

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**<GERENCIADOR DE RESTAURANTE>**

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**

**<GERENCIADOR DE RESTAURANTE>**

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:

Cristiano Rodrigues Botelho, RA 20000838

Gabriel Miolo, RA 20000046

Jefferson Ventura, RA 20000591

Kauan Abreu, RA 20000092

Luiz Guilherme Fernandes, RA 20000962

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

## SUMÁRIO

Introdução	1
Proposta de aplicação	2.1
Requisitos Técnicos	2.2
Lógica	2.3
Oportunidade de negócios	2.4
Apresentação das principais funções do aplicativo	2.5
Considerações finais	3

## 1 INTRODUÇÃO

O restaurante “Buon Sapore”, entrou em contato conosco para solicitar uma aplicação desktop para o auxílio da gestão de seu estabelecimento e com isso eles fizeram algumas requisições, tais como: Eliminar a anotação de pedidos em papéis, ter um caixa mais ágil para não perder tempo com cálculos e ter um fechamento de contas rápido e com menos filas, conseguir também agilidade em seu delivery, melhorar a integração entre comanda, cozinha e caixa para agilizar o preparo do pedido e por último ter um financeiro completo para que tenham tudo o que precisam em um só lugar como entradas, saídas, fornecedores, estoque, frente de caixa.

## **2 PROJETO INTERDISCIPLINAR**

### **2.1 Proposta de aplicação**

Eliminar a anotação de pedidos em papéis, ter um caixa mais ágil para não perder tempo com cálculos e ter um fechamento de contas rápido e com menos filas, conseguir também agilidade em seu delivery, melhorar a integração entre comanda, cozinha e caixa para agilizar o preparo do pedido e por último ter um financeiro completo para que tenham tudo o que precisam em um só lugar como entradas, saídas, fornecedores, estoque, frente de caixa.

### **2.2 Requisitos Técnicos**

O objetivo da aplicação é ter uma área de CRUD (Create, Read, Update e Delete) para clientes, funcionários, produtos, usuários e também uma área para compra de produtos e venda de produtos, basicamente o aplicativo se consiste nisso. A linguagem escolhida foi JAVA pelo simples fato de já termos uma familiaridade com essa linguagem e estamos utilizando o NetBeans IDE para a programação da aplicação.

### **2.3 Lógica**

O pessoal do Buon Sapore estava procurando por uma aplicação que os ajudasse no gerenciamento de seu restaurante tanto na área de pedidos como na área de vendas, então decidimos criar uma aplicação na intenção de resolver seus problemas e simplificar seu trabalho para que tenham um bom andamento do seu restaurante.

## **2.4 Oportunidade de Negócio**

Sistema de organização de compras e vendas com estrutura de melhor agilidade de atendimento e destinação de informações por apenas 990,90 mensais, incluso 1 mês de curso para treinamento da plataforma.

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

Bom considerando as imagens abaixo, do nosso sistema de aplicação, tentamos criar inúmeras formas de telas, sendo elas, cadastro, vendas, compras, cadastro de clientes, etc, para que possamos possibilitar na ajuda e no desenvolvimento de sistema, tendo assim, um bom ajuste do aplicativo do restaurante e podendo facilitar a vida dos funcionários.

Tentamos deixar todas o mais fácil e simples possível, para que não haja complicações e desastres conforme o desenvolvimento da “aplicação desktop”. Criamos telas de cadastros, em produtos, funcionários e clientes, para haja controle do que entra, sai ou fica parado por parte dos produtos, folha de pagamento, informações pessoais e cargos por parte dos funcionários e pedidos, informações pessoais e método de pagamento por parte dos clientes.

## **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Abordamos muito a prática de relações administrativas do projeto, devido ao tempo de cada usuário em suas atividades, pois o encontro e reuniões não eram desenvolvidos todos os dias, então nossa primeira atuação foi no planejamento dos sprints. Nossa maior dificuldade foi na parte do desenvolvimento do modelo em netbeans e com a junção do servidor banco de dados onde tivemos que juntar todos do grupo para desenvolver uma maneira fácil e prática para venda e compra do sistema. Com todo o processo em ordem e o script sendo finalizado como esperado, não tivemos mais dificuldades no PI.

## REFERÊNCIAS

Essa parte está reservada para as referências, as quais deverão estar metodologicamente discriminadas em ordem alfabética.

A utilização da metodologia científica nos Projetos Interdisciplinares é obrigatória.

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://netbeans.org/features/index\\_pt\\_BR.html](https://netbeans.org/features/index_pt_BR.html)

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

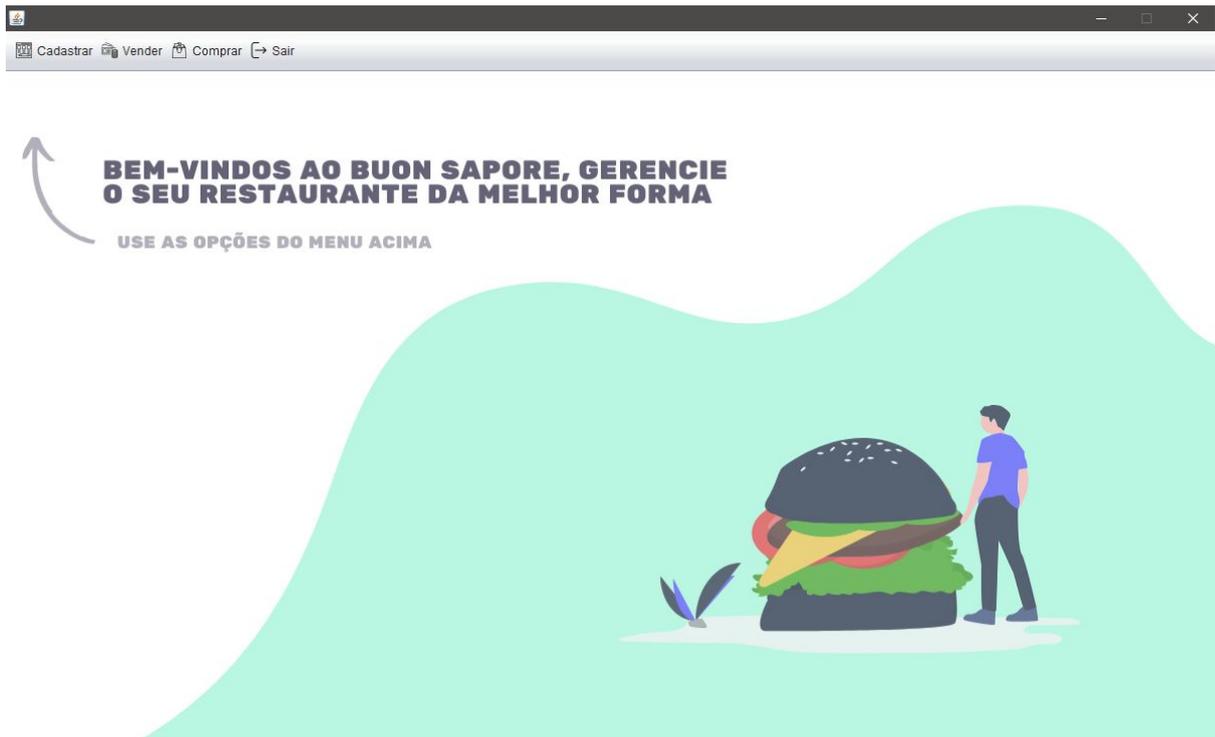
<https://pt.stackoverflow.com/questions/342677/modelagem-de-dados-para-produtos>

<https://www.youtube.com/user/CanalSamuelson>

## ANEXOS

A screenshot of a web application window titled "Acesso". The window has a dark grey header bar with the title "Acesso" and standard window control buttons (minimize, maximize, close). The main content area is light grey and contains a login form. The form consists of two text input fields and a button. The first field is labeled "Login" and contains the text "ADM". The second field is labeled "Senha" and contains three asterisks "\*\*\*". Below the password field is a button labeled "Entrar".

Tela de login.



Tela principal da aplicação.

**Cadastro de Clientes**

**Dados Pessoais**

Nome  Data de nascimento

CPF  RG

**Contato**

Endereço  Bairro

Cidade  CEP

Email  Telefone

ID	NOME	NASCIM...	CPF	RG	ENDER...	BAIRRO	CIDADE	CEP	EMAIL	TELEFO...
----	------	-----------	-----	----	----------	--------	--------	-----	-------	-----------

Tela de cadastro de clientes, onde é possível cadastrar, excluir, alterar e buscar clientes no sistema.

**Cadastro de Funcionários**

---

**Dados Pessoais**

Nome  Data de nascimento

CPF  RG

---

**Contato**

Endereço  Bairro

Cidade  CEP

Email  Telefone

---

Salário  Função

---

ID	NOME	NASC...	CPF	RG	ENDE...	BAIR...	CIDA...	CEP	EMAIL	TELE...	FUNÇ...	SALÁ...

Tela de cadastro de funcionários, onde é possível cadastrar, excluir, alterar e buscar clientes no sistema.

**Cadastro de Produtos**

Descrição

Preço

QTD

ID	DESCRIÇÃO	QTD	PREÇO
1	Refrigerante Coca Cola 2L	10	6.5
2	Refrigerante Guaraná Antarctica 2L	10	4.99
3	Água com gás 600ml	10	1.5
4	Água 600ml	10	1.0

Tela de cadastro de produtos, onde é possível cadastrar, excluir, alterar e buscar clientes no sistema.

Titulo da janela: Cadastro de Usuários

Campos de entrada:

- Usuario:
- Senha:

Botões de ação:

- Cadastrar
- Excluir
- Alterar

Busca:

Buscar

ID	USUÁRIO	SENHA
1	ADM	123

Tela de cadastro de usuário, onde é possível cadastrar, excluir, alterar e buscar usuários no sistema (este usuário é usado para fazer login na aplicação).

Cliente: Seleccione

Produto: Seleccione Valor Unit: 0

Quantidade:  Adicionar

Produto	Preço	Quantidade	Total
---------	-------	------------	-------

Data: //

Remover

Limpar

Acréscimo: 0

Desconto: 0

Total: 0

Concluir

Cancelar

Tela de vendas, onde é possível selecionar um cliente já cadastrado no sistema e também um produto para poder realizar a venda, podendo adicionar, remover e limpar produtos do pedido.

Compras

Fornecedor:

Produto:  Quantidade:

Preço:  Data da compra:

ID	FORNECEDOR	PRODUTO	QUAN...	PREÇO	DATA CO...
15	Atacadão Alexandre	Pacote de Arroz 5KG	25	575.0	26/10/2020

Tela de compras, onde é possível concluir, excluir, alterar e buscar uma compra no sistema.