

# 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**

<NOME DO PROJETO>

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**

<NOME DO PROJETO>

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:

Bruno Alves de Sá, RA 20000067

Ryan Silva Gomes, RA 20000953

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
NOVEMBRO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
<b>2 PROJETO INTERDISCIPLINAR</b>	<b>6</b>
2.1 Proposta de aplicação	6
2.2 Requisitos Técnicos	6
2.3 Lógica	6
2.4 Oportunidade de Negócio	6
2.5 Apresentação das imagens e principais funções da aplicação	6
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>7</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>8</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>9</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A proposta do P.I do segundo módulo foi a criação de uma aplicação desktop. O objetivo do nosso aplicativo é facilitar a organização do registro de fornecedores, preços e produtos dentro de comércios. Com este sistema, visamos suprir a necessidade, principalmente de comércios de pequeno porte, que muitas vezes não possuem um sistema de organização eficaz em seu negócio.

Utilizamos a linguagem Java para o desenvolvimento da aplicação, as aulas de “Programação Orientada a Objeto”, guiadas pelo professor Sidney Gitcoff Teles, foram de suma importância para esta etapa do P.I, A IDE usada para a programação foi o NetBeans.

Para a próxima etapa do P.I, aprendemos a modelar e criar o banco de dados que está sendo utilizado em nosso sistema. Isso foi possível graças à disciplina “Modelagem de Dados”, também guiadas pelo professor Sidney Gitcoff Teles. Durante nossas aulas trabalhamos com o MySQL Workbench.

As aulas de “Gestão Financeira”, ministradas pelo professor Dirceu Fernandes Batista, serviram para nos dar uma noção bem maior na parte financeira como um todo.

Abordamos assuntos como: Capital de giro, como estipular um preço para os nossos serviços prestados, orçamentos de um sistema, como também os fundamentos da contabilidade.

Neste módulo aprendemos simultaneamente outra linguagem de programação, nas aulas de “Lógicas de Programação”, guiadas pelo professor Max Streicher Vallim, começamos a trabalhar com Python, seguimos usando como IDE o Pycharm e também adquirimos conhecimento sobre o Tkinter sobre manipulação de arquivos, Crud, easygui.

Nas aulas de “Desenvolvimento Ágil”, guiadas pelo professor Anderson Luis Ribeiro, ficamos mais familiarizados com as metodologias ágeis e práticas como o Scrum. Também começamos a criar reuniões de planejamento junto a nossa equipe e a trabalhar seguindo os Sprints criados a cada semana. Utilizamos durante as aulas o ZenHub para criação e organização das tarefas a fazer no sprint, e também para acompanharmos os resultados do gráfico de Burndown.

## **2 PROJETO INTERDISCIPLINAR**

### **2.1 Proposta de aplicação**

Optamos pela criação de um software capaz de executar o cadastro de fornecedores de diversos comércios. O mesmo também possui outros recursos, como por exemplo a atualização dos preços e identificação do tipo de produtos, dessa forma, comparando os produtos de cada fornecedor, gerando receita através da venda e procura de produtos. Com esta aplicação, visamos resolver o problema de muitos comerciantes, que possuem falhas em seus sistemas atuais, ou até mesmo um sistema muito simples e limitado.

### **2.2 Requisitos Técnicos**

Em reunião de planejamento com a equipe, decidimos escolher o JAVA como linguagem a ser utilizada, visto que os integrantes da equipe já possuíam algum conhecimento nessa linguagem.

### **2.3 Lógica \***

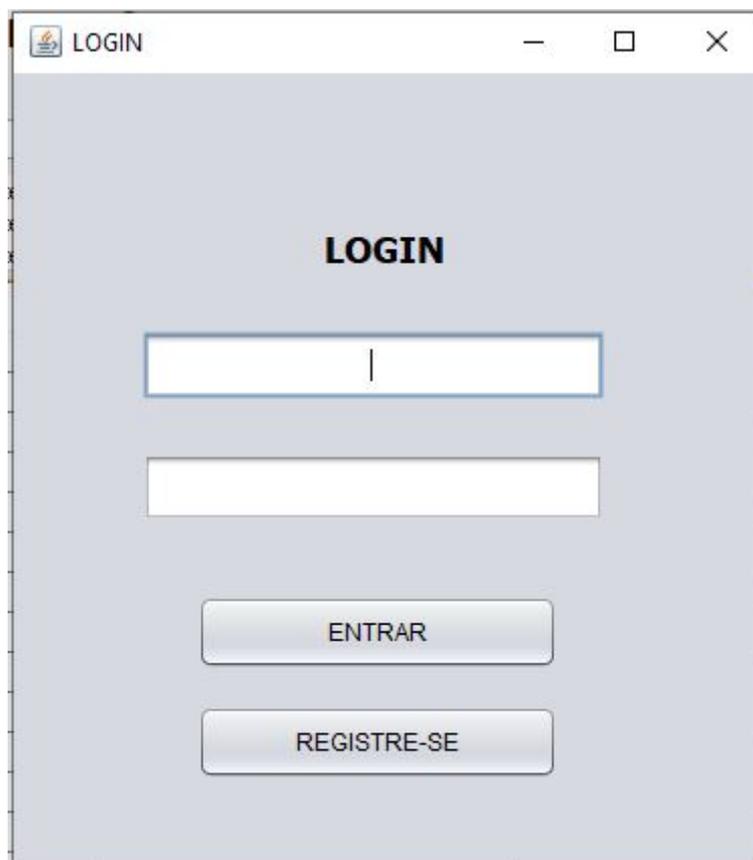
Em relação a critérios lógicos utilizados no decorrer do projeto, deve-se destacar a Aula de Lógica da programação que é ministrada pelo professor Max, nessa aula aprendemos a ver as coisas de um jeito lógico e específico utilizando a linguagem

Python. Com esse conhecimento que foi passado, levamos tudo para dentro do projeto para se ter uma ótima aplicação. Utilizamos para aprendizagem sites de ensino da programação com o intuito e melhorar nosso desempenho no projeto.

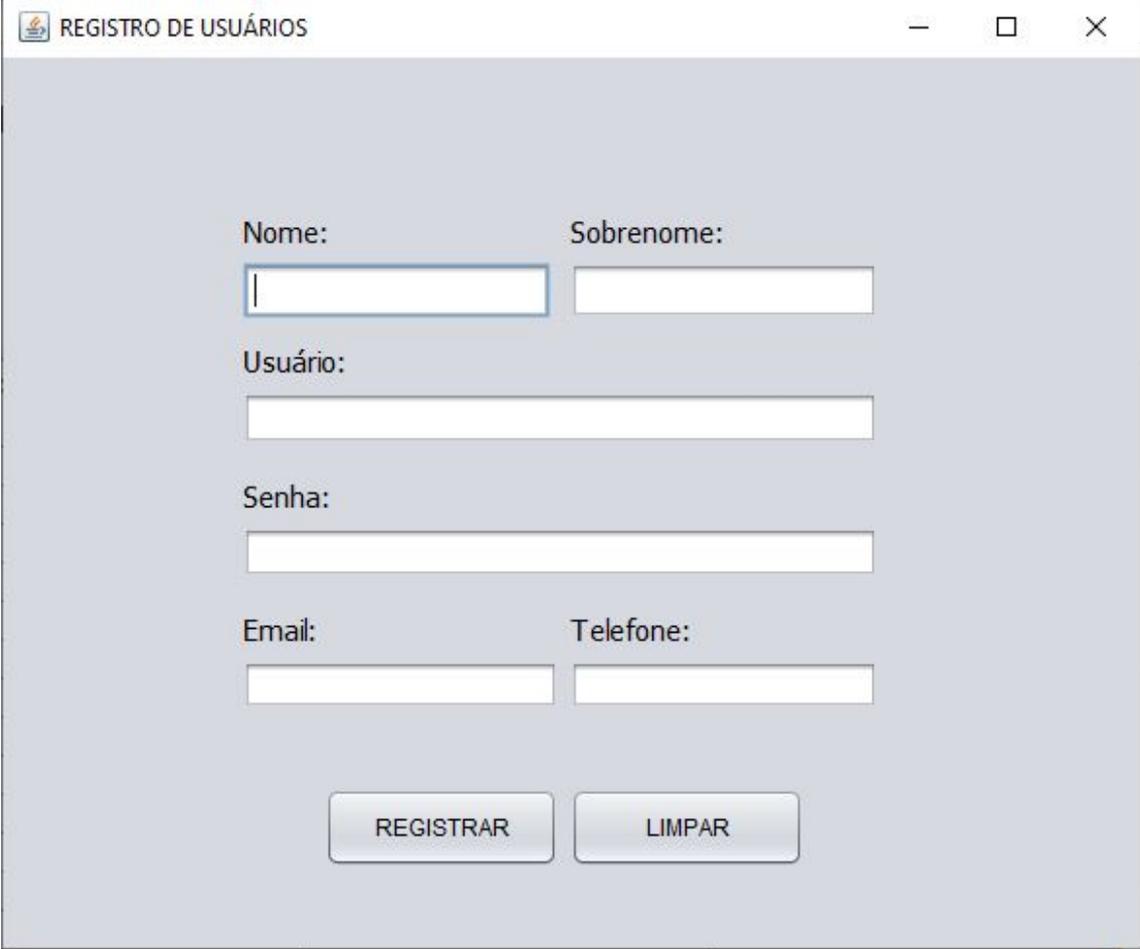
## 2.4 Oportunidade de Negócio \*

Entramos na parte da Oportunidade de Negócio com a gestão financeira, aula ministrada pelo professor Dirceu. Nesse tópico focamos em criar custos e impor sobre o nosso produto a ser vendido(aplicação). Foi feita em uma tabela disponibilizada em aula o orçamento do nosso produto/empresa, esta tabela ficará disponível nos anexos logo a baixo. Com essa tabela é possível ter noção do mercado, custo, despesas, etc. A oportunidade de negócio foi feita nessa tabela junto com uma criação fictícia de empresa.

## 2.5 Apresentação das imagens e principais funções da aplicação \*



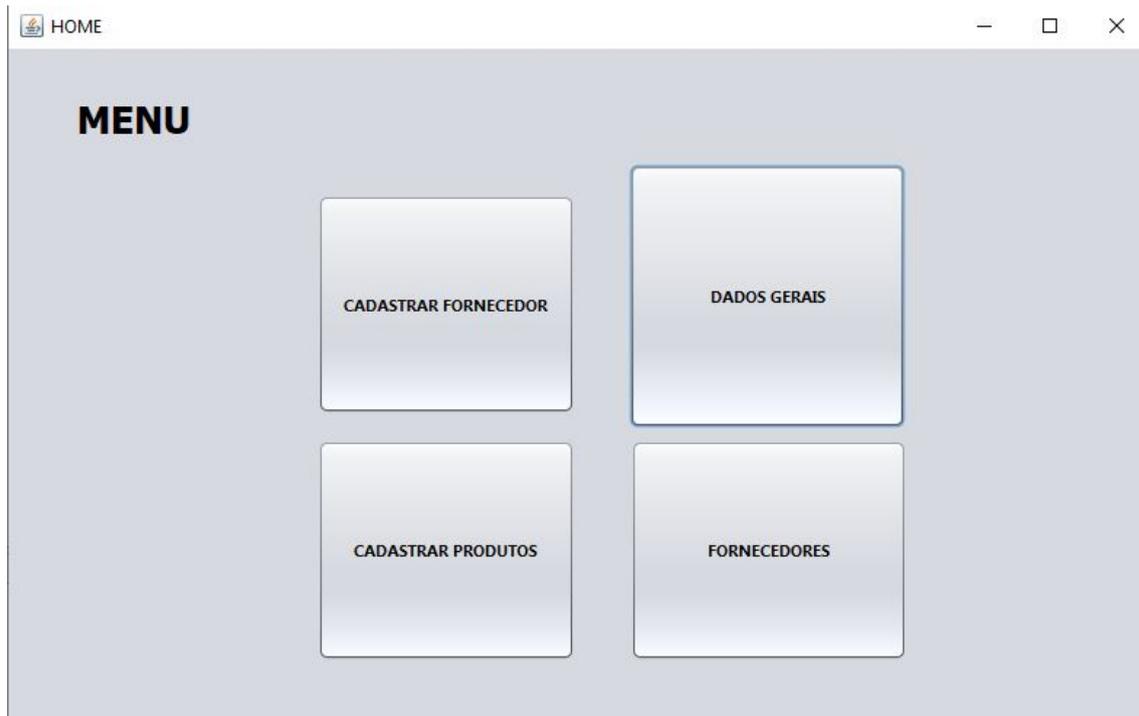
Tela de Login do aplicativo. Na qual o usuário utiliza ao entrar na aplicação.



The image shows a window titled "REGISTRO DE USUÁRIOS" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The window contains a registration form with the following fields and buttons:

- Nome:** A text input field.
- Sobrenome:** A text input field.
- Usuário:** A text input field.
- Senha:** A text input field.
- Email:** A text input field.
- Telefone:** A text input field.
- REGISTRAR:** A button to submit the registration.
- LIMPAR:** A button to clear the form.

Registro de Usuários, nessa tela o usuário do aplicativo, caso não tenha um login e uma senha criará um login por aqui.



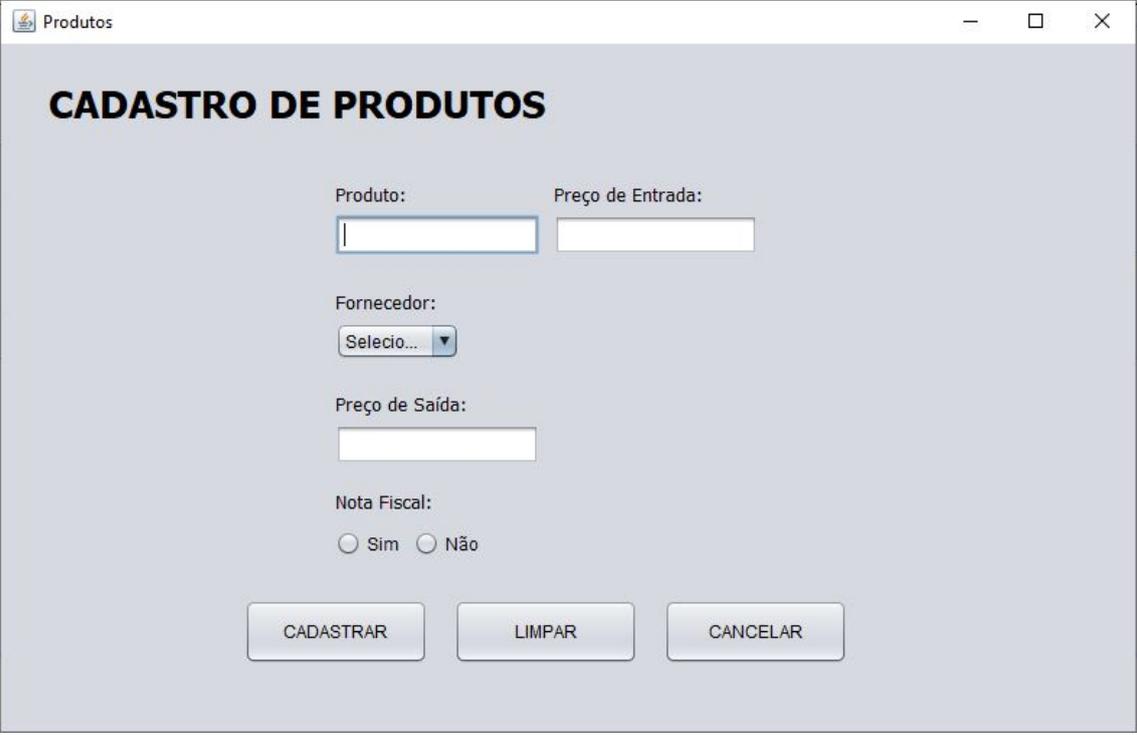
Tela de entrada do aplicativo, é aqui que o usuário se localiza e busca onde quer ir dentro da aplicação.

The screenshot shows a window titled "Fornecedores" with a standard Windows-style title bar. The main content area has a light gray background and is titled "SISTEMA DE CADASTRO" in bold black text at the top left. Below the title, there is a registration form with the following fields and controls:

- Nome:** A text input field.
- CPF:** A text input field.
- CEP:** A text input field.
- Endereço:** A text input field.
- Bairro:** A text input field.
- Cidade:** A text input field.
- Telefone:** A text input field.
- Estado:** A dropdown menu with "Selecione" as the placeholder text.
- País:** A text input field.
- Sexo:** A dropdown menu with "Selecione" as the placeholder text.
- Empresa:** A text input field.
- Tipo de Produtos:** A dropdown menu with "Selecione" as the placeholder text.

At the bottom of the form, there are three buttons: "CADASTRAR", "LIMPAR", and "CANCELAR".

Registro de Fornecedores, essa tela é onde acontece o registro do fornecedor. Todos os dados e afins serão colocados aqui e armazenados no sistema.



The image shows a software window titled "Produtos" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The main content area has a light gray background and is titled "CADASTRO DE PRODUTOS" in bold black text. Below the title, there are several form elements: a "Produto:" label followed by a text input field; a "Preço de Entrada:" label followed by a text input field; a "Fornecedor:" label followed by a dropdown menu with "Selecio..." and a downward arrow; a "Preço de Saída:" label followed by a text input field; and a "Nota Fiscal:" label followed by two radio buttons labeled "Sim" and "Não". At the bottom of the form, there are three buttons: "CADASTRAR", "LIMPAR", and "CANCELAR".

Esta tela é dirigida ao cadastro de produtos do fornecedor.



Por Fim, a tela final do aplicativo que chamamos de dados gerais. Nesta parte da aplicação tudo que foi cadastrado, preço, fornecedor, produto será mostrado aqui.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No projeto deste módulo, usufruímos dos conhecimentos adquiridos durante o semestre. Graças aos assuntos abordados em aula, fomos capazes de criar uma aplicação desktop na linguagem JAVA e alcançamos o resultado almejado.

Devido a estas circunstâncias nada comuns em que vivemos, a principal dificuldade encontrada, foi em relação às aulas online, por ser um ambiente de aprendizado diferente e a necessidade da adaptação das atividades propostas

## REFERÊNCIAS

DEITEL, Paul. Java: Como Programar. 2016. Local de Publicação: Editora Pearson.

KNIBERG, Henrik. Scrum e XP direto das trincheiras: Como nós Fazemos Scrum. 2007. Local de Publicação: INFOQ

Python 3 Tkinter, tutorialspoint, 2020. Disponível em:  
[https://www.tutorialspoint.com/python3/tk\\_menu.htm](https://www.tutorialspoint.com/python3/tk_menu.htm)

SILBERSCHATZ, Abraham. KORTH, Henry. SUDARSHAN, S. Sistema De Banco de Dados, sétima edição (2018). Local de publicação: Editora Pearson.

## ANEXOS

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1OoU67oGOA9MhKWFx8AA0dyC71YRMKsy0mbYZdjV3iwU/edit#gid=1679241589>