

SENAC - Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial CAS - ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Avaliação N1 – Programação Web – 2º Semestre – Noturno B

Docente

Carlos Henrique Verissimo Pereira

Discentes

Vinicius Santos Lima Silva

Nicolas Araújo Gomes

São Paulo Outubro/2023

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO
2 DESENVOLVIMENTO
2.1 Descrição do Problema
2.1.1 Requisitos Levantados
2.1.2 Prototipação
2.1.3 Telas – HTML & CSS
2.2 Implementação
2.2.1 Implementação & Resumo
3 CONCLUSÃO10

1 – INTRODUÇÃO

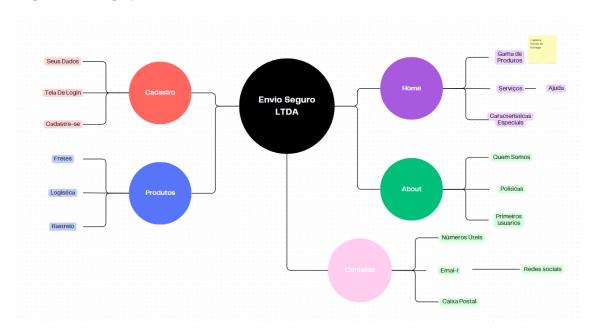
Este documento tem como principal objetivo desenvolver a atividade avaliativa N1, conta com informações pertinentes ao projeto, atendendo aos requisitos solicitados pelo docente. No capítulo 2 teremos as principais características do projeto, desde requisitos de sistemas a demonstração prévia do mesmo. No 3 capítulo encontra-se a conclusão.

2 – DESENVOLVIMENTO

2.1 – Descrição do Problema

Uma plataforma de gestão de logística e entregas é uma ferramenta essencial para empresas que atuam no setor de varejo, comércio eletrônico e transporte. O objetivo desse tipo de plataforma é otimizar os processos de logística e entregas, a fim de reduzir custos e melhorar o atendimento ao cliente. Nos foi requisitado um Web Site que fosse capaz de fornecer requisitos básicos para uma plataforma deste porte conseguisse trabalhar. Conforme segue na pasta SEMANA #2.

Mapa mental do projeto:



2.1.1 Requisitos Levantados

Foram requisitados itens do tipo:

- 1- O cliente deverá fazer cadastro dentro do site
- 2- O cliente irá fazer o login dentro do site
- 3- Irá entrar na aba de produtos e irá selecionar para gerenciarmos a logística da sua empresa, ou seja, verificar qual produto está sendo enviada, a trajetória, se foi entregue ou não e devolver o feedback ao cliente.
- 4- Depois cadastrar os itens enviados, número do pedido, dados do destinatário e outras informações.

Contando com elementos como:

Serviços

> Descrição dos serviços.

Cadastro

> Cadastro do cliente com informações pessoais.

Sobre

>Sobre a empresa

Contatos

> Como entrar em contato conosco, rede sociais, e endereços.

O tempo estimado é de 6 MESES, contando com 13 sprints.

O risco do projeto é baixo.

2.1.2 Prototipação

Abaixo, temos um panorama geral do projeto que conta com um link no final, que redireciona para a página pública do protótipo feito na ferramenta FIGMA.

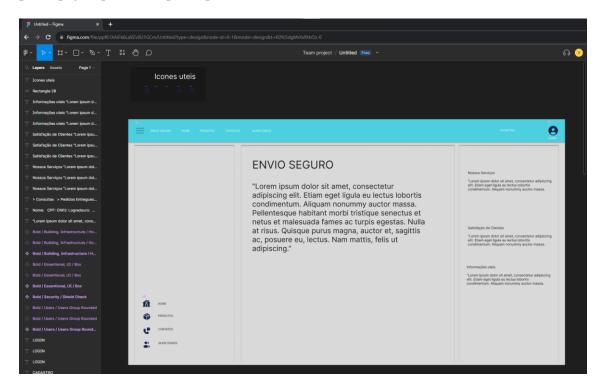


Figura 1: Tela Principal e seus elementos nativos

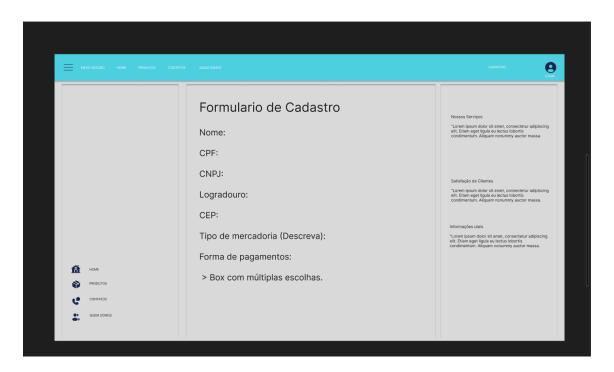


Figura 2: Tela de Cadastro – Ilustra um Formulário



Figura 3: Tela do Cliente – Acesso a informações vitais

Imagens meramente ilustrativas, todo conteúdo está sujeito a mudanças.

Todo padrão de modelo se repete para as demais áreas do projeto não mostradas como por exemplo, "Quem somos", "Produtos" e "Contatos".

Link da plataforma:

https://www.figma.com/file/ppf61XAiFk6La9Zv0U1GCm/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=GQLicPdEmQsG1oGx-1

2.1.3 Telas - HTML & CSS

Abaixo teremos *prints* das telas de código de cada uma das partes juntamente com o link de um dos repositórios do GitHub (repositório pessoal do aluno)

Figura 4: Index e Cadastro – HTML Básico

Figura 5: Contatos e Sobre – HTML Básico

Figura 6: Página index – HTML Semântico

```
| To | Mile Statebox (view of No. No. Normal rive) | Present Activities | Present Activities
```

Figura 7: Estilo do site - CSS

Link para o repositório:

https://github.com/ViniciusLima337/SENAC-PWNB-1142711646-VINICIUS.git

2.2 – IMPLEMENTAÇÃO

Breve amostragem de aplicação de conhecimentos em Javascript implementando uma função genérica de fazer login na página:

```
刘 File Edit Selection View Go Run Terminal Help
                                                                                                                                                  PWNB_ENTREGAS
        EXPLORER
                                          JS funcaoLogin.js X
ф
      ∨ PWNB_ENTREGAS [ The Transfer of the PWNB-1142711646-VINICIUS > PWNB-Semana#06 > JS funcaologin.js > 分 iniciarlogin

✓ SENAC-PWNB-1142711646-VI...

         > PWNB-Semana#01
          > PWNB-Semana#02
                                                       let usuario = widow.prompt('Insira nome de Usuario...')
let senha = widow.prompt('Agora insira sua Senha...')
          > PWNB-Semana#03
          > PWNB-Semana#04
                                                       if(usuario == admin && senha == 1234){
   window.alert(`Olá, ${usuario}! Bem Vindo de volta!`)
          > PWNB-Semana#05

∨ PWNB-Semana#06

          cadastro.html
                                                            window.alert(`Usuario n\u00e3o cadastrado. Prossiga para tela de Cadastros!`)
          JS funcaoLogin.js
           index.html
0
          (i) README.txt
          serviços.html
          o sobre.html
          # style.css
```

Figura 8: Função no Java Script referente a fazer um login (somente amostragem)

```
    index.html ×

Ð
       PWNB_ENTREGAS [1 PT to de SENAC-PWNB-1142711646-VINICIUS > PWNB-Semana#06 > ♦ index.html >

✓ SENAC-PWNB-1142711646-VI...

         > PWNB-Semana#01
                                               <html lang="pt-BR"
         > PWNB-Semana#02
                                               > PWNB-Semana#03
                                                   <meta name="viewport" content="width-device-width, initial-scale=1.0">
ctitle>Gestão e logistica</title>
clink rel="stylesheet" href="style.css"> <!-- Você pode criar um arquivo CSS separado para estilizar sua página -->
cscript src="funcaologin.js" defer></script>
          cadastro.html
0
          README.txt
           serviços.html
          # style.css
                                                                <a href="cadastro.html">Cadastro</a>
<button onclick="funcaoLogin()">Log In</button>
```

Figura 9: Implementação da função no index do web site

2.2.1 Implementação - Resumo

Foram implementadas mudanças substanciais suficientes para o início do projeto, com a junção dos conhecimentos até aqui adquiridos, pudemos fazer uso das 3 principais tecnologias: HTML, CSS e Java Script, aliados com o conhecimento de DOM e uso da semântica nos projetos com HTML.

3 - CONCLUSÃO

Conclui-se que até o presente momento pudemos apresentar nossos conhecimentos nas principais tecnologias usadas na criação de websites, uso básico de metodologias ágeis e seus derivados para mostrar, até então sólidos conhecimentos em cima do que nos foi apresentado e lecionado.