

UNifeob

**PROJETO
INTEGRADO**

**ESCOLA DE
NEGÓCIOS**

2020



UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTERDISCIPLINAR

**LUPA ESTOQUE - APLICAÇÃO PARA GERENCIAR
PRODUTOS DO SEU ESTOQUE**

**SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
NOVEMBRO 2020**

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTERDISCIPLINAR

**LUPA ESTOQUE - APLICAÇÃO PARA GERENCIAR
PRODUTOS DO SEU ESTOQUE**

MÓDULO 2

Programação Orientada a Objetos - Prof. Sidney Gitcoff Telles

Modelagem de Dados - Prof. Sidney Gitcoff Telles

Gestão Financeira - Prof. Dirceu Fernandes Batista

Lógica de Programação - Prof. Max Streicher Vallim

Desenvolvimento Ágil - Prof. Anderson Ribeiro

Alunos:

Caio Henrique Barbosa Garcia, RA 20000380

Caio Henrique David Detore, RA 20000614

Jonatas Pirene Rodrigues, RA 20001766

Oziel Ayoub Gabriel, RA 20001767

Vitor Gabriel de Souza , RA 20001821

SÃO JOÃO DA BOA VISTA,
NOVEMBRO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	6
2.1 Proposta de aplicação	6
2.2 Requisitos Técnicos	6
2.3 Lógica	7
2.4 Oportunidade de Negócio	7
2.5 Apresentação das imagens e principais funções da aplicação	8
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	10
REFERÊNCIAS	11

1 INTRODUÇÃO

O objetivo da aplicação "Lupa Estoque" tem como finalidade oferecer uma facilidade no cadastro de produtos e uma rápida localização do produto em si, dentro do próprio estoque, transmitindo uma boa experiência de compra para o cliente que visitará a loja que possui a aplicação em funcionamento, fazendo com que ele não espere tanto tempo até o produto chegar no balcão para o pagamento ser realizado. Segue a descrição do problema: uma loja de informática localizada na região de São João da Boa Vista procurou a equipe de desenvolvedores devido ao grande aumento de vendas das suas peças de hardware, devido ao controle que eles mantinham dentro de uma planilha do Excel, perceberam que começou ocorrer uma desorganização nas informações que guardavam e decidiram comprar uma aplicação desktop para melhorar o controle e organização da empresa.

Durante o processo de desenvolvimento desta aplicação todas as unidades de estudo, de alguma forma, contribuíram para o êxito do projeto. Foram trabalhadas as unidades de Lógica de Programação e a Programação Orientada a Objetos, um paradigma de programação onde foi possível construir um software funcional e flexível, seguindo passos lógicos. A unidade de Modelagem de Dados foi de extrema importância, pois com ela foi possível juntar a parte gráfica do projeto com um banco de dados, onde, através dele foi possível manter as informações registradas na aplicação, com segurança. A Gestão Financeira transmitiu uma visão de mercado e como posicionar-se para dar um pontapé inicial como profissionais de tecnologia e vender a aplicação proposta. Para finalizar, o Desenvolvimento Ágil foi apresentado como uma forma de organização e metodologia de trabalho, muito utilizada atualmente e bastante responsável pelo sucesso dos processos de desenvolvimento de softwares.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 Proposta de aplicação

As funcionalidades do projeto são: o gerenciamento de produtos através de cadastros, consultas, edições ou exclusões. Considerando a rotina de uma empresa com problemas em organização e com dificuldade na busca de produtos, o foco da aplicação é resolver problemas como esses, trazendo mais estrutura para organizar e velocidade para buscar. A aplicação em desktop irá resolver esses problemas, partindo de uma organização pelo cadastro no banco de dados e não mais nas planilhas como era anteriormente no problema inicial estruturado, levando em conta que os produtos cadastrados terão uma facilidade para posteriores buscas.

2.2 Requisitos Técnicos

O projeto foi trabalhado utilizando a Metodologia Ágil Scrum e Kanban com as tarefas do Backlog e Sprints, esquematizadas no ZenHub. A ferramenta de programação escolhida foi a Linguagem Java, justamente por ter sido constatado o fato em (JAVA, 2020) que 97% dos desktops empresariais processam a linguagem, apontando 9 milhões de desenvolvedores. Sendo o banco de dados MySQL compatível com Java e outras 17 linguagens de programação e determinado como banco de dados mais popular do mundo por (OFICINA DA NET, 2007). O bom desenvolvimento do banco de dados seguiu de forma eficiente pela utilização da Integrated Development Environment (IDE) MySQL Workbench, proporcionando fácil modelagem e manipulação do banco de dados. A interface gráfica foi previamente planejada e rapidamente desenvolvida utilizando o NetBeans, além de ótimas ferramentas gráficas a IDE compõe uma edição de código rápida, fácil e bem estruturada para grandes projetos. Para a execução da aplicação o usuário final deverá dispor em seu sistema da Java Runtime Environment (JRE 8).

2.3 Lógica

Realizado o levantamento de critérios foi feita uma reunião, em seguida o desenvolvimento do backlog. Iniciado o primeiro sprint a equipe dedica-se à promoção do wireframe, enquanto isso outra parcela da equipe está dedicada à modelagem do banco de dados. Após a conclusão das tarefas anteriores à criação do protótipo, desenvolvimento da interface no NetBeans e composição das tabelas Produto e Categorias no banco de dados. Reunião e início do 2º Sprint, conclusão do banco de dados, produção da interface de cadastro, visualização e edição de produtos, conexão banco de dados SQL com interface.

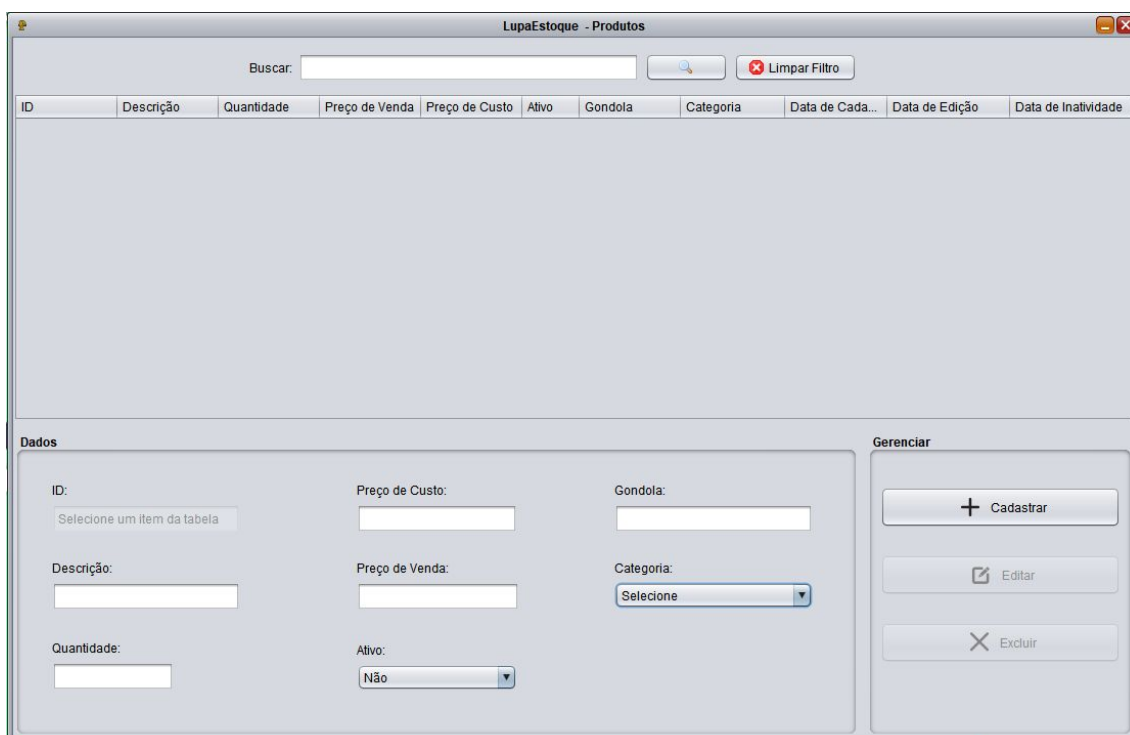
2.4 Oportunidade de Negócio

A estruturação de preço da aplicação “Lupa Estoque”, foi elaborada com base nas horas precificadas de cada colaborador do projeto, imaginando um cenário onde cada participante realizou um trabalho de 2 horas diárias intercaladas durante a semana (Segunda-feira à Sexta-feira), resultando em um trabalho de 22 dias com uma precificação final de venda de R\$3.250,00. A hora de cada desenvolvedor da equipe está avaliada em R\$73,00. Após o desenvolvimento da aplicação, terá um ciclo financeiro onde é o momento de oferecer serviços para manter o software em melhor funcionamento, com suporte durante certo período do dia, gerando assim uma renda mensal extra. Esta aplicação é a oportunidade perfeita para quem está iniciando no mundo dos negócios (ou até mesmo uma empresa que já está estruturada porém sofrendo com problemas de organização de estoque), pois a criação de uma empresa física requer organização, e esse é um dos principais fatores que a Kranom Corporation oferece através da “Lupa Estoque”.

2.5 Apresentação das imagens e principais funções da aplicação



Tela inicial da aplicação "Lupa Estoque".



Janela "Produtos" da aplicação "Lupa Estoque", onde é possível cadastrar novos produtos, editar, ou excluir. Os produtos já cadastrados são mostrados em uma tabela no espaço vazio (reservado).

Gerenciador de Produtos - Categorias

Buscar:

ID	Nome
3	Eletrônicos
2	Hardware
4	HeadSet
7	Iluminação
6	Monitor
5	Mouse
8	Mouse
1	Periférico
9	Teclado

Dados

Nome Categoria:

Gerenciar

Janela “Categorias” da aplicação “Lupa Estoque”, onde é possível visualizar as categorias cadastradas, cadastrar novas categorias, ou também editar e excluir.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O resultado final do projeto “Lupa Estoque” foi obtido com base nas unidades de Programação Orientada a Objetos, Modelagem de Dados, Gestão Financeira, Lógica de Programação e Desenvolvimento Ágil. O projeto visa manter a simplicidade e objetividade no cadastro e pesquisa de produtos, transmitindo para o usuário da aplicação uma boa experiência dentro do seu negócio, impactando também o cliente que visita tal comércio/empresa com rápidos atendimentos e objetividade na relação balcão-cliente. Os conhecimentos obtidos em aula, a união de ideias e comprometimento do grupo, tiveram suma importância para a conclusão da aplicação desktop.

O projeto foi gerenciado através do ZenHub vinculado com a Metodologia Ágil Scrum e Kanban resultando em um maior aproveitamento do tempo e organização das tarefas. O entendimento de precificação e mercado mostrou as possibilidades de estruturar a aplicação para uma possível venda e estratégias de posicionamento no mercado. Esteve presente, a facilidade no desenvolvimento da interface gráfica feita no NetBeans, buscando informações na internet com intuito de deixar o resultado final simples, objetivo e visual. Algumas dificuldades enfrentadas foram na conexão da interface com o banco de dados (um problema técnico, logo, resolvido), e os horários disponíveis dos integrantes, pois alguns trabalham até tarde.

REFERÊNCIAS

Deitel, Paul. Java®: Como Programar. 24, Junho, 2016.

Kniberg, Henrik. Scrum e XP direto das trincheiras. 5, Dezembro, 2008. Disponível em:
<https://www.infoq.com/br/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches/>

Elmasri, Ramez. Sistema de banco de dados. 2003

<https://www.java.com/pt-BR/about/>

https://www.oficinadanet.com.br/artigo/484/por_que_usar_mysql#:~:text=O%20MySQL%20se%20tornou%20o%20mais%20popular%20banco%20de%20dados,e%20%C3%A9%20f%C3%A1cil%20de%20usar.&text=A%20m%20disso%20o%20MySQL%20se,Apache%20MySQL%20PHP%20

https://netbeans.org/features/index_pt_BR.html

<https://app.zenhub.com/>

<https://pt.stackoverflow.com/questions/342677/modelagem-de-dados-para-produtos>