UNIVERSIDADE EVANGÉLICA DE GOIÁS ENGENHARIA DE SOFTWARE

IGOR ALEXANDER RIBEIRO DE PAULO

JOÃO LUCCAS MARQUES

MARCOS PAULO MOREIRA DAMASCENA

MATHEUS MARQUES PORTELA

PEDRO HENRIQUE MATIAS ECHEBARRIA

REBECA BARBOSA FERREIRA

VICTOR DUARTE MADALENO

VICTOR MANOEL DE MORAES

Portfólio apresentado a disciplina de Pensamento Computacional atendendo as exigências parciais do curso de Bacharelado em Engenharia de Software.

Orientador: Me. Holehon Santos Campos

ANÁPOLIS

2024

SUMÁRIO

1-Introdução	3
2-Desenvolvimento	3
2.1-A Visita	3
2.2-O Software	
2.3-As Disciplinas	6
3-Conclusão	
4-Referências	7

INTRODUÇÃO

O projeto visa ajudar a instituição INMCEB(Instituto de Medicina do Comportamento Eurípedes Barsanulfo) a melhorar o funcionamento de seus processos internos , identificando os gargalos e dores que acabam dificultando o dia a dia do trabalho. Após uma reunião realizada com a TI do INMCEB , nosso time propôs um sistema de otimização de processos de envio de documento entre setores da empresa.

João Lucas Marques = PO

Rebeca Barbosa Ferreira = Scrum Master

Mateus Marques Portela = Dev FullStack

Marcos Paulo Damasceno = Dev Front-End

Victor Duarte Madaleno = Back-end

Victor Manoel Moraes = Back-end

Pedro Henrique Echebarria = Design

Igor Alexander Ribeiro = Design

A instituição possui dificuldades no setor de almoxarifado com as cotações eles utilizam métodos manuais para realizar e armazenar toda compra que é realizada , tivemos a ideia de automatizar esses processos via web onde acreditamos que será de grande eficiência visto que eles realizam uma grande quantidade de compras .

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 A VISITA

A visita técnica ocorreu no dia 14 de Março de 2024 na instituição filantrópica INMCEB. O Instituto de Medicina do Comportamento Eurípedes Barsanulfo (INMCEB) é uma entidade filantrópica que ao longo dos seus 69 anos de atuação, oferece à população um serviço focado em atender as necessidades dos indivíduos portadores de transtornos mentais e seus

familiares. Sua equipe multiprofissional reúne diversos especialistas como, psiquiatras, psicólogos, terapeutas, enfermeiros, assistente sociais e demais profissionais, que atuam em parceria com o objetivo de desenvolver um tratamento individual e direcionado para os paciente

2.2 O SOFTWARE



Imagem 1

Essa será a tela de login onde somente pessoas autorizadas do INMCEB terão acesso para entrar.



Imagem 2

Essa vai ser a página inicial com um resumo das cotações em andamento e com o menu com opções de criar uma nova cotação e de ver relatório da mesma.

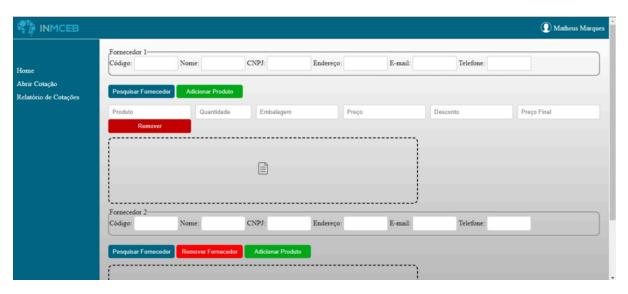


Imagem 3

Aqui ele poderá criar novas cotações incluindo todos os dados necessários do fornecedor e do produto .

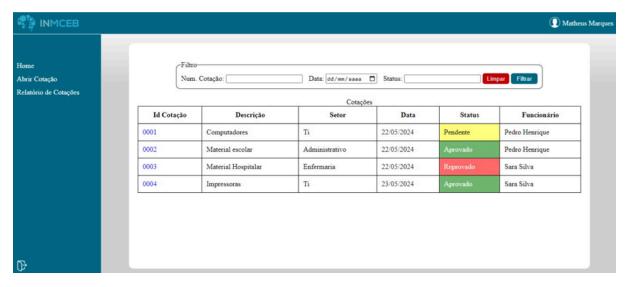


Imagem 4

Nesse ambiente poderá ser pesquisado qualquer cotação e possui um resumo das cotações mais recentes.

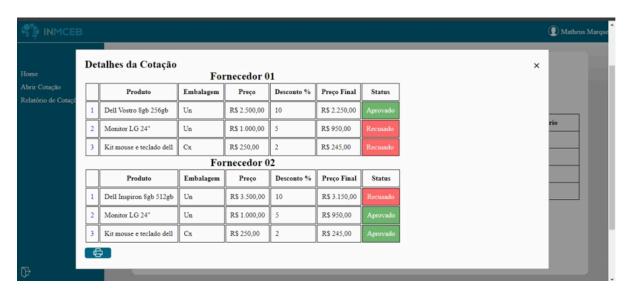


Imagem 5

Aqui poderá ser visto e impresso os relatórios com todos detalhes de qualquer cotação.

2.3 AS DISCIPLINAS

De Pensamento Computacional usamos JavaScript e foi importante para criar uma página web dinâmica e interativa. Da disciplina de Análise e Projeto de Software, nós aproveitamos conhecimentos de documentação como EAP e Análise Orientada a Objeto. As demais disciplinas foram aproveitadas um pouco de conhecimento de cada, exemplo a disciplina de laboratório de programação que foi aproveitado o conhecimento de funções.

CONCLUSÃO

O projeto de desenvolvimento de telas para a instituição INMCEB(Instituto de Medicina do Comportamento Eurípedes Barsanulfo) atingiu todos os critérios estabelecidos, resultando em uma implementação bem-sucedida. Após a entrega, retornamos à instituição e recebemos um feedback positivo sobre a qualidade e funcionalidade das telas desenvolvidas. Este retorno positivo reforça que o trabalho foi bem executado, atendendo às expectativas e necessidades da instituição.

Além do sucesso técnico, o projeto destacou a importância do trabalho em equipe. A colaboração efetiva e o esforço conjunto foram cruciais para o cumprimento dos objetivos. Durante o processo, aprimoramos nossas habilidades de comunicação e cooperação, aprendendo a valorizar as

contribuições individuais e a trabalhar em harmonia. Esse projeto não só fortaleceu nossas competências técnicas, mas também nos ensinou lições valiosas sobre a dinâmica do trabalho em equipe, essenciais para futuras iniciativas colaborativas.

REFERÊNCIAS

DUCKETT, Jon. JavaScript e JQuery: Desvendando a Linguagem da Web. Tradução de: Pedro Bouças. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2014. 552 p.

WIERUCH, Robin. JavaScript para Iniciantes. Tradução de: Marcelo Martins. São Paulo: Editora Casa dos Livros, 2014.

SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a Cabeça!: Análise e Projeto Orientado a Objeto. Tradução de: Robert Cipriani e Paulo Ernesto Teixeira Soares. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2007. 624 p.