**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**ETEC JARDIM ÂNGELA**

**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**WEBSITE PARA A MICRO EMPRESA , LANCHONETE CORY DELIVERY**

**São Paulo**

**2020**

**Antônio Cesar da Silva Santos**

**Diogo de Oliveira Vieira**

**Gustavo Teles Gonçalves**

**Lucas Borges Santos**

**Miguel Augusto Stanichesqui Torres Nunes**

**WEBSITE PARA A MICRO EMPRESA , LANCHONETE CORY DELIVERY**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Análise e Desenvolvimento de Sistema da ETEC Jardim Ângela, orientado pelos Prof. Sandro Jose Alves e Wagner Antônio Barth, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Análise Desenvolvimento de Sistema.

**São Paulo**  
**2020**

**Antônio Cesar da Silva Santos**

**Diogo de Oliveira Vieira**

**Gustavo Teles Gonçalves**

**Lucas Borges Santos**

**Miguel Augusto Stanichesqui Torres Nunes**

**WEBSITE PARA A MICRO EMPRESA , LANCHONETE CORY**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Instituição ETEC Jardim Ângela como requisito parcial à obtenção de título de tecnólogo.

**BANCA EXAMINADORA**

**Local: Via Plataforma Teams**

**Horário: 19:00**

**Data: 15/12/2020**

ALEX SANDRO SOARES DE LEMOS

FABIO DANIEL GODOY QUAIATI

SANDRO JOSÉ ALVES

WAGNER ANTONIO BARTH

**São Paulo**

**2020**

**DEDICATÓRIA**

Agradecemos aos nossos professores que auxiliaram no desenvolvimento e conhecimento para a conclusão deste trabalho, sempre esperando o nosso melhor para executarmos com maestria os requisitos propostos, nossos familiares que estiveram com nos durante o processo de desenvolvimento e conclusão deste trabalho e principalmente ao Bruno Cory que ofereceu esta oportunidade de desenvolver seu primeiro website e sistema para a própria micro empresa.

**Resumo em Língua Vernacular**

O presente trabalho via o desenvolvimento de um website para a micro empresa Cory Delivery com o proposito de divulgar a marcar da lanchonete e motivar grandes quantidades de clientes. Determinado projeto foi desenvolvido pelo grupo Flame Pixel Studio, uma equipe de estudantes da ETEC Jardim Ângela do curso de Analise e Desenvolvimento de Sistemas que atendeu o pedido do Bruno Cory e desenvolveu o projeto com base nos requisitos propostos, tendo as informações do estabelecimento, equipe que trabalha dentro da micro empresa, todo o cardápio e o fundamental para o entretenimento do usuario e um mini jogo exclusivo que promove cupons de descontos na lanchonete. Todo o sistema é simples para facilitar o manuseio do administrador do website, tendo um gerador de cupons automático e manual e uma página de administração que somente o dono da lanchonete pode acessar.

**Palavras-chaves:** Website, Cupons, Sistema, Jogo, Entretenimento, Estabelecimento.

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO 8](#_Toc57754924)

[2. JUSTIFICATIVA 9](#_Toc57754925)

[3. PROBLEMATIZAÇÃO 10](#_Toc57754926)

[4. OBJETIVO 11](#_Toc57754927)

[4.1 Objetivo Geral 11](#_Toc57754928)

[4.2 Objetivo Específico 11](#_Toc57754929)

[5. FLUXOGRAMA DO PROCESSO 12](#_Toc57754930)

[6. USER STORIES 13](#_Toc57754931)

[6.1 Exemplo para gerar o cupom 13](#_Toc57754932)

[6.2 Deletar o cupom criado 13](#_Toc57754933)

[6.3 Pesquisar os cupons criados 14](#_Toc57754934)

[6.4 Acessar o jogo Cory Run Run 14](#_Toc57754935)

[6.5 Receber o cupom 15](#_Toc57754936)

[7. CRITÉRIOS DE ACEITE DO PROJETO 16](#_Toc57754937)

[7.1 WEBSITE 16](#_Toc57754938)

[7.2 Game 17](#_Toc57754939)

[8. PROTÓTIPOS 18](#_Toc57754940)

[8.1 WEBSITE 18](#_Toc57754941)

[8.2 GAME 21](#_Toc57754942)

[8.3 ABA ADMINISTRATIVA 24](#_Toc57754943)

[9. DEFINIÇÃO DE PRONTO 26](#_Toc57754944)

[9.1 Website 26](#_Toc57754945)

[9.2 Game 26](#_Toc57754946)

[10. MAPA DE NAVEGAÇÃO DO SISTEMA 27](#_Toc57754947)

[11. DIAGRAMA DE CLASSES 28](#_Toc57754948)

[12. DIAGRAMA DE OBJETO 29](#_Toc57754949)

[13. MER (Modelo Logico do Banco de Dados) 30](#_Toc57754950)

[14. CONSIDERAÇÕES FINAIS 31](#_Toc57754951)

[15. BIBLIOGRAFIA 32](#_Toc57754952)

# INTRODUÇÃO

A princípio o projeto que estamos a desenvolver transparece uma leve diferença no contexto geral, contudo a uma conexão na ideia de um website de lanchonete e jogos que os torna complementares para a conclusão das propostas e objetivos.

Iniciando pelo website, com um design simples onde o usuário vai poder conhecer algumas informações essenciais sobre a lanchonete, ver os preços e os lanches que existe dentro do estabelecimento.

Na parte de entretenimento o jogo faz com o que o cliente se divirta enquanto aguarda o seu pedido ser entregue com um bônus de cupom para os indivíduos que adoram descontos. O bônus é criado pelo dono ou funcionários do site, que irá configurar o cupom da forma que deseja e propor um desafio para seus clientes.

Todo o projeto foi criado com os requisitos que o dono da lanchonete pediu para conseguirmos desenvolver com maestria e entregar o website, sistema e o entretenimento que desejava.

# JUSTIFICATIVA

A partir de projetos e atividades realizadas na Escola Técnica Estadual (ETEC) Jardim Ângela, iniciamos a discussão das propostas do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas com o tema Lanchonete, pois havíamos percebido que diversos sites não eram atrativos o suficiente para incentivar na realização de qualquer pedido no estabelecimento, então desenvolvemos alguns conceitos e protótipos visando chamar a atenção do publico com a mistura de um website com jogos e lanches.

Em meio ao desenvolvimento dos protótipos o funcionário da mais recente lanchonete Cory Delivery entrou em contato, se interessando no projeto e pediu ao grupo de estudantes em meio a uma reunião, um website simples para o usuario e administrador que incentive os novos clientes a acessar e conhecer a lanchonete e os lanches que tem a oferecer, mantendo as ideias inicias de um jogo incluído para o entretenimento dos usuários e incluindo um bônus de um gerador de cupons.

# PROBLEMATIZAÇÃO

A finalidade deste projeto é aplicar o conhecimento que os estudantes tiveram durante o período letivo do curso de Analise e Desenvolvimento de Sistemas para atender os requisitos que o dono da micro empresa apresentou no desenvolvimento de um website simples para os usuários e administradores e tornar atrativo com o intuito de chamar a atenção de novo clientes.

Algumas questões importantes do projeto a ser desenvolvido, sendo elas:

* Como desenvolver um sistema simples para o dono do website ?
* Como tornar o website simples aos olhares dos usuários ?
* Como tornar o projeto atrativo para a atenção dos clientes ?

Dentre esta e outras dúvidas particulares esperamos responder durante o desenvolvimento e finalização do trabalho.

# OBJETIVO

Diante das justificativas e das problematizações apresentadas, estes são alguns dos objetivos propostos:

* 1. Objetivo Geral
* Demonstrar na pratica o nosso conhecimento do curso e até mesmo de pesquisas fora do ambiente escolar que auxiliaram para o desenvolvimento do trabalho.
  1. Objetivo Específico
* Desenvolver o primeiro website e sistema para a recente micro empresa da lanchonete Cory Delivery com base nos requisitos que foram apresentados ao grupo.
* Auxiliar a lanchonete Cory em incentivar aos clientes a acessarem o website e conhecer mais sobre o estabelecimento e os lanches que oferecem.

# FLUXOGRAMA DO PROCESSO

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura do fluxograma do processo.

# USER STORIES

* 1. Exemplo para gerar o cupom

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Como | Eu gostaria | Para |
| Dono e funcionário da lanchonete | **De conseguir gerar um cupom manual ou automático** | **Meus clientes recebam como brinde ao concluir a meta do jogo** |

|  |  |
| --- | --- |
| Regras de Negócio | Critérios de Aceite |
| DADO que o administrador deseja criar um cupom.  E inseriu data de validade.  E porcentagem de desconto.  E escolheu se deseja um gerar um cupom automático.  OU inserir cupom manualmente  QUANDO clicar no botão de confirmar.  ENTÃO o cupom é gerado no banco de dados. | Ver se cupom tem 5 caracteres.  Data de validade deve ser posterior do dia atual.  Todos as caixas devem conter alguma informação. |

* 1. Deletar o cupom criado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Como | Eu gostaria | Para |
| Dono e funcionário da lanchonete. | **De deletar um cupom.** | **Não acumular muito cupons para os usuários.** |

|  |  |
| --- | --- |
| Regras de Negócio | Critérios de Aceite |
| DADO que o administrador já tenha criado o cupom.  E deseje deletar  QUANDO clicar na opção de excluir cupom na tabela.  ENTÃO o cupom é deletado. | Saber qual é o cupom a ser deletado.  Deletar o cupom. |

* 1. Pesquisar os cupons criados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Como | Eu gostaria | Para |
| Dono e funcionário da lanchonete. | **De pesquisar um cupom dentro do website.** | **Saber se existe ou não, caso o usuario conte mentiras.** |

|  |  |
| --- | --- |
| Regra de Negócio | Critérios de Aceite |
| DADO administrador entrar na consulta de cupons  E inserir o cupom na pesquisa  QUANDO clicar no ícone de pesquisar  ENTÃO o cupom que deseja é apresentado na tela | Pesquisar o cupom inserido.  Ver se existe o cupom.  Apresentar na tela caso exista . |

* 1. Acessar o jogo Cory Run Run

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Como | Eu gostaria | Para |
| Cliente | **De conhecer o jogo ou a forma de entretenimento que o site indica** | **Me manter entretido enquanto aguardo o meu lanche a ser entregue.** |

|  |  |
| --- | --- |
| Regra de Negócio | Critérios de Aceite |
| DADO o interesse do usuario  QUANDO acessar no menu  E clicar no botão do jogo  ENTÃO será apresentado a tela do jogo inicial | Conexão do site com o jogo  Pontos atualizados pelo administrador  Volume em 50% default  Pop-up de inserir nickname |

* 1. Receber o cupom

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Como | Eu gostaria | Para |
| Cliente | **De visualizar o cupom que conquistei após a meta** | **Utilizar em um dos lanches da lanchonete Cory Delivery** |

|  |  |
| --- | --- |
| Regra de Negócio | Critérios de Aceite |
| DADO o cliente ter conseguido bater a meta.  E inserido um nickname.  E não ter encerrado o jogo.  QUANDO retornar para o menu.  ENTÃO é apresentado no canto superior direito o cupom para ser utilizado | Nickname registrado.  Validar se a meta foi concluída.  Selecionar o Cupom.  Validar o cupom. |

# CRITÉRIOS DE ACEITE DO PROJETO

* 1. WEBSITE
* **Central**

Página principal do site, onde é localizado todo o website relacionado a lanchonete do projeto, contendo o cardápio completo, parte específica para o jogo exclusivo, funcionários do estabelecimento, algumas dúvidas frequentes, redes sociais, horário de serviço e localidade.

**Funções e Especificações**:

Carrossel de Imagens – Demonstração de alguns lanches e um breve do jogo.

Jogo – Falando um pouco sobre o jogo e um botão que direciona para a página.

Cardápio – Todos os lanches da lanchonete.

Sobre – Comenta um pouco sobre o estabelecimento.

Time – Apresenta os funcionários da lanchonete.

Rodapé – Logo / Redes Sociais / Horário de Atendimento / Local / Dúvidas (somente 3)

* **Jogos**

Determinada aba indica o jogo, da qual haverá os botões de como jogar, opções caso o usuario deseja aumentar ou diminuir o volume e o botão de start.

**Funções e Especificações:**

Jogo – É um jogo de plataforma runner com o objetivo de alcançar metas e passar por diversos obstáculos pela frente, deslizando ou pulando sobre eles.

Botões – Como Jogar, Start e Opções para aumentar e diminuir o volume.

Rodapé – Logo / Redes Sociais / Horário de Atendimento / \*\*Registre / Dúvidas (somente 3)

* **Aba Administrador**

Página que somente o administrador pode acessar e contém o gerador de cupons proposto junto a algumas funcionalidades.

**Funções e Especificações:**

Criar – Criar o código com base nos requisitos propostos, sendo o texto do cupom, porcentagem de desconto dos produtos e a validade que expira o cupom.

Deletar – Função agregada na tabela, utilizada para deletar um cupom não desejado ou invalido para o administrador.

Pesquisar – Localizar um cupom existente na tabela

* 1. Game
* **Artes**

Personagem – Será apenas uma personagem com as animações de corrida, pulo e deslizar para as ações que serão executadas durante a gameplay.

Obstáculos – Mesas e Objetos de Limpeza.

Cenário – É uma representação ilustrativa e imaginária de como seria o interior do estabelecimento.

Menu – A arte do menu é simples, contendo os botões de iniciar, como jogar, e opções.

Nome do Jogo / Logo – Sendo Cory Run Run.

* **Programação**

Fundo emParalax

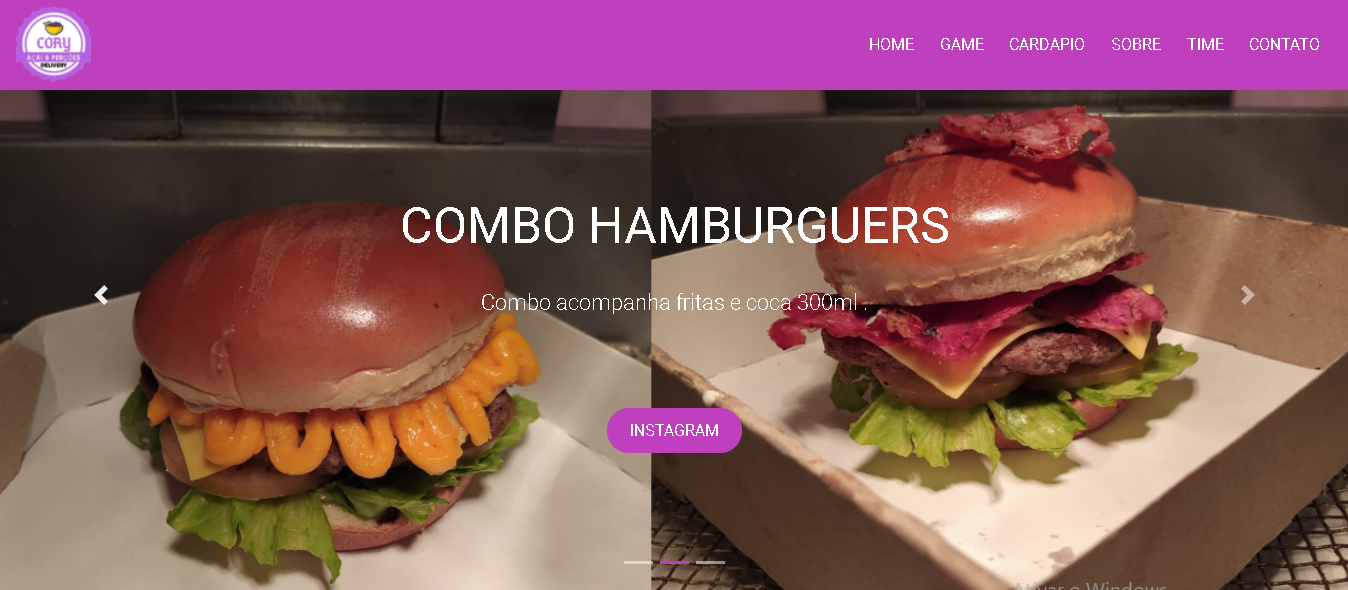
Movimentação da personagem

Algoritmo – Obstáculos, Pontuação, Repetição, Música

Menu Funcional

# PROTÓTIPOS

* 1. WEBSITE



1° Figura Ilustrativa Website, início da página central do website

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

2° Figura Ilustrativa Website, campo de jogos da página central do website.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

3° Figura Ilustrativa Website, campo do cardápio com uma breve demonstração do menu.

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

4° Figura Ilustrativa Website, campo sobre o local da lanchonete.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente3

5° Figura Ilustrativa Website, campo referenciando os funcionários do estabelecimento.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

6° Figura Ilustrativa Website, campo que auxilia no contato com o estabelecimento.

* 1. GAME

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1° Figura Ilustrativa do Cory Run Run, menu principal.

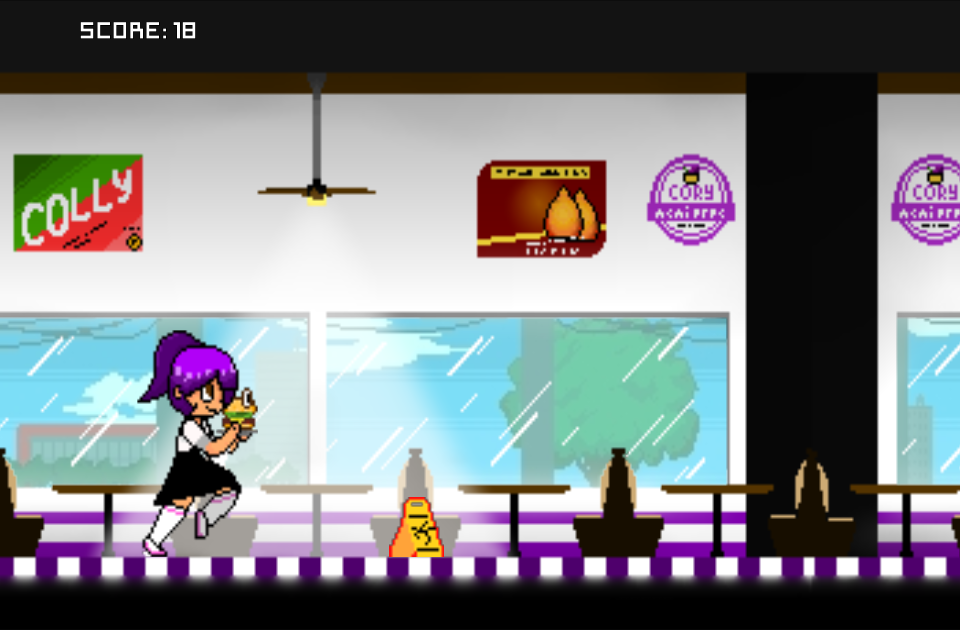
Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

2° Figura Ilustrativa do Cory Run Run, menu de opções.



3° Figura Ilustrativa do Cory Run Run, menu de como jogar.



4° Figura Ilustrativa do Cory Run Run, gameplay.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

2° Figura Ilustrativa do Cory Run Run, menu de opções.

* 1. ABA ADMINISTRATIVA

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1° Figura Ilustrativa da Aba Administrativa, criação de cupom.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

2° Figura Ilustrativa da Aba Administrativa, gerenciar cupom.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

3° Figura Ilustrativa da Aba Administrativa, visualizar cupons.

# DEFINIÇÃO DE PRONTO

O sistema elabora pelo grupo Flame Pixel Studio pode ser considerado pronto, após atender os determinados requisitos:

* 1. Website
* Pesquisar, Deletar e Adicionar o cupom
* Testar a responsividade
* Conexão do jogo com o site
  1. Game
* Testar a Hitbox dos objetos e personagem
* Testar o sistema de distância
* Animações e Artes aprovadas
* Trilha Sonora aprovadas

# MAPA DE NAVEGAÇÃO DO SISTEMA

Neste mapa está incluído de forma simples para os usuários como pode ser feito a navegação do website da lanchonete Cory Delivery, utilizando as funções de navegações da página central.

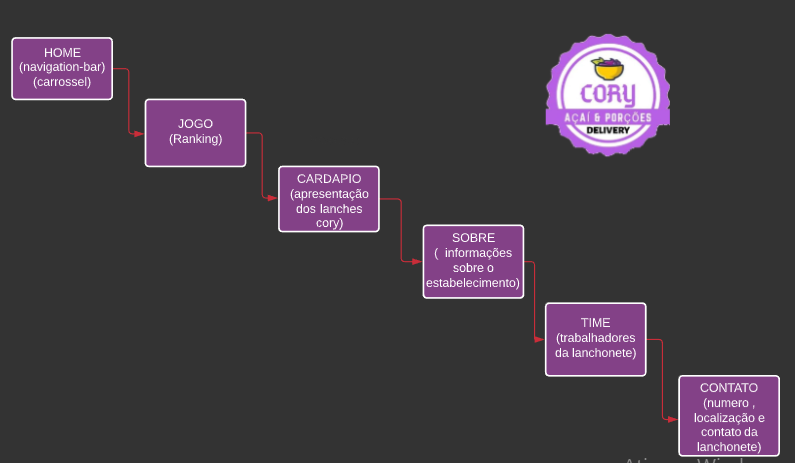


Figura do mapa de navegação do sistema

# DIAGRAMA DE CLASSES

Com base no banco de dados, o desenvolvimento das classes que serão utilizadas é de certa forma simples e fácil caso haja a necessidade de manutenção

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura do diagrama de classes

# DIAGRAMA DE OBJETO

Como o dono da lanchonete propôs um meio de incentivar os usuários a jogar o mini-game, nos idealizamos um sistema que recompensa aos jogadores que almeja descontos nos produtos da lanchonete. Caso o usuario chegue ou ultrapasse à meta definida pelo administrador será recompensado com um cupom da lanchonete de um determinado valor em desconto para ser utilizado no período de um mês. Funcionando da seguinte forma:

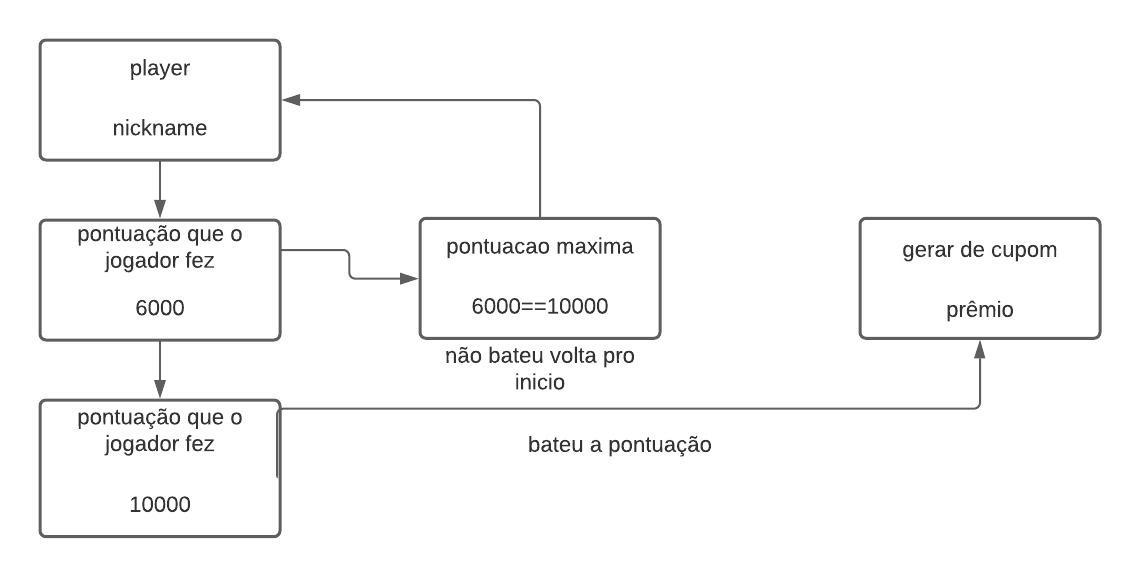
****

Figura do diagrama de objeto

# MER (Modelo Logico do Banco de Dados)

O desenvolvimento do banco de dados deveria ser o mais simples possível, pois a pedido do dono da lanchonete cory delivery em relação ao seu website era necessário que a capacidade de manuseio e administração do sistema deveria ser rápida e fácil, sem muitas complicações para gerenciar o sistema.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura do banco de dados

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo objetivou na criação de um website diante da necessidade encontrada pelo estabelecimento Cory Delivery, e com a pandemia provocada pelo vírus fatal COVID-19 que impactou em suas vendas que apesar de todos os problemas o impacto foi positivo. Pois possibilitou a lanchonete efetivar pedidos delivery do local consequentemente gerou certo lucro , mas ainda não era o suficiente. Bruno Cory sabia que seus lanches atrairiam o paladar de qualquer um , mas não havia como divulgar seu trabalho fora das redes sociais.

Diante da necessidade encontrada pelo estabelecimento, criamos um website para promover a microempresa, contendo a página central com as informações do estabelecimento, seus lanches , porções e sua marca registrada , o açaí. Além do game exclusivo Cory Run Run.

Pensamos em algo diferencial para um maior entretenimento e chamar atenção do público , por isso criamos o Cory Run Run , jogo no estilo infinity runner com o propósito de premiar o jogador que bater a meta mensal de acordo com as regras propostas pelo dono do website.

A taxa de desemprego no Brasil vem crescendo, temos como perspectiva do nosso trabalho a solução dos problemas que acontecem no estabelecimento, para que Bruno Cory não seja mais um a entrar nessa estatística.

# BIBLIOGRAFIA

AdamCYounis, canal da plataforma youtube, criado no dia 4 de jun. de 2019. Disponível em:<<https://www.youtube.com/channel/UC08QfQDLAd9D7aYPFgBUIng>>Acesso: 03 jun. 2020.

Danki Code, canal da plataforma youtube, criado no dia 8 de dez. de 2016. Disponível em:<<https://www.youtube.com/channel/UCdbMvobipjxi6gdr3L1PBrQ>>Acesso: 10 jul. 2020.

Curso em Vídeo, canal da plataforma youtube, criado no dia 10 de mai. de 2013. Disponível em:<<https://www.youtube.com/user/cursosemvideo> >Acesso: 27 mar. 2020.

Shaun Spalding, canal da plataforma youtube, criado no dia 13 de ago. de 2006. Disponível em:<<https://www.youtube.com/user/999Greyfox>>Acesso: 09 out. 2020.

Matheus Battisti - Hora de Codar, canal da plataforma youtube, criado no dia 12 de dez. de 2018. Disponível em:<<https://www.youtube.com/channel/UCDoFiMhpOnLFq1uG4RL4xag/featured>> Acesso: 26 Jul. 2020.