**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**UZIARA REGIANE GALVAO**

**E-COMMERCE PETSHOP E HOTEL CANINO CÃOZINHO FELIZ**

**CASCAVEL - PR**

**2025**

**UZIARA REGIANE GALVÃO**

**E-COMMERCE PETSHOP E HOTEL CANINO CÃOZINHO FELIZ**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-0)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2025**

**UZIARA REGIANE GALVÃO**

**E-COMMERCE PETSHOP E HOTEL CANINO CÃOZINHO FELIZ**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2025

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

Petshops são lojas especializadas em venda de acessórios e serviços voltados para animais de estimação

A história dos animais de estimação vem de longa data. Desde do ínicio da humanidade temos indícios da aproximação entre homens e animais, uma relação que começou com seus ancestrais lobos, que obtinham alimento e proteção em troca de auxiliar homens na caça.

Com o tempo, essa troca de "favores"se tornou um carinho, uma companhia. Animais de estimação eram comuns na Europa durante a Idade Média e Renascença, onde grande maioria vivia entre a nobreza ou alta burguesia. Próximo ao final do período, a palavra "pet" (derivada do termo petty, que significa "pequeno" em inglês) é introduzida ao vocabulário da língua inglesa.Na Idade Média a domesticação de cães e gatos ja era comum, havendo até mesmo profissionais dedicados aos cuidados dos pets.

Hoje é cada dia mas comum famílias com animais de estimação . Os chamados "pais de pet" buscam comodidade, flexibilidade e cuidados específicos para seus animais em petshops que forneçam produtos e serviços que buscam melhorar a rotina dos seus clientes e seus animaizinhos.

Com aumento da busca de produtos e serviços mais específicos, os donos de animais geralmente recorrem a um pet shop, pois neles pode-se encontrar praticamente de tudo, hoje em dia. Desta forma, em uma única viagem, economiza-se tempo e dinheiro, sem contar que muitos estabelecimentos comerciais buscam e entregam os pets para vacinas, banhos e tosas, além de disponibilizarem o serviço de entrega de produtos e mercadorias (TEIXEIRA., 2013)

Com a tecnologia em alta, os petshops também se modernizaram, oferecendo serviços online como agendamentos de banho e tosa e venda de produtos como rações e brinquedos pet.

## Apresentação do Problema

O site de e-commerce do petshop & hotel canino Cãozinho feliz foi desenvolvido com foco na personalização das recomendações de produtos e uma experiência de usuário simplificada, com agendamento de serviços oferecidos pelo petshop e hotel canino, para o engajamento dos clientes.

Tem uma interface intuitiva, onde o usuário tem fácil de navegação, com categorias claras e filtros avançados para ajudar os clientes a encontrar rapidamente o que procuram.

O checkout simplificado reduz o número de etapas no processo, oferecendo opções de pagamento simplificadas e um sistema de carrinho de compras que facilita compra de produtos, uma interface intuitiva de fácil de navegação, com categorias claras e filtros avançados para ajudar os clientes a encontrar rapidamente o que procuram.

# 2 OBJETIVOS

O projeto tem como objetivo aumentar o engajamento dos clientes do e-commerce petshop & hotel canino Cãozinho feliz, através de melhoria da experiência do usuário. As estratégias propostas visam agilizar os agendamentos de serviços e impulsionar as vendas de produtos. O e-commerce petshop & hotel canino Cãozinho feliz busca alcançar um aumento significativo no engajamento dos clientes, nos agendamentos de serviços e nas vendas de produtos.

# 3 METODOLOGIA

Conforme SILVA (2023), através da metodologia comparativa, o projeto procura padrões, tendências e relações entre diferentes fenômenos e fatos. O método comparativo, analisa os detalhes, fenômenos e fatos para estabelecer a comparação entre objetos, para compreender o funcionamento dos mesmos.

No caso do método comparativo, nós analisamos, detalhadamente, fenômenos, fatos, institutos etc. Ao estabelecer a comparação entre dois objetos, nós compreendemos melhor o funcionamento e os contornos do que está sendo investigado. (SILVA, 2023).

Segundo ARAÚJO (2008), tem como objetivo qualidade e confiança dos dados. Já AROULHO (2024), a modelagem de dados é um processo sistemático que visa representar graficamente as estruturas e os relacionamentos entre os dados de um sistema. Ao criar um modelo de dados, os projetistas definem as entidades (tabelas), atributos (colunas) e as conexões entre elas. Esse modelo serve como a base para o design e a implementação de bancos de dados, garantindo a consistência, a integridade e a eficiência no armazenamento e recuperação de informações. A modelagem de dados é fundamental para diversas áreas, como o desenvolvimento de software, a inteligência de negócios e a ciência de dados.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto Ecommerce petshop & hotel canino Cãozinho Feliz possui como referencial teórico as linguagens HTML, CSS, JAVASCRIPT, SQL e ferramentas GITHUB, MYSQL, XAMPP, PHP e DRAW. IO.

O HTML , é um conjunto de dados estruturados, essencial para a construção de websites. De acordo com AURÉLIO (2022), HTML é uma linguagem de marcação de texto que permite definir estruturalmente o papel de cada bloco de conteúdo. Sendo uma das tecnologias fundamentais para páginas web, o HTML está presente na maioria dos sites e é a linguagem de marcação mais utilizada na internet, o CSS (Cascading Style Sheets) que é uma linguagem que define como os dados são apresentados no navegador. Se o HTML fornece informação sobre a estrutura de um documento, o CSS, mostra o aspecto que ele deve ter como cor e tamanho da fonte, o texto, as cores dos links, o fundo, as margens e a localização das imagens na página e o javascript, que permite criar pequenos programas diretamente no próprio código de uma página HTML gerando números, processando alguns dados, verificando formulários, alterando valores de elementos HTML e criando elementos HTML. Tudo isso direto no computador cliente, evitando a troca de informações com o servidor e o tempo passa a depender somente do processamento local do cliente, não mais da latência da rede.

Essas linguagens criadas em épocas diferentes, todas com intuito de melhorar o desenvolvimento de sistemas e criação de sites. Conforme SORGETZ E PRETTO (2024), o HTML foi criado pelo inglês Tim Berners-Lee, em 1991. Sua criação se anconteceu no CERN (European Council for Nuclear Research), na suíça. A sua intenção era interligar computadores do laboratório a outras instituições de pesquisa e exibir documentos científicos de forma simples e fácil de acessar.

Já o CSS, teve seu início em 10 de outubro de 1994, com a proposta de Håkon Lie, que esquematizou o que viria a ser o CSS.

Em um artigo, ainda disponível no acervo da W3 (World Wide Web), ele introduz a necessidade de “aliviar as tensões entre autores e leitores da web, dando a eles um ambiente visualmente (ou auditivo e tátil) rico”. Segundo o documento, haviam três lacunas naquela época que precisavam ser preenchidas pela tecnologia (PACIEVITCH, 2024).

Em 1995 o CSS1 foi desenvolvido pela W3. A linguagem de estilos ganhou destaque entre 1997 e 1999, neste período ficou conhecido por grande parte dos programadores e o javascript foi criado pela Netscape Communications Corporation4 e foi desenvolvido com o nome de Mocha, depois passou a se chamar LiveScript e lançado mais tarde como JavaScript em 1995 integrando a versão 2.0B3 do navegador Netscape, que buscava implementar a tecnologia de processamento modo cliente.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

Segundo Bracagioli Neto e Gehlen (2018) o projeto é constituído por um conjunto de partes articuladas que formam um todo lógico e consistente mesmo que não exista um formato único de projeto, o mesmo inicia descrevendo determinada situação, mostrando objetivos e metas e detalhando os recursos que serão necessários para sua elaboração e execução. O importante é a estrutura, pois, quando se constrói um projeto de forma desconjuntada, ele perde sua coerência e sua importância, de modo que o parecer possa ser analisado e aprovado. Sendo assim, projeto é o conjunto de orientações sobre itens que compõem o mesmo e sua descrição.

Projeto surge quando existem atividades a

serem realizadas além das atividades cotidianas,

ou seja, trata-se de atividades únicas

ou que atendem um evento unico.(GONÇALVES; JðNIOR, 2014)

Um projeto padrão, geralmente tem 4 fases principais: iniciação, planejamento, implementação e encerramento. Essas fases são o ciclo de vida projeto.

Ciclo de vida nada mais é que o conjunto de todas as etapas necessárias para que um projeto faça sua função na cadeia de produtividade.

Portanto, **ciclo de vida de um projeto é a divisão da gestão do projeto em fases pelas quais ele deve passar do início ao término**. A cada período que corresponda a uma fase,

o projeto pode sofrer incrementos e alterações significativas que ditarão o ritmo das atividades que devem ser desenvolvidas.(CAMARGO, 2019)

Dentro de um projeto são trabalhados vários diagramas. **Diagramas são desenhos simplificados que mostram a estrutura ou funcionamento de algo. Os diagramas são utilizados em diversos estudos acadêmicos e também dentro das empresas para auxiliar em estruturas ou grandes conjuntos de informações.**

Existem vários tipos de diagramas que podem ser usados para auxiliar durante um projeto.

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

SILVA, Rafael Meira. Método Comparativo. 2023. Disponível em: https://monografiaperfeita.com.br/courses/colecao-tcc-digital/lessons/6-metodos-de-procedimento/topic/2-metodo-comparativo/. Acesso em: 20 set. 2024.

Araújo, M. A. P. "Modelagem de dados–Teoria e Prática." Revista Saber Digital 1.01 (2008): 27-64.

AURELIO, Italo. O que é HTML, como funciona e para que serve. 2022. Disponível em: https://segredo.dev/html/. Acesso em: 23 set. 2024.

SORGETZ, Leandro; PRETTO, Roberto. HTML. 2024. Disponível em: https://fit.faccat.br/~sorgetz/ArtigoHTML.pdf. Acesso em: 23 set. 2024.

PACIEVITCH, Yuri. Cascading Style Sheets (CSS). 2024. Disponível em: https://www.infoescola.com/informatica/cascading-style-sheets-css/. Acesso em: 23 set. 2024.

AROULHO, Adriana. O que é modelagem de dados? 2024. Disponível em: https://www.sap.com/brazil/products/technology-platform/datasphere/what-is-data-modeling.html#:~:text=Resumo-,Modelagem%20de%20dados%20%C3%A9%20o%20processo%20de%20diagrama%C3%A7%C3%A3o%20do%20fluxo,fora%20do%20banco%20de%20dados.. Acesso em: 30 set. 2024.

BRACAGIOLI NETO, Alberto; GEHLEN, Ivaldo. **A elaboração de um projeto**. 2018. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/181391/001075735.pdf?sequence=1. Acesso em: 30 set. 2024.

GONÇALVES, Wellington; PACAGNELLA JÚNIOR, Antonio Carlos. **Competências “softs” Requeridas do Gerente de Projetos**. 2014. Disponível em: https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos14/38720459.pdf. Acesso em: 30 set. 2024.

CAMARGO, Robson. **Ciclo de vida de um projeto: saiba cumprir etapas para ter mais sucesso**. 2019. Disponível em: https://robsoncamargo.com.br/blog/Ciclo-de-vida-de-um-projeto. Acesso em: 30 set. 2024.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-0)