INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO

RIO GRANDE DO SUL

CAMPUS CANOAS

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

GABRIEL NUNES DE SIQUEIRA

SmartInv - Uma plataforma de Inventário de Informática com Algoritmo Gerenciador de Computadores Inativos

Canoas, 27 de outubro de 2017.

GABRIEL NUNES DE SIQUEIRA

SmartInv - Uma plataforma de Inventário de Informática com algoritmo gerenciador de computadores inativos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Técnico em Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Canoas.

Prof. Me. Marcio Bigolin

Orientador

Canoas, 27 de outubro de 2017

# RESUMO

Consiste na apresentação clara e concisa dos pontos relevantes do trabalho (tema, objetivo, metodologia e principais resultados), de maneira a permitir ao leitor saber da conveniência ou não da sua leitura na íntegra. É redigido pelo autor, em português e em inglês, em páginas distintas, antecedendo a introdução. Cada um ocupará no máximo 1 (uma) folha, e poderá ter até 500 palavras. Para maiores informações com relação à redação, consultar a NBR 6028 da ABNT (2003). Quanto ao estilo, o resumo deve ser composto por uma sequência de frases completas, em parágrafo único, e não por uma enumeração de tópicos; a primeira frase deverá ser significativa, explicando o tema principal do documento. Na redação, dar preferência ao uso da terceira pessoa do singular e do verbo na voz ativa. Abaixo do resumo, devem constar as palavras-chave, as quais contemplam os pontos essenciais da monografia. Elas devem ser antecedidas da expressão “Palavras-chave:”, separadas entre si e também finalizadas por ponto, conforme recomendações da NBR 6028 (2003), como apresenta o exemplo a seguir.

**Palavras-Chave:** ABNT. Processadores de texto. Formatação eletrônica de documentos.

This should be the title in English (OPCIONAL)

# ABSTRACT (OPCIONAL)

O *abstract* contém a tradução do resumo para a língua inglesa e deve apresentar, adicionalmente, uma tradução do título do trabalho. O título traduzido é colocado antes do título do capítulo (“Abstract’”), a 2 cm da margem superior, centralizado, em fonte Times 14 pt negrito. Ocupará no máximo 1 (uma) folha e deverá seguir a formatação utilizada para o resumo. Abaixo do *abstract*, devem constar *keywords*, as quais deverão trazer a tradução das palavras-chave registradas abaixo do resumo. Elas devem ser antecedidas da expressão “Keywords:” e devem manter a formatação utilizada nas “Palavras-chave”, separadas entre si e também finalizadas por ponto, como apresenta o exemplo a seguir.

**Keywords:** ABNT. Text processors. Electronic document preparation.

# LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Visualização de um componente no GLPI 11

Figura 2: Diagrama de Casos de Uso 13

# LISTA DE quadros

**Nenhuma entrada de índice de ilustrações foi encontrada.**

# LISTA DE TABELAS

**Nenhuma entrada de índice de ilustrações foi encontrada.**

# LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

|  |  |
| --- | --- |
| GLPI | *Gestion Libre de Parc Informatique* |
| PROEJA | Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos |
| TADS | Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas |

Observação: as abreviaturas e siglas devem aparecer em ordem alfabética.

Sumário

RESUMO 3

ABSTRACT (OPCIONAL) 4

LISTA DE FIGURAS 5

LISTA DE quadros 6

LISTA DE TABELAS 7

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS 8

1 Introdução 10

2 Objetivos 12

2.1 Geral 12

2.2 Específicos 12

3 Metodologia 13

4 Trabalhos Relacionados 15

4.1 Craftmybox 15

4.2 CHIPART 15

4.3 The GLPI Project 15

5 O projeto *offboard* 16

6 Desenvolvimento 17

7 Resultados 18

referências 19

glossário (OPCIONAL) 20

apêndice A - Descrição do apêndice 21

anexo A - Descrição do anexo 22

# Introdução

É comum observar em várias instituições acadêmicas e empresas atuando na área da informática a existência de uma grande demanda de serviços que exigem uma excessiva quantidade de tempo para serem solucionados. A simples montagem de um computador pode levar horas para ser efetuada, seja por problemas de arranjo físico do depósito descrito por Chiavenato (1991) como “disposição física dos equipamentos, pessoas e materiais, da maneira mais adequada ao processo produtivo” ou problemas relacionados a compatibilidade entre componentes. A montagem de um computador requer componentes básicos, descrito por Morimoto (2005) como a combinação entre os seguintes componentes:

* Fonte de alimentação;
* Placa Mãe;
* Processador;
* Disco Rígido;
* Memória.

Ao longo do ano de 2016 durante a execução do projeto de extensão Offboard - Manutenção e Suporte a Serviço da Comunidade, realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul Campus Canoas, uma grande quantidade de componentes e equipamentos foram sendo adicionados ao estoque do projeto através de doações da comunidade. A acumulação de estoques em níveis adequados é uma necessidade para o normal funcionamento do sistema produtivo. (CHIAVENATO, 1991), considerando o objetivo do projeto Offboard de promover a descoberta e aprendizagem na área de manutenção, uma grande quantidade de peças acaba sendo reutilizada para aprendizagem ou montagem de computadores para serem doados. Em resultado cria-se a necessidade da realização de inventários, descritos por Chiavenato (1991) como a verificação da existência dos materiais dentro do estoque.

Os itens inventariados necessitavam ser catalogados dentro de um sistema online, a solução foi utilizar o GLPI (Gestion Libre de Parc Informatique), uma plataforma de código aberto presente no mercado há aproximadamente quinze anos. A ferramenta é eficiente, porém deixa a desejar tratando-se de organização e tempo quando é necessária a montagem rápida de computadores, demonstrando-se assim incapaz de solucionar a alta demanda pelo estoque.

A utilização de sistemas de catálogo é importante principalmente quando existe a necessidade de manter um controle sobre as peças em circulação, possibilitando identificar discrepâncias entre o estoque catalogado e o estoque físico. (CHIAVENATO, 1991). Quando se trata de informática, as peças acabam sendo catalogadas com informações úteis sobre a qualidade da peça ou desempenho. Essas informações poderiam ser utilizadas para automatizar o processo de criação e montagem dos computadores dentro de um sistema de inventário para informática.

Figura : Visualização de um componente no GLPI



Fonte: Autoria própria

Conforme a Figura 1, é possível perceber que as informações características do componente ainda não estão completas, é possível ainda informar a socket ou também conhecido como espaço disponível para que seja conectado o processador, número de interfaces na placa e seus respectivos nomes, tipo de memória na placa e demais informações relevantes. Com essas informações catalogadas seria possível realizar a associação automática entre as peças dentro do estoque se necessário, o usuário poderia acessar uma lista com todos os processadores disponíveis para aquela placa mãe específica, todos os discos rígidos que a placa mãe tenha capacidade de suportar entre outras possíveis combinações, agilizando o processo de criação de um computador.

A proposta será desenvolver uma plataforma de inventário de informática para gerenciar computadores em estoque, dentro de uma empresa ou instituição. Esse sistema receberá as informações cadastradas pelos usuários e apresentará uma sugestão da melhor configuração disponível para as peças em estoque. O SmartInv funcionará com um algoritmo, buscando reduzir o tempo necessário em configurações de computadores.

# Objetivos

## Geral

Apresentar uma solução para inventário de informática com um algoritmo para otimizar o tempo na criação de computadores inativos dentro de um estoque.

## Específicos

* Pesquisar a utilização de inventários de informática e a importância dentro de grandes instituições;
* Reunir trabalhos semelhantes e estudos sobre algoritmos de organização;
* Analisar ferramentas que auxiliem a solução da proposta;
* Implementar a plataforma;
* Realizar testes quanto a eficiência do algoritmo desenvolvido;
* Migrar os dados do GLPI.

# Metodologia

O presente trabalho se dará por pesquisa científica, descrita por Gerhardt e Silveira (2009) como “[...] o resultado de um inquérito ou exame minucioso, realizado com o objetivo de resolver um problema, recorrendo a procedimentos científicos” e servirá como um teste para os conhecimentos desenvolvidos colocando-os em prática.

O desenvolvimento da pesquisa se deu por consultas a livros e artigos acadêmicos na área de gestão de estoques, engenharia de produção e logística, com as informações relacionadas e o problema identificado, promoveu-se o levantamento dos requisitos da plataforma e modelados nos padrões da linguagem UML (*Unified Modeling Language*), descrita por Sommerville (2011) como a linguagem gráfica utilizada no desenvolvimento orientado a objetos.

Figura : Diagrama de Casos de Uso

****

Fonte: Autoria própria

Conforme apresentado na Figura 2, a plataforma possui os casos de uso responsáveis por identificar possíveis atores ou usuários do sistema e suas interações com as funcionalidades (SOMMERVILLE, 2011). Existe apenas um tipo de usuário que é responsável por gerenciar todo o catálogo de peças, incluindo criar, deletar e excluir componentes. É possível gerenciar o funcionamento do algoritmo através de configurações prévias escolhidas pelo usuário (gerar configuração) ou montar computadores manualmente no sistema com todas as associações realizadas pelos usuários (montar computador manualmente), gerar relatórios com informações sobre quantidade de peças no sistema e computadores catalogados. Os requisitos foram analisados através da participação como bolsista no projeto *Offboard* realizado em 2016, onde era possível identificar problemas apresentados por Gianesi e Biazzi (2009) como:

* Conhecer o que existe em estoque precisamente;
* Maximizar o nível de serviço ou maximizar o atendimento da demanda pela disponibilidade do material em estoque.

O *Offboard* objetiva atender a comunidade através de doações e capacitação, ao surgir a necessidade do empréstimo de um computador ou máquina acaba-se gerando uma espécie de fila de espera, quando aparecem componentes adequados o computador é montado e disponibilizado para o requerente.

O desenvolvimento *back-end* [[1]](#footnote-1)foi realizado com o auxílio do *framework* Enyalius, desenvolvido para a criação de formulários e páginas, usado também para conexão com o banco de dados e padronização da estrutura das páginas através da combinação de diversas outras ferramentas como o *Gulp*, conhecido por ser um automatizador de tarefas; *Smarty*, uma ferramenta para *templates* na linguagem de programação *PHP Hypertext Preprocessor* (PHP) e por fim o Composer conhecido por ser uma ferramenta para gerenciar as dependências e bibliotecas em PHP, que permite declarar as bibliotecas utilizadas enquanto gerencia a instalação e atualização automaticamente.

Para o desenvolvimento do *front-end*[[2]](#footnote-2), além de utilizar funções do Enyalius, foi utilizado o *framework* Bootstrap responsável pelo CSS e Javascript para customização das páginas, aplicação de estilos e responsividade dentro da plataforma.

A plataforma necessitou da utilização de um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados, fornecido pela instituição e utilizado nesta pesquisa, o PostgreSQL foi escolhido. Por ser código aberto e ser hospedado no próprio servidor do campus a utilização deste para manter os dados da plataforma foi essencial.

# Trabalhos Relacionados

O desenvolvimento do SmartInv se dará a partir da combinação de características a serem observadas em três plataformas distintas, são elas: CraftMyBox, Loja Chipart e GLPI. Atendendo os objetivos específicos do trabalho, a análise de sistemas que realizem combinações com restrições é essencial para a implementação da plataforma.

## Craftmybox

*CraftMyBox* é um banco de dados com mais de mil peças catalogadas destinada para usuários sem conhecimentos aprofundados em informática montarem seus computadores a partir de combinações de peças. Através de um algoritmo responsável por realizar mais de quarenta validações, o usuário é informado das possíveis incompatibilidades ao associar determinadas peças entre si (CRAFTMYBOX, 2017).

O *CraftMyBox* apresenta-se como uma plataforma dedicada para usuários buscarem preços acessíveis na montagem de um computador, a medida que o usuário escolhe os componentes o algoritmo calcula o preço total e informa a loja com o menor preço.

## CHIPART

A Chipart é uma loja virtual especializada na montagem de computadores específicos para jogadores desde 2009 (CHIPART, 2017), a loja é especializada em conteúdo gamer, os produtos variam desde monitores customizados até gabinetes temáticos (caixa que envolve o computador fisicamente). A loja possui um sistema que permite um usuário inexperiente montar o próprio computador combinando peças individualmente mostrando os preços, permitindo o utilizador controlar seus gastos.

## The GLPI Project

A plataforma GLPI está presente no mercado de inventários de informática desde 2002 e conta com ferramentas para administração e controle do estoque físico ou lógico.

As principais funcionalidades da plataforma são:

* O controle de inventário preciso de todos os itens em estoque;
* O histórico das ações realizadas dentro do sistema.

O GLPI consiste em uma plataforma com controle de estoque e gerenciamento de chamados técnicos para solucionar problemas dentro de uma empresa ou setor. Através do GLPI o técnico consegue ter um controle sobre todos os computadores ativos dentro do sistema e efetuar possíveis reparos quando necessário.

# O projeto *offboard*

Iniciado em 2016, o projeto de extensão Offboard ­– Manutenção e suporte a serviço da comunidade visa atender a população do IFRS Canoas seja externa ou interna provendo serviços relacionados a manutenção de computadores.

O projeto recebe doações de equipamentos de informática através da comunidade e por meio de testes específicos em cada componente são separados e descartados corretamente caso apresentem defeito. Os componentes que não apresentarem defeitos são catalogados dentro da plataforma GLPI e armazenados no estoque do projeto.

Com as peças em catálogo os participantes do projeto podem através da montagem de um computador descobrir compatibilidades entre componentes específicos e preparar máquinas para serem doadas para a comunidade.

Todo o conhecimento obtido e explorado pelos participantes durante a realização de testes específicos em componentes, montagem de computadores, troca de componentes em um computador funcional, instalação de sistemas operacionais ou qualquer outro conhecimento na área da informática que foi desenvolvido ao longo da execução do projeto pode ser compartilhado entre os participantes. Através de um espaço de aprendizagem o projeto possibilita compartilhar experiências na área de manutenção de computadores através dos próprios participantes se auxiliando, de acordo com Drago, Ribeiro e Silva (2011) o conhecimento compartilhado gera produtos, processos e serviços. As experiências vivenciadas pelos colaboradores precisam ser transmitidas, pois o compartilhamento é vital para o sucesso.

Após o aperfeiçoamento dos participantes ser dado através de estudos e pesquisas em livros e fóruns da internet o projeto iniciou as oficinas de capacitação dentro dos laboratórios do IFRS Canoas todas as terça-feira e quinta-feira pela manhã o laboratório recebia estudantes e a comunidade externa, interessados em aprender sobre manutenção e suporte de computadores. A maioria dos participantes acabava trazendo computadores pessoais com defeitos ou problemas gerais e requisitava ajuda para solucionar o problema, os participantes do projeto auxiliavam os participantes das oficinas instruindo como proceder durante a execução dos reparos.

O projeto também disponibilizou duas oficinas extras, uma realizada no turno da noite para o PROEJA do IFRS e a outra para o curso superior em TADS também do IFRS, ambas as oficinas tiveram uma temática visando abordar consertos e identificação de problemas superficiais em computadores.

Figura : Oficina realizada para o PROEJA do IFRS Canoas

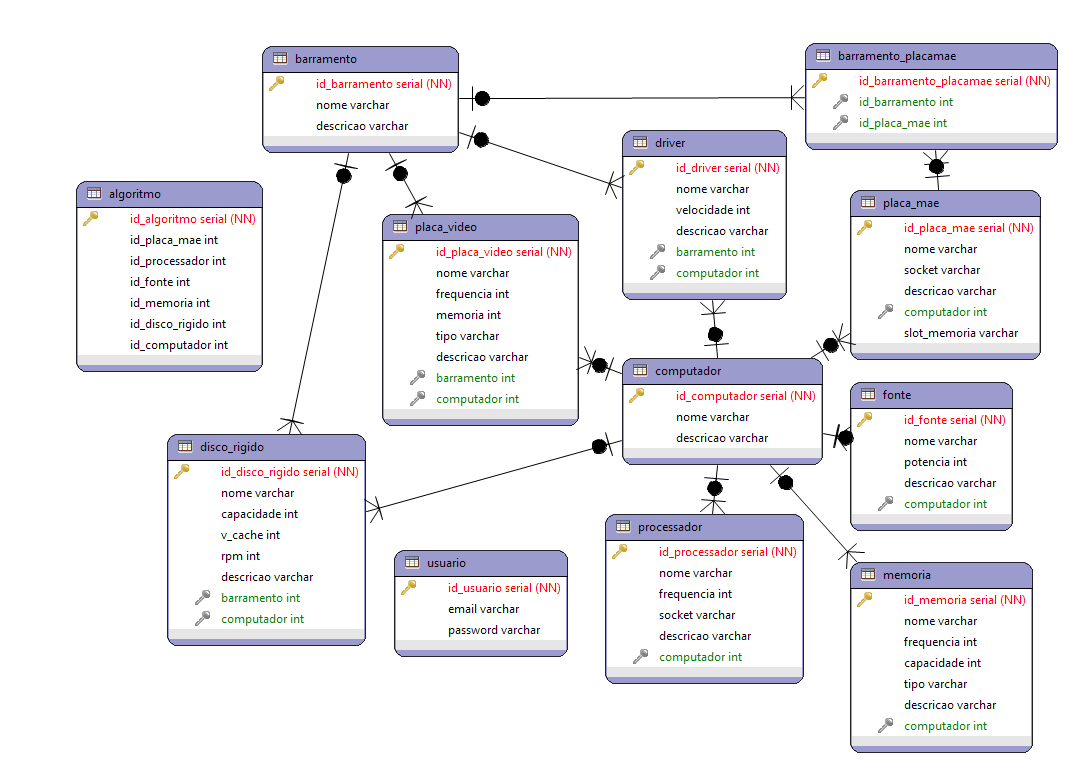


As oficinas permitem os alunos expandirem seus conhecimentos na área de manutenção, principalmente o curso de Manutenção de Computadores modalidade PROEJA ofertado pelo IFRS Canoas, os alunos podem colocar em prática os conhecimentos adquiridos nas aulas e compartilharem informações úteis com os colegas.

# Desenvolvimento

O desenvolvimento do SmartInv teve início após o levantamento dos requisitos da plataforma. Através da análise dos objetivos específicos foi possível identificar as necessidades do usuário ao utilizar um sistema de estoque, os resultados foram transformados em um modelo entidade-relacionamento, descrito por Navathe (2004) como um modelo de dados conceitual de alto nível, utilizado em aplicações de bancos de dados.

Figura : Diagrama de entidade-relacionamento representando o banco de dados.



Conforme o diagrama apresentado na Figura 4, todas os componentes do SmartInv se relacionam a uma tabela denominada computador, o primeiro passo dado após o levantamento de requisitos foi a modelagem da plataforma através de diagramas de entidade-relacionamento banco de dados, sendo necessário optar por uma peça individual possuir uma coluna identificando o computador associado.

## Algoritmo

# Resultados

# referências

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração de Materiais**: Uma abordagem introdutória. 3° ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 166 p.

GIANESI, Irineu Gustavo Nogueira; DE BIAZZI, Jorge Luiz. Gestão estratégica dos estoques. **Revista de Administração**, v. 46, n. 3, p. 290-304, 2011.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9ª. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 544 p.

# glossário (OPCIONAL)

Esse item é opcional. Se houver glossário, apresentar depois das Referências.

# apêndice A - Descrição do apêndice

Apêndices e Anexos tem como função permitir à inclusão de informações complementares ao trabalho, mas que não são essenciais à sua compreensão. Os Apêndices devem apresentar material desenvolvido pelo próprio autor, formatado de acordo com as normas. Já os Anexos possibilitam incluir materiais que não foram desenvolvidos pelo autor do trabalho. A contagem das páginas nos Apêndices e Anexos segue normalmente. Nos Anexos, os números não precisam ser indicados, a não ser na página inicial de cada um.

Conforme a NBR 14724 (2001), apêndices e anexos são identificados por letras maiúsculas consecutivas, travessão e pelos respectivos títulos

Exemplo:

APÊNDICE A – Avaliação numérica de células

# anexo A - Descrição do anexo

Apêndices e Anexos tem como função permitir à inclusão de informações complementares ao trabalho, mas que não são essenciais à sua compreensão. Os Apêndices devem apresentar material desenvolvido pelo próprio autor, formatado de acordo com as normas. Já os Anexos possibilitam incluir material que não foi desenvolvidos pelo autor do trabalho. A contagem das páginas nos Apêndices e Anexos segue normalmente. Nos Anexos, os números não precisam ser indicados, a não ser na página inicial de cada um.

Conforme a NBR 14724 (2001), apêndices e anexos são identificados por letras maiúsculas consecutivas, travessão e pelos respectivos títulos.

Exemplo:

ANEXO A – Representação gráfica de contagem de células

1. Também conhecido como *server­-side* são linguagens que executam dentro do servidor, e não no computador pessoal do usuário. Comumente utilizado linguagens como PHP, ASP e JAVA. [↑](#footnote-ref-1)
2. Conhecido como *cliente-side* são linguagens desenvolvidas para executarem no navegador do usuário, ou no computador. As mais comuns são CSS, HTML e JavaScript. [↑](#footnote-ref-2)