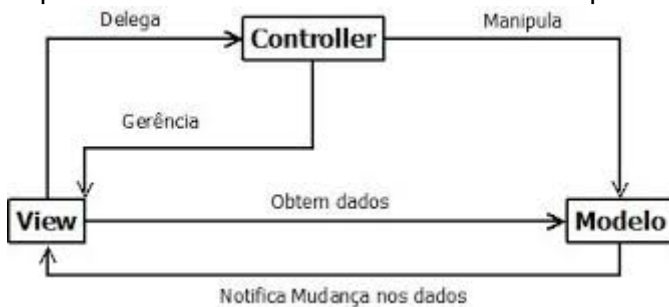
O Model-View-Controller conhecido como MVC, foi desenvolvido na década de 70, pelo cientista da computação norueguês e professor emérito da Universidade de Oslo, Trygve Mikkjel Heyerdahl Reenskaug enquanto trabalhava na Xerox PARC. Utilizando a plataforma de desenvolvimento ASP.NET MVC da Microsoft, esse paradigma contribuiu para a diminuição do acoplamento entre classes, auxiliando no reuso.

O MVC consiste na divisão do código do software em três camadas funcionais para serem independentes, criando assim uma facilidade na manutenção do código e sua reutilização em

outros projetos. As três camadas são nomeadas de Model (Modelo), View (Visualização) e Controller (Controlador).

<https://conic-semesp.org.br/anais/files/2013/trabalho-1000014483.pdf>

<https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-padrao-mvc/29308>



Padrão MVC:

1. A priori, controlador (Controller), é responsável pelas interpretações das entradas do mouse ou do teclado enviadas pelo usuário, assim ele mapeia essas ações do usuário em comandos que são enviados para o modelo (Model) e/ou para a janela de visualização (View) para efetuar a alteração apropriada;
2. Por sua vez, o modelo (Model), faz o gerenciamento de um ou mais elementos de dados, respondendo a perguntas sobre o seu estado, e respondendo a instruções para mudar de estado. O modelo sabe o que o aplicativo quer fazer e é a principal estrutura computacional da arquitetura, pois é ele quem modela o problema a ser resolvido;
3. Por fim, a visão (View) faz o gerenciamento da área retangular do display e é responsável por apresentar as informações para o usuário através de uma combinação de gráficos e textos. A visão não sabe nada sobre o que a aplicação está atualmente fazendo, pois tudo que ela realmente faz é receber instruções do controle e informações do modelo e então exibi-las. A visão também se comunica de volta com o modelo e com o controlador para reportar o seu estado.

5. SISTEMA CRM E ERP

6. DESENVOLVIMENTO

6.1 Modelo de negócio

Como objeto de estudo e prototipagem, foi escolhido utilizar um projeto acadêmico feito durante as aulas de ministradas pelo professor que leciona a matéria de Engenharia de Software. O professor propôs aos alunos escolherem um empreendimento fictício, após a escolha deviam criar um pequeno modelo de negócio e a partir do modelo do empreendimento deviam criar alguns requisitos de sistema funcionais e não-funcionais.

- **Tipo de empreendimento:** Locadora de games
- **Nome Fantasia do Sistema:** Violet_Games
- **Clientes:** Jogadores de todas as idades, pessoas que querem testar algo novo ou tem medo de comprar o jogo/videogame e não gostar.
- **Proposta de valor:** sala de jogos equipada com consoles disponíveis + Jogos compatíveis para esses consoles que podem ser jogados no espaço ou alugados.

- **Relacionamentos com clientes:** o plano mensal permite que o cliente utilize a sala de jogos com prioridade no agendamento de uso, além de poder alugar 3 jogos por vez. Os 10 primeiros clientes que assinarem o plano mensal, terão um desconto de 50% na mensalidade por 6 meses, os aniversariantes ganham 10% de desconto no plano mensal.
- **Fontes de receita:** a sala de jogos pode ser usada por meio de agendamento, qualquer console pode ser usado pelo valor de R\$4,00/H (OBS: pode ser jogado na plataforma escolhida um jogo por vez), para locação de jogos o valor da diária é R\$8,00/por jogo. Plano mensal R\$ 49,90 (inclui o uso da sala de jogos + locação de jogos).
- **Recursos principais:** 1 Xbox 360, 1 Xbox One, 1 PS1, 1 PS2, 1 PS3, 1 PS4, 1 PS5, 3 PC's gamer, 1 Óculos VR para PS4, 1 Nitendo Switch.
- **Atividades-chave:** agendamento do uso da sala de jogos, locação dos jogos, gestão de compra de novos jogos/aparelhos, monitoramento do uso consoles/jogos, tirar dúvidas dos clientes.
- **Fornecedores:** SND Distribuição (vende jogos e itens de informática), ShopB (além de comercializar videogames e acessórios para games, disponibiliza alguns cursos para quem está mergulhando com tudo nesse universo), MH Games (Loja que fornece preços diferenciados para clientes do varejo e do atacado games)
- **Estrutura de custo:** energia(R\$500,00/mês), água(R\$50,00/mês), internet e telefone(R\$140,00), salários(R\$2400,00), aluguel(R\$1000,00).

6.2 Requisitos do sistema

Requisitos em sua definição consiste na identificação documentada de uma propriedade ou comportamento que um produto deve atender. São a base para capturar e comunicar necessidades, gerenciar expectativas, priorizar e atribuir trabalho, verificar e validar o sistema (aceitação) e gerenciar o escopo do projeto.

Requisitos definem o que um sistema deve fazer e sob quais restrições. Requisitos relacionados com a primeira parte dessa definição — o que um sistema deve fazer, ou seja, suas funcionalidades — são chamados de Requisitos Funcionais. Já os requisitos relacionados com a segunda parte — sob que restrições — são chamados de Requisitos Não-Funcionais. De <<https://engsoftmoderna.info/cap3.html>>

Para esse projeto foram identificados e documentados os principais requisitos Funcionais e Não-Funcionais:

- Requisitos Funcionais

Código	Nome Requisito	Descrição	Ator
RF-001	Cadastramento de funcionários	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (gerente) a realizar o cadastramento de funcionários, as ações que estarão disponíveis serão: criar, remover, alterar e consultar o cadastro de funcionários.	Gerente
		Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) a realizar o cadastramento de	

RF-002	Cadastramento de clientes	clientes, separando os clientes que tem plano mensal e os que vão apenas utilizar o serviço sem plano mensal, as ações que estarão disponíveis serão: criar, remover, alterar e consultar o cadastro de clientes.	Funcionário Gerente
RF-003	Cadastramento de produtos	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) a realizar o cadastramento de produtos, as ações que estarão disponíveis serão: criar, remover, alterar e consultar o cadastro de produtos.	Funcionário Gerente
RF-004	Pagamento	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) cobrar o pagamento do cliente, dando a opção de pagamento (cartão de crédito e débito), em caso de pagamento em dinheiro, informar qual será o valor do troco se necessário.	Funcionário Gerente
RF-005	Realizar o controle do pagamento do plano mensal	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) realizar o controle do pagamento do plano mensal, vinculado ao cadastro do cliente deve haver uma tag que indica se o pagamento está em dia ou está pendente. As ações que estarão disponíveis serão: alterar e consultar.	Funcionário (apenas consultar) Gerente (consultar e alterar)
RF-006	Realizar agendamento de console	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) a realizar o agendamento do uso do console, as ações que estarão disponíveis serão: criar, remover, alterar e consultar reservas. Cada reserva, deverá ter um cliente e um console em respectivo período.	Funcionário Gerente
RF-007	Realizar o monitoramento do uso dos consoles	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) a realizar o monitoramento do uso dos consoles (tempo de uso).	Funcionário Gerente
RF-008	Realizar a locação de jogos	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) a realizar a locação de jogos disponíveis, com a regra de que clientes com plano mensal podem alugar até 3 jogos por vez, clientes sem plano podem alugar 1 jogo por vez, ou seja, deve estar vinculado com o cadastro do cliente. As ações que estarão disponíveis serão: criar, remover, alterar e consultar.	Funcionário Gerente
RF-009	Venda de produtos	Esta funcionalidade, deverá permitir o usuário (funcionário) a efetuar vendas de produtos: criar, remover, alterar e consultar pedidos.	Funcionário Gerente

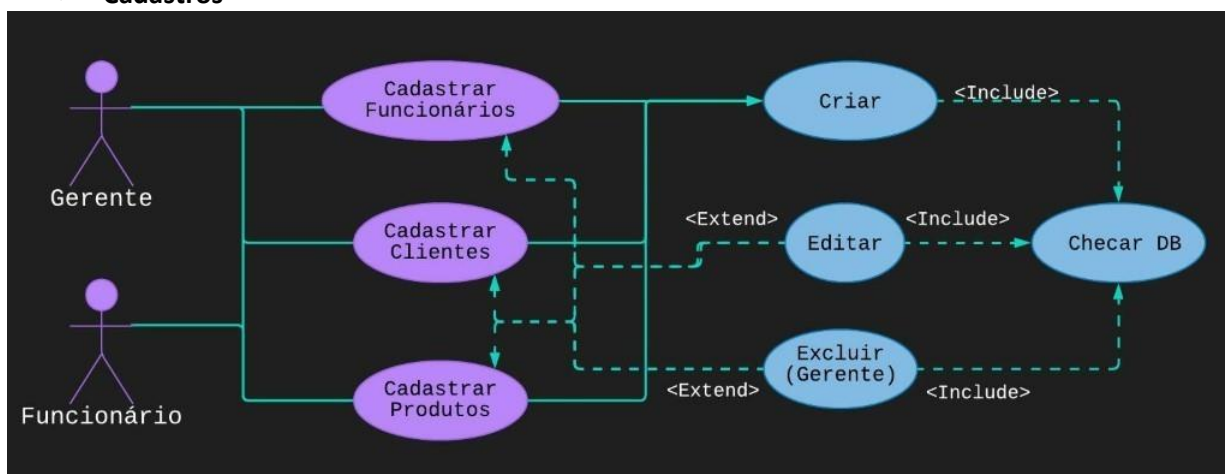
- Requisitos Não-Funcionais

Código	Nome Requisito	Descrição
RNF-001	Restrições de Hardware	Requisito mínimo de hardware: processador intel i3, amd ryzen 3(ou sucessores) baseado em x64, memória ram 8GB, com placa de rede.

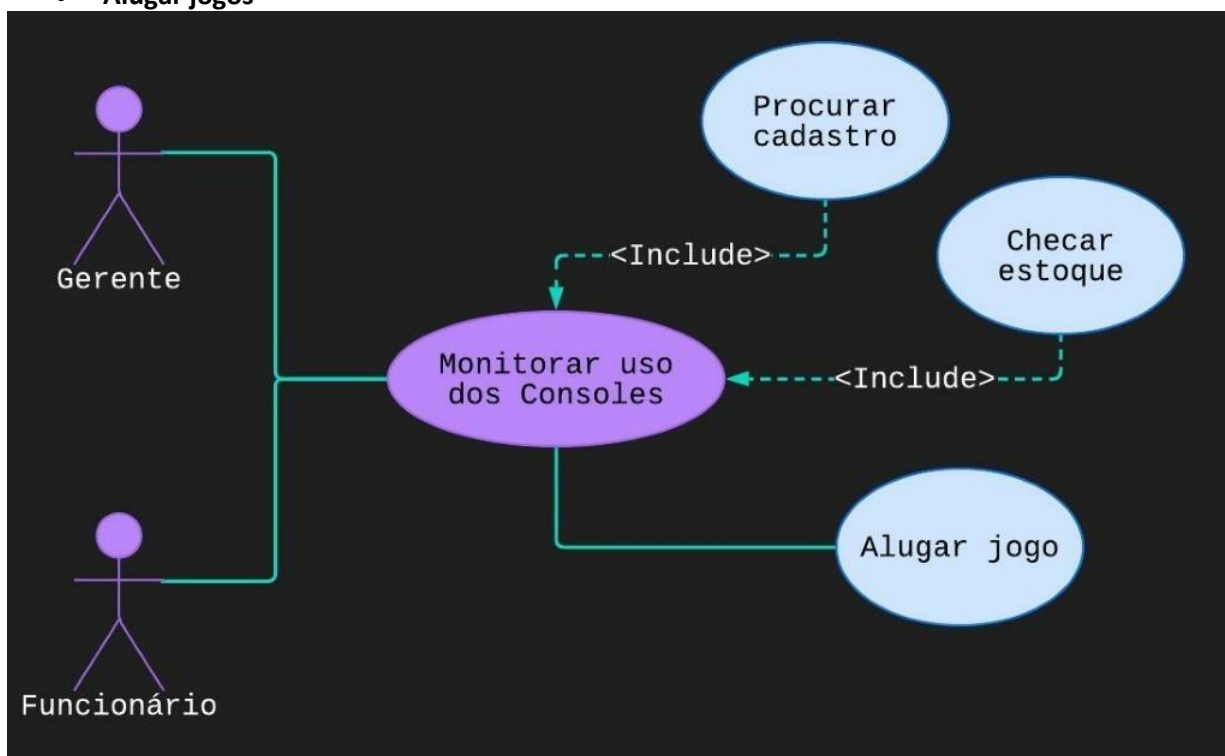
RNF-002	Restrições de software	O software do cliente, deverá executar no browser, com servidor de banco de dados (SQL-Server) na linguagem C#.
RNF-003	Usabilidade	Facilidade de navegação.
RNF-004	Restrição de acesso	Ter mecanismos de controle de acesso para apenas pessoas autorizadas terem acesso

6.3 Diagrama de Caso

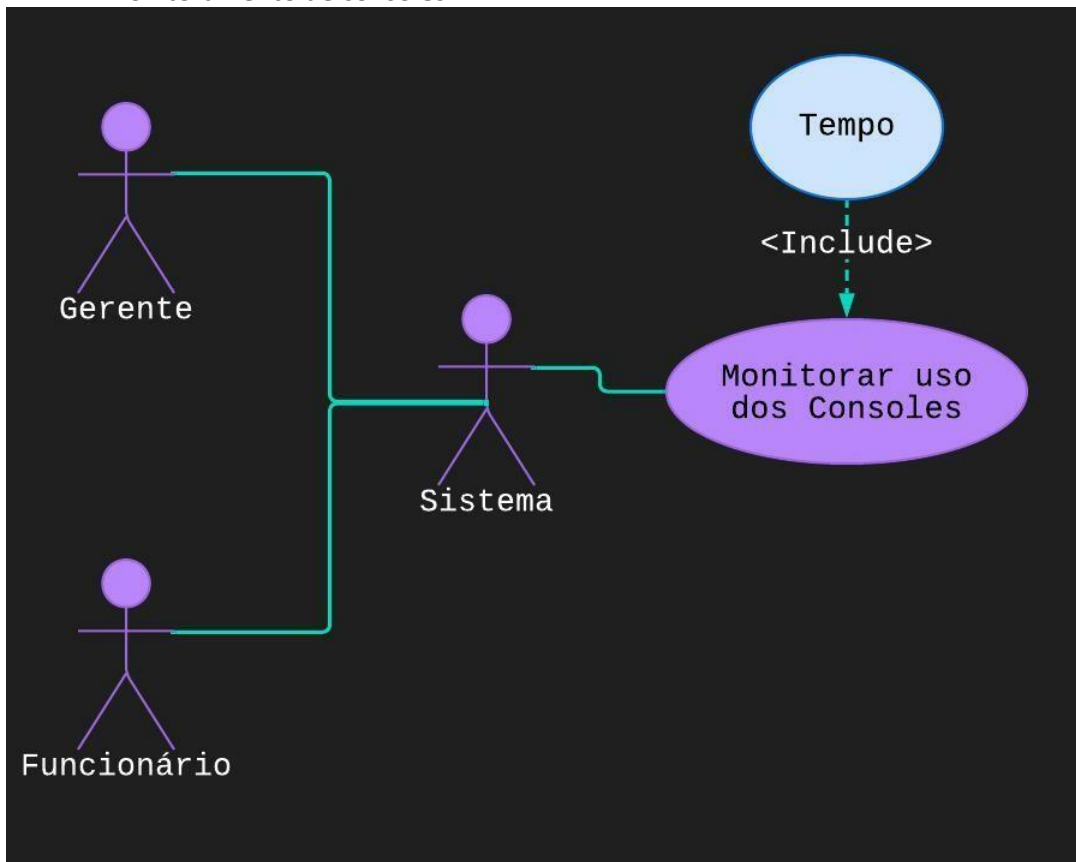
- **Cadastros**



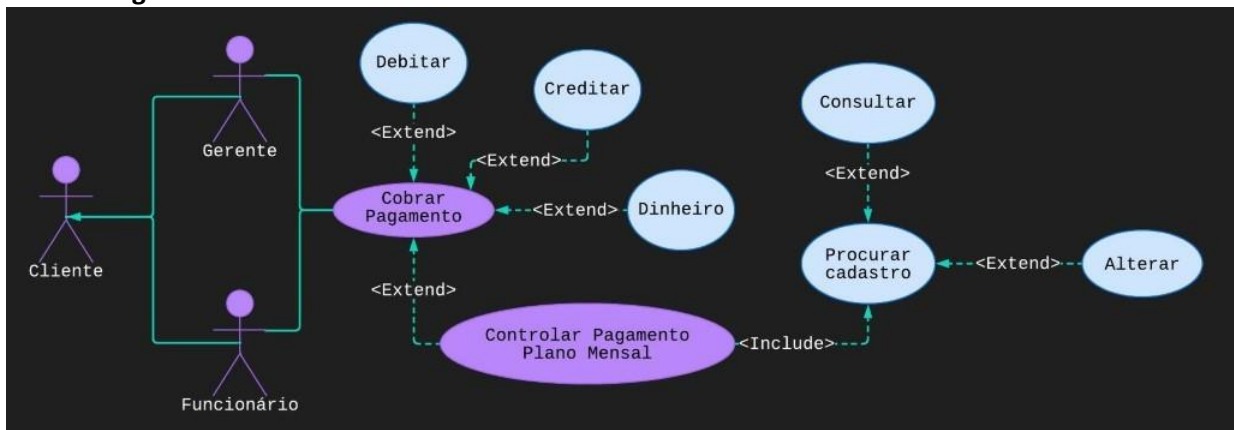
- **Alugar jogos**



- Monitoramento de consoles



- Pagamentos



- Venda de produtos

6.4 Diagrama do Banco de dados

7. MANUAL DO SISTEMA

7.1 Tela de Login

7.2 Tela do Dashboard

7.3 Tela do Caixa

7.4 Tela de Produtos

7.5 Tela de Consoles

7.6 Tela de Clientes

7.7 Tela de Funcionários

7.8 Tela de Configuração

8. CONCLUSÃO

9. REFERÊNCIAS