

SENAI Jaguariúna

Felipe Reis De Oliveira

Gabriel Alex Sandro Soares Lançoni

Matheus Ricardo Belli

Victória Rosa Dos Santos

**Projeto ciasto**

Jaguariúna – SP

2022

Felipe Reis De Oliveira

Gabriel Alex Sandro Soares Lançoni

Matheus Ricardo Belli

Victória Rosa Dos Santos

**Projeto Ciasto**

Projeto de conclusão parcial de curso apresentado ao SENAI Jaguariúna, como parte dos requisitos para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**Orientador:**

**Reenye Alexandre De Lima**

**Wellington Fábio De Oliveira Martins**

Jaguariúna – SP

Março – 2022

**Lista de Figuras**

[Figura 1 - DCU - [RF001] 15](#_Toc97669679)

[Figura 2 - CDU - [RF002] 16](#_Toc97669680)

[Figura 3 - DCU - [RF005] 19](#_Toc97669681)

[Figura 4 - DCU - [RF007] 21](#_Toc97669682)

[Figura 5 - DCU - [RF014] 22](#_Toc97669683)

[Figura 6 - DCU - [RF015] 22](#_Toc97669684)

[Figura 7 - DCU - [RF018] 29](#_Toc97669685)

[Figura 8 - Cronograma – Gantt 26](#_Toc97669686)

[Figura 9 - Cronograma – Gantt 26](#_Toc97669687)

[Figura 10 - Legenda – Gantt 27](#_Toc97669688)

[Figura 11 – Legenda 27](#_Toc97669687)

[Figura 12 – Legenda 27](#_Toc97669688)

[Figura 11 - Tela Principal (Home - Satelite) 29](#_Toc97669689)

[Figura 12 - Inserindo um novo alerta 32](#_Toc97669690)

[Figura 13 - Escolhendo o tipo de alerta 32](#_Toc97669691)

[Figura 14 - Alterar o Perfil do Usuário 33](#_Toc97669692)

[Figura 15 - Escolhendo os alertas ativos 33](#_Toc97669693)

[Figura 16 - Listando os alertas gerados 34](#_Toc97669694)

[Figura 17 - Login App 35](#_Toc97669695)

[Figura 18 - Cadastro App 35](#_Toc97669696)

[Figura 19 - Home App 36](#_Toc97669697)

[Figura 20 - Home Satelite App 36](#_Toc97669698)

[Figura 21 - Escolher alerta App 37](#_Toc97669699)

[Figura 22 - Inserir alerta App 37](#_Toc97669700)

[Figura 23 - Menu App 38](#_Toc97669701)

[Figura 24 - Menu voltar App 38](#_Toc97669702)

[Figura 25 - Perfil App 39](#_Toc97669703)

[Figura 26 - Alertas ativos App 39](#_Toc97669704)

[Figura 27 - Listar alertas App 40](#_Toc97669705)

[Figura 28 - Modelo Conceitual 41](#_Toc97669706)

[Figura 29 - Modelo Lógico 41](#_Toc97669707)

[Figura 30 - Diagrama de Classes 42](#_Toc97669708)

**Lista de Abreviaturas e Siglas**

Ágil - Metodologia Ágil (Metodologia de desenvolvimento de sistemas)

API - Application Programming Interface (Interface de programação de aplicação)

BackEnd - Prática de programação para Servidor de Aplicação e ou Banco de Dados.

Backlog - Requisitos funcionais do projeto a serem desenvolvidos.

CSS - Linguagem de marcação e estilização de páginas.

DER - Diagrama de Entidade e Relacionamento

Framework - Estrutura, conjunto de códigos genéricos capaz de unir trechos de um projeto.

FrontEnd -Prática de programação para cliente de programas para internet.

FullStack - Prática de programação em todas as camadas Cliente e Servidor

Gantt - Grafico para gestão do tempo e recursos do projeto.

GitHub - Repositório para códigos fonte e rede social de programadores.

HTML - Hyper Text Management Language, linguagem de marcação.

JavaScript - Linguagem de programação para a internet.

JSON - Objeto JavaScript, padrão de dados de uma API

MER - Modelo Entidade e Relacionamento

Mobile - Prática de programação para dispositivos móveis também clientes de programas para a internet.

MVC - Modelo Visão e Controle

ORM - Object Relacional Mapper (Mapa Objeto Relacional)

PMO - Project Management Office (Escritório de Projetos).

SCRUM - Subcategoria da Metodologia Ágil.

Sequelize - recurso ORM do framework Node.js

Sprint - tempo de desenvolvimento de duas a quatro semanas.

UML - Unified Modeling Language (Linguagem de Modelagem Unificada)

Node.js - Framework que utiliza a linguagem JavaScript no backend.

3D - Computação gráfica tridimensional são gráficos que usam representações tridimensionais de dados geométricos que são armazenados em um computador com o propósito de realizar cálculos e renderizar imagens 2D.

Blender - Blender, também conhecido como blender3d, é um programa de computador de código aberto, desenvolvido pela Blender Foundation, para modelagem, animação, texturização, composição, renderização, e edição de vídeo. Está disponível sob a GNU GPL, versão 2 ou posterior.

**Resumo**

O aplicativo Ciasto é um projeto de internet fullstack com banco de dados relacional MySQL, BackEnd em Node.js, FrontEnd sem framework.

O objetivo é ser uma loja de bolos com um design agradável para o consumidor, segurança em suas contas e pagamentos, um sistema de entregas e com um sistema de montagem de bolos 3D.

Além disso, servir de desenvolvimento, aprendizado e modelo para os quatro integrantes do projeto, e do grupo externo, qual realizou a parte de BackEnd através de uma atividade proposta pelos professores do curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas do SENAI Jaguariúna.

**Abstract**

The Ciasto application is a fullstack internet project with MySQL relational database, BackEnd in Node.js, FrontEnd without framework.

The goal is to be a cake shop with a pleasant design for the consumer, security in your bills and payments, a delivery system and a 3D cake assembly system.

In addition, it will serve for the development, learning and model for the four members of the project, and the group, qualified a part of BackEnd through an activity proposed by the teachers of the Technical course in Systems Development of SENAI Jaguariúna.

**SUMÁRIO**

[1. TAP (Termo de Abertura do Projeto) 13](#_Toc97670429)

[2. EAP (Escopo do Projeto) 14](#_Toc97670430)

[2.1. Requisitos não funcionais 14](#_Toc97670431)

[2.2. Requisitos Funcionais 14](#_Toc97670432)

[3. Planejamento (Cronograma Grafico Gantt) 26](#_Toc97670433)

[3.1. Planejamento de Custos 27](#_Toc97670434)

[4. Protótipo 29](#_Toc97670435)

[4.1. Protótipo do site da internet 29](#_Toc97670436)

[5. Planejamento do Banco de Dados e da API 40](#_Toc97670437)

[6. Detalhes da Execução e Controle 42](#_Toc97670438)

[7. Resultados 46](#_Toc97670439)

Introdução

A turma do curso técnico em desenvolvimento de sistemas da escola SENAI Jaguariúna intitulada 3DES tem se dedicado a solução de problemas através de sistemas computacionais, também a automação de processos repetitivos utilizando recursos e bibliotecas das linguagens de programação como Python, planilhas eletrônicas, APIs disponíveis de forma gratuita através da internet e aplicativos de modelagem 3D como o Blender.

APIs segundo o site tecnoblog tendo integração simplificada dos recursos entre várias plataformas, na redução de “trabalho manual” e auxiliando no desenvolvimento de soluções personalizadas por terceiros que utilizam os recursos do sistema fornecidos pela API.

Como diz no site nafergo com o **Blender** é possível trabalhar modelação, sculpting, simulação, edição de vídeo etc. A ferramenta é utilizada para criar cinema de animação, VFX, visualização de arquitetura, motion graphics etc.

O objetivo do software, foi de servir como modelo para o TCC no caso para que o grupo consiga desenvolver seus projetos de conclusão de curso, utilizando uma loja de bolos como principal ponto do website deixando a escolha livre para o usuário podendo alternar entre montar um bolo ou escolher um bolo pré-determinado do catálogo.

Esse trabalho foi dividido em formato PMO que é um departamento existente em empresas, que tem como objetivo padronizar processos que envolvem a [gestão de projetos](https://blog.aevo.com.br/gestao-de-portfolio-de-projetos-o-que-eu-preciso-saber/).

Segundo o site aevo o PMO faz com que os projetos sejam executados seguindo as boas práticas (considerando, por exemplo, os [projetos de inovação](https://blog.aevo.com.br/projetos-de-inovacao/)), fazendo uso apropriado das metodologias e ferramentas disponíveis e seguindo as diretrizes e políticas de governança.

Como forma de simplificar a lógica de programação foi adotada a linguagem JavaScript em todas as camadas do projeto, o framework utilizado no servidor de aplicação backend foi o Node.js. No frontend optou-se por não utilizar nenhum framework, mas sim recursos das linguagens HTML, CSS e JavaScript. Sendo Já a parte de linguagem mobile apenas JavaScript.

Objetivos

Desenvolver um aplicativo para venda de bolos, onde os clientes escolhem entre comprar bolos do catálogo ou montar seu próprio bolo, em um sistema como um jogo de montagem com livre escolhas para o cliente, mostrando no site o bolo em 3D.

Este projeto cumpre os seguintes objetivos específicos:

* Montagem de bolo no site mostrando-o em 3D.
* Servir de modelo para o desenvolvimento de soluções semelhantes.
* Servir de exemplo de armazenamento de formas de pagamento.
* Servir de exemplo de utilização de mapas via internet frontend e mobile.
* Servir de exemplo de utilização de recursos ORM como “sequelize”.

Justificativa

Ao concluir o curso técnico de desenvolvimento de sistemas o aluno adquire várias competências, o desenvolvimento de um projeto de conclusão auxilia a demonstrar estas capacidades técnicas na prática, serve como forma de avaliação somativa dentro das práticas da metodologia de ensino profissionalizante adotada pelo SENAI além de gerar a oportunidade de apresentar este projeto ao corpo docente da instituição e até a membros da gestão das indústrias da cidade de Jaguariúna e região.

# TAP (Termo de Abertura do Projeto)

**Título do Projeto:**

Projeto Ciasto “Site de venda de bolos prontos ou montados”

**Patrocinadores:** SENAI Jaguariúna

|  |  |
| --- | --- |
| Recursos Humanos | Felipe Reis De Oliveira  Gabriel Alex Sandro Soares Lançoni  Matheus Ricardo Belli  Rodrigo Aparecido De Morais  Victória Rosa Dos Santos |
| Gerente do Projeto | Felipe Reis De Oliveira  Gabriel Alex Sandro Soares Lançoni  Matheus Ricardo Belli  Victória Rosa Dos Santos |
| Patrocinador | SENAI Jaguariúna |
| Cliente | SENAI Jaguariúna |
| Prazo | 31/03/2022 |

|  |  |
| --- | --- |
| Local:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Data:\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ | |
| Patrocinador | Ass: |
| Cliente | Ass: |
| Gerente do Projeto | Ass: |

# EAP (Escopo do Projeto)

O escopo de um projeto de aplicação fullstack, para a internet e para dispositivos móveis consiste de seus requisitos funcionais e não funcionais, este projeto, portanto está dividido desta forma.

## Requisitos não funcionais

[RN001] Linguagens de Programação:

[RN001.1] BackEnd: Javascript com o framework Node.js

[RN001.2] BackEnd: biblioteca ORM sequelise.

[RN001.3] FrontEnd: HTML, CSS e JavaScript sem framework

[RN001.4] Mobile: Javascript com o framework ReactNative

[RN002] Servidor e possível hospedagem

[RN003] Recursos de Banco de Dados relacional e SQL

[RN003.1] MySQL 10.4.11-MariaDB

## Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais serão apresentados utilizando o recuso UML Diagrama de Casos de Uso e uma classificação de criticidade.

A metodologia de desenvolvimento de sistemas aplicada neste projeto é conhecida como SCRUM que é uma subcategoria da metodologia Ágil, por este motivo cada requisito aqui apresentado faz parte do backlog do projeto que será dividido em duas Sprints conforme a sua criticidade.

A criticidade está dividida em três categorias: essencial, importante e desejável definindo o nível de prioridade para cada requisito acordado neste escopo.

Uma imagem contendo Texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 - DCU - [RF001]

[RF001.0]: Fazer login

Tela inicial do sistema para acessar ou cadastrar-se.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF001.1]: Informar e-mail e senha

Preencher e-mail e senha.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 - CDU - [RF002]

[RF002.0]: Cadastrar-se

Preencher informações.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF002.1]: Informar e-mail

Informar e-mail.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF002.2]: Informar senha

Criar senha.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF002.3]: Informar nome

Informar o nome.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF003.0]: Informar endereço

Preencher informações do endereço.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF003.1]: Informar Bairro

Informar o nome do bairro.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF003.2]: Informar Rua

Informar nome da rua.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF003.3]: Informar Cep

Informar cep do local.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF003.4]: Informar número da casa

Informar número de endereço da casa.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF004.0]: Complemento

Informar complemento caso precise.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF004.1]: Bloco

Caso o cliente more em apartamento ou condomínio, ele deve informar o bloco.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF004.2]: Informar andar

Caso o cliente more em apartamento, ele deve informar o andar.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF004.3]: Informar número do apartamento

Caso o cliente more em apartamento, ele deve informar o número do apartamento.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - DCU - [RF005]

[RF005.0]: Fazer Pedido

Comprar um bolo ou montar um bolo.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF005.1]: Comprar bolo pronto

Comprar um bolo do catálogo.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF006.0]: Enviar para o carrinho

Enviar para o carrinho de compras os bolos escolhidos.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF009.0]: Montar bolo

Montar bolo.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF010.0]: Escolher formato do bolo

Escolher se o formato é redondo ou quadrado.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF011.0]: Escolher massa e recheio

Escolher sabor do bolo e o recheio.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF012.0]: Cobertura do bolo

Escolher cobertura do bolo.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF013.0]: Confeitar bolo

Escolher como quer confeitar o bolo.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

Diagrama

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Figura 4 - DCU - [RF007]

[RF007.0]: Comprar produto

Após verificar os produtos do carrinho, o cliente deve escolher em comprar o produto.

( )Essencial ( X )Importante ( )Desejável

[RF008.0]: Informar tipo de pagamento

Escolher a forma de pagamento.

( )Essencial ( X )Importante ( )Desejável

[RF008.1]: Informar pix

Preencher as informações do pix para o pagamento.

( )Essencial ( X )Importante ( )Desejável

[RF008.2]: Informar Cartão

Preencher as informações do cartão para o pagamento.

( )Essencial ( X )Importante ( )Desejável

[RF008.3]: Informar boleto

Preencher as informações do boleto para o pagamento.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 5 - DCU - [RF014]

[RF014.0]: Altera as coisas no site

O Administrador que faz as alterações no site.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 6 - DCU - [RF003]

[RF015.0]: Fazer o bolo

O confeiteiro faz o bolo.

( )Essencial ( )Importante ( X )Desejável

[RF016.0]: Fazer bolos do catálogo

O Confeiteiro faz os bolos do catálogo, que são bolos pré-definidos.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF017.0]: Fazer bolo personalizado

O Confeiteiro faz os bolos personalizados do cliente.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 7 - DCU - [RF003]

[RF018.0]: Fazer alteração no usuário

Caso o cliente queira alterar algo em sua conta.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF018.1]: Alterar nome

Alterar o nome de usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF018.2]: Alterar e-mail

Alterar o e-mail de usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF018.3]: Alterar senha

Alterar a senha de usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF018.4]: Alterar Rua

Alterar a rua da conta do usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF018.5]: Alterar Bairro

Alterar o Bairro da conta do usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF018.6]: Alterar CEP

Alterar o CEP da conta de usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF018.7]: Alterar Número da casa

Alterar o número da casa, da conta do usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF019.0]: Alterar Complemento

Alterar o complemento, da conta do usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF019.1]: Bloco

Alterar o bloco, da conta do usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF019.2]: Andar

Alterar o andar, da conta do usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF019.3]: Número do apartamento

Alterar o número do apartamento, da conta do usuário.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF020.0]: Deletar conta

Caso o cliente queira deletar sua conta.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

[RF020.1]: Informe sua senha 2 vezes.

Para confirmar que deseja deletar sua conta, é preciso que coloque sua senha duas vezes.

( X )Essencial ( )Importante ( )Desejável

# Planejamento (Cronograma Grafico Gantt)

Planejamento e gestão do tempo e recursos humanos.

O backlog do projeto está dividido em atividades e segue apresentado utilizando um gráfico Gantt.

Tabela, Quadro de comunicações

Descrição gerada automaticamenteEste documento apresenta apenas uma versão intermediária do planejamento, durante a execução e controle sob a metodologia Scrum, a cada Sprint o cronograma foi atualizado.

Figura 8 - Cronograma – Gantt

Tabela

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Figura 9 - Cronograma – Gantt

## Tabela Descrição gerada automaticamente

Figura 10 - Legenda – Gantt

Tabela

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Figura 11 - Legenda

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Figura 12 - Legenda

## Planejamento de Custos

Para calcular os custos deste projeto basta somar as horas dedicadas conforme o cronograma, sabendo que são quatro horas por dia útil, todos os dias registrados são considerados dias úteis, e multiplicar por um valor estipulado por hora, como os valores monetários são voláteis. A seguir temos o valor conforme foi calculado o custo.

Felipe 80 horas trabalhadas, Gabriel 80 horas trabalhadas, Matheus 80 horas trabalhadas, Victoria 80 horas trabalhadas e Rodrigo10 horas trabalhadas, totalizando 10 horas de projeto, caso cada recurso custasse R$10,00 por hora o custo total deste projeto seria de: R$ 10,00.

# Protótipo

As imagens a seguir foram geradas utilizando a técnica de prototipagem para apresentar um esboço das telas do site da internet e do aplicativo.

## Protótipo do site da internet

As imagens mostram a sequência de telas que um usuário do site deve acessar para usufruir de todas as funcionalidades da aplicação.



Figura 10 - Tela de Login



Figura 5 - Tela de Cadastro



Figura 6 - Tela de Cadastro Inserindo Imagem de Perfil



Figura 7 - Tela Principal (Home)



Figura 8 - Tela Principal (Home - Satelite)



Figura 9 - Inserindo um novo alerta



Figura 10 - Escolhendo o tipo de alerta



Figura 11 - Alterar o Perfil do Usuário



Figura 12 - Escolhendo os alertas ativos



Figura 13 - Listando os alertas gerados

## Protótipo do aplicativo móvel

As imagens mostram a sequência de telas que um condutor deve acessar para usufruir de todas as funcionalidades do aplicativo móvel.

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 14 - Login App | Figura 15 - Cadastro App |

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 16 - Home App | Figura 17 - Home Satelite App |

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 18 - Escolher alerta App | Figura 19 - Inserir alerta App |

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 20 - Menu App | Figura 21 - Menu voltar App |

|  |  |
| --- | --- |
| Figura 22 - Perfil App | Figura 23 - Alertas ativos App |

|  |
| --- |
| Figura 24 - Listar alertas App |

As legendas das imagens descrevem as funcionalidades básicas do site e do aplicativo porém os requisitos estão melhor descritos no tópico dois sobre o escopo e requisitos funcionais do peojeto.

# Planejamento do Banco de Dados e da API

O backend deste projeto se comporta como uma API, fornecendo dados tanto para o frontend quanto para o aplicativo móvel, esta sessão documenta o projeto do banco de dados através do MER (Modelo Entidade e Relacionamento) e DER (Diagrama de Entidade e Relacionamento) conceitual e lógico.

Figura 25 - Modelo Conceitual

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Figura 26 - Modelo Lógico

O diagrama de classes a seguir apresenta o projeto das classes da camada modelo do padrão de projetos MVC (Modelo Visão e Controle) do backend ou API.

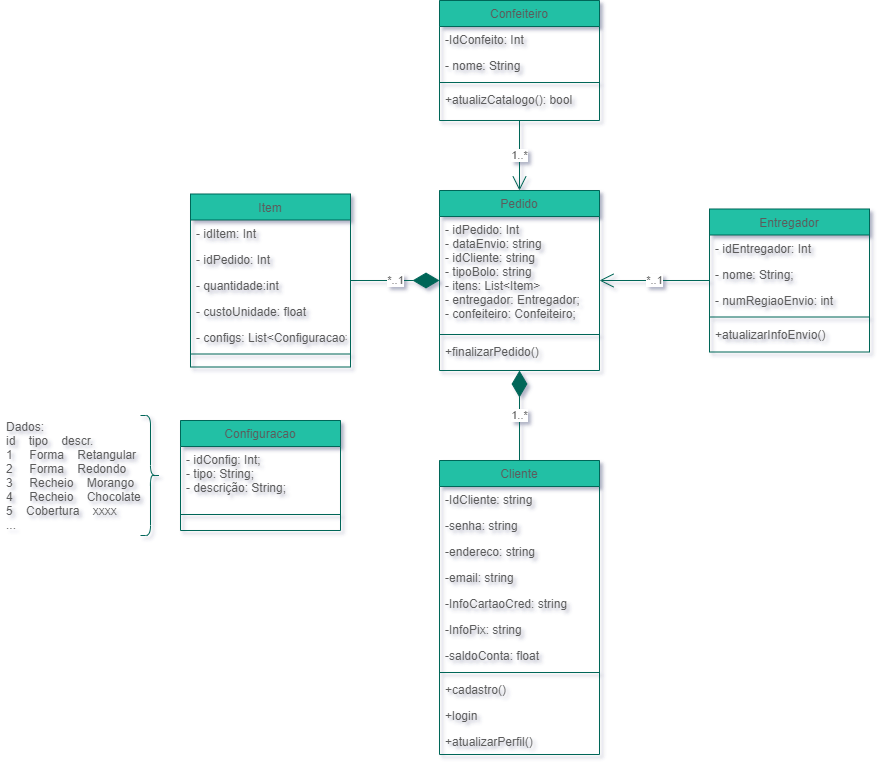


Figura 27 - Diagrama de Classes

# Detalhes da Execução e Controle

O projeto foi desenvolvido em quatro semanas e meia de aula, juntamente com demonstrações práticas com os alunos da turma do terceiro módulo, após a execução deste projeto modelo, os alunos foram separados em grupos com três integrantes e foi proposto um pré-projeto de conclusão do curso com temas diversificados.

Foi proposto para o pré-projeto, como forma de integração maior da turma, que um grupo seria responsável por desenvolver a camada de backend e banco de dados do outro grupo, para isso o grupo principal do projeto deve fazer a documentação completa do projeto e utilizar as ferramentas de diagrama de classes e dicionário de dados para registrar quais informações necessita que a API / backend deve receber e fornecer.

A seguir segue o dicionário de dados no formato JSON que é o padrão de dados oficial de troca de informações entre APIs.

Dicionário de dados da classe Usuário:

{

"01-verbo": "READ, GET, PUT, DELETE",

"01-rota": "/pedidos",

"01-status": 200,

"01-response": [

{

"id": 1,

"nome": "Cris Braun",

"telefone": "19 99999-8888",

"endereco": "Travessa Sem saída",

"email": "braun@gmail.com",

Dicionário de dados da classe Pedidos:

{

"01-verbo": "READ, GET, PUT, DELETE",

"01-rota": "/pedidos",

"01-status": 200,

"01-response": [

{

"id": 1,

"data\_envio": "25-12-2022",

"tipo\_bolo": "Montado",

"id\_item": 1,

"id\_usuario": 1,

"id\_confeiteiro": 1,

"id\_entregador": 1,

"usuario": {

"id": 1,

"nome": "Terry Crews",

"telefone": "19 99988-7844",

"endereco": "Travessa Sem saida",

"cep": "00000-000",

"email": "braquelas@gmail.com"

},

"item": {

"id": 1,

"id\_config": 1,

"quantidade": 2,

"custo\_unidade": 150.2,

},

"confeiteiro": {

"id": 1,

"nome": "Joana da Silva",

},

"entregador": {

"id": 1,

"nome": "Pedro Henrique",

"envio": false,

}

]

}

Dicionário de dados da classe Item:

"item": {

"id": 1,

"id\_config": 1,

"quantidade": 2,

"custo\_unidade": 150.2,

"config": {

"id": 1,

"tipo": "Forma",

"descricao": "Quadrado"

}

}

Dicionário de dados da classe Config:

"config": {

"id": 1,

"tipo": "Forma",

"descricao": "Quadrado"

}

Dicionário de dados da classe Entregador:

{

“id”: 1,

“nome”: “Joazin da 15”,

“envio”: false

}

# Resultados

O projeto foi apresentado em aula para os alunos do terceiro módulo no primeiro semestre do ano de 2022 e servirá de modelo para o TCC.

Os arquivos fonte deste projeto estão compartilhados no GitHub através do endereço de internet a seguir: https://github.com/vick7000/Bolos.git este é um repositório público para consulta.

Este projeto não foi hospedado em nenhum serviço privado, público ou de nuvem, apenas na rede local da sala de aula desta instituição de ensino.

Bibliografia

Brasil: DEVMEDIA, Disponivel em: <<https://www.devmedia.com.br/orm-object-relational-mapper/19056>>, acessado em 08/03/2022.

Brasil: HostGator, Disponível em: <<https://www.hostgator.com.br/blog/front-end-back-end-e-full-stack/?gclid=Cj0KCQiAmpyRBhC-ARIsABs2EAoAai258HK5IS4M8nJy5tWkv0AVjVv2Ya3n9r-8jDyASrncN1vbiJUaAqWaEALw_wcB>>, acessado em 08/03/2022.

Brasil: tecnoblog, Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-uma-api-guia-para-iniciantes/>, acessado em 09/03/2022.

Brasil: nafergo, Disponível em: <http://nafergo.github.io/manual-livre-animacao2d/index.html>, acessado em 09/03/2022.

Brasil: aevo, Disponível em: < [PMO: entenda o que é, função e a importância (aevo.com.br)](https://blog.aevo.com.br/pmo/)>, acessado em 18/03/2022.