



2022

**PROJETO DE CONSULTORIA  
EMPRESARIAL**



UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL**

GESTÃO FINANCEIRA

**Fiscon Contabilidade**

UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO BASTOS

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL**

**GESTÃO FINANCEIRA**

**Fiscon Contabilidade**

MÓDULO MODELAGEM E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Gestão Financeira – Profa. Renata Alencar Marcondes

Programação Orientada a Objeto – Prof. Mauro Glória

Lógica de Programação – Prof. Sidney Etcoff Telles

Modelagem de Dados – Prof. Max Streicher Vallim

Projeto de Modelagem e Desenvolvimento de Sistemas – Profa Mariângela Martimbianco Santos

Estudantes:

Daniel Soares Vanzela, 22001550

Eduardo Riquena Fonseca, 22001751

Gian Carlos de Freitas Moroni, 22000843

Giovana Chiodeto Teixeira da Silva, 22001211

Haryel Araujo de Oliveira Caliari, 22001470

Nicole Martins Fernandes, 22000733

Vinycius Gabriel Oblonczyk, 22001650

Jackeline Ayumi Kanekiyo, 22001803

Monitor:

Caio Grilo da Cunha, RA 22000246

Fábio Luiz Barbosa Filho, RA 22000941

# SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. INTRODUÇÃO</b>  | <b>4</b>  |
| <b>2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA</b>  | <b>5</b>  |
| <b>3. PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL</b>                                | <b>6</b>  |
| <b>3.1 GESTÃO FINANCEIRA</b>  | <b>6</b>  |
| <b>3.1.1 FLUXO DE CAIXA</b>   | <b>6</b>  |
| <b>3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO</b>                                   | <b>7</b>  |
| <b>3.2.1 CLASSES E OBJETOS</b>  | <b>7</b>  |
| <b>3.2.2 ATRIBUTOS, MÉTODOS, ENCAPSULAMENTO, HERANÇA E POLIMORFISMO.</b>    | <b>8</b>  |
| <b>3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS, PRIVADOS E PROTEGIDOS</b>             | <b>8</b>  |
| <b>3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO</b>  | <b>9</b>  |
| <b>3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O</b>                                      | <b>9</b>  |
| <b>3.3.2 PROTOTIPAÇÃO</b>   | <b>10</b> |
| <b>3.3.3 TEMPLATE</b>   | <b>10</b> |
| <b>Tela home: Nesta tela o cliente terá acesso ao login de sua empresa.</b> | <b>11</b> |
| <b>3.4 MODELAGEM DE DADOS</b>   | <b>15</b> |
| <b>3.4.1 MODELO CONCEITUAL</b>  | <b>15</b> |
| <b>3.4.2 MODELO LÓGICO</b>  | <b>16</b> |
| <b>3.4.3 SQL</b>  | <b>17</b> |
| <b>4. CONCLUSÃO</b>   | <b>17</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b>  | <b>19</b> |
| <b>ANEXOS</b>   | <b>20</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

A principal proposta deste projeto consiste em criar um modelo de controle do fluxo de caixa para uma empresa. Conforme Zdanowicz (2001, p.23), “fluxo de caixa é a demonstração visual das receitas e despesas distribuídas pela linha do tempo futuro”. O modelo do sistema é responsável pelo controle das entradas, saídas e processamento. Além disso, deverá prever saldos futuros, com base nos dados fornecidos previamente.

A importância deste projeto está na capacidade de administrar as informações obtidas através de entidades e relacionamentos, em consequente, permite o aumento da produtividade, redução dos erros e emissão de relatórios diários.

Durante este módulo, estamos tendo contato com disciplinas que estão oferecendo ferramentas para auxiliar na construção do projeto. O desenvolvimento do controle de fluxo de caixa da empresa foi dividido em etapas. Primeiro foram levantados os requisitos funcionais: Informações dos clientes, produtos, fornecedores, empresa, impostos, serviços, entradas e saídas; e em seguida foi analisado e criado um modelo conceitual e lógico. Tendo isso em mãos, o grupo começou a trabalhar para o desenvolvimento do projeto.

Logo, a motivação para este projeto vem da oportunidade de ajudar a empresa “Fiscon Contabilidade” para o desenvolvimento de um sistema de fluxo de caixa para auxiliar o empresário a fundamentar suas tomadas de decisões , além é claro do aprimoramento de técnicas aprendidas no módulo e o ganho de nota na unidade de estudo.

## **2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA**

A empresa que foi escolhida para esse projeto, possui a razão social 'Fiscon Contabilidade', com o CNPJ: 48.619.449/0001-69, localizada no Estado de São Paulo, na Cidade de São João da Boa Vista, com o endereço: Rua Joaquim Valles, N:98, Bairro: Centro.

Sua principal atividade é oferecer serviços nas áreas contábil, fiscal e de recursos humanos. Além disso, favorece empresas de diversos ramos de atividade, tais como: indústrias, empresas dos ramos comercial e de prestação de serviços que atuam em diversos setores. Desde a sua criação, a Fiscon optou em fazer um trabalho focado na qualidade dos serviços, diferenciando de outras companhias. Nesse sentido, apoia as empresas em questões relacionadas ao planejamento e à gestão tributária.

O diferencial desta empresa é prestar um serviço personalizado, com um sistema computacional próprio, que se adequa às necessidades dos clientes. Sendo assim, oferece aos clientes uma grande interação por meio de interfaces entre sistemas. Assim, possibilitam uma significativa automação entre processos, aumentando a produtividade e a qualidade do serviço prestado.

### **3. PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL**

As unidades de estudo que estão sendo fornecidas para os alunos nesse semestre foram: Gestão Financeira, Programação Orientada a Objeto, Lógica de Programação e Modelagem de Dados. Cada unidade de estudo tem um ponto muito importante na montagem do projeto de fluxo de caixa. Em seguida, será apresentado conteúdos que cada unidade auxiliou na criação e realização do projeto.

#### **3.1 GESTÃO FINANCEIRA**

Nesta unidade de estudos, estamos tendo o acesso aos conceitos de Fluxos de Caixa que está sendo ministrada pela professora Renata E. de Alencar Marcondes, conforme Hayrton (2010, p.67), “A gestão financeira é um conjunto de ações e procedimentos administrativos que envolvem o planejamento, a análise e o controle das atividades financeiras da empresa”. Com o intuito de ser uma ferramenta essencial de controle da empresa que irá se desenvolver nas demais unidades de estudos um aplicativo.

##### **3.1.1 FLUXO DE CAIXA**

Neste tempo pós-pandêmico, o fluxo de caixa se tornou mais importante para a organização das finanças empresariais, visto que, inúmeras empresas tiveram um triste fim durante esse período. Em sua maioria, as empresas que passaram por esse período caótico e infeliz, e ainda estão em atividade, usavam algum tipo de sistema de fluxo de caixa seja em Excel, Planilhas Google ou até caneta e papel. Nesse sentido, o fluxo de caixa em nosso projeto, consiste em um modelo de gerenciamento, a qual, a partir dele podemos projetar investimentos e tomar conta de situações negativas que se tornam um desafio para o negócio, pois, um fluxo de caixa bem feito, culmina em um gerenciamento inteligente.

Desta maneira, é possível acompanhar a movimentação financeira, pois nele inserimos as entradas e saídas. As entradas são os valores recebidos pela empresa, as quais estão relacionados à atividade principal exercida na companhia. Por outro lado, as saídas são os gastos a serem desembolsados pela empresa, como: salários de colaboradores, pagamentos,

fornecedores e contas diversas; em outras palavras, são recursos que precisam ser utilizados para manter o negócio em funcionamento.

A importância desse fluxo de caixa está no seu auxílio nas tomadas de decisões, que com ele se torna muito mais preciso e seguro, pois é possível fazer levantamentos dos períodos presentes e futuros, em consequente, saber se há dinheiro para outros investimentos ou se terá que buscar mais recursos financeiros. Nesse sentido, conforme Gitman (1997, p.71), a importância dos levantamentos de requisitos de uma empresa é como se fosse o sangue percorrendo em uma veia, e fazendo uma analogia com o nosso corpo, o sangue que percorre, leva consigo o oxigênio, permitindo nossa sobrevivência. Logo, o planejamento e a tomada de decisões permite a conservação da empresa.

Portanto, estamos utilizando o sistema de fluxo de caixa para gerenciar as movimentações da empresa, como, por exemplo: as entradas e saídas e também possíveis soluções para futuros impasses.

## **3.2 PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO**

Na unidade de estudos Programação Orientada a Objeto, ministrada pelo professor Mauro Gloria Junior, foram aplicados os conteúdos de orientação a objetos como criação de classes, objetos, atributos, dentre outros; que foram utilizadas a fim de armazenar dados da empresa escolhida. Além disso, durante o seu desenvolvimento, utilizamos como ferramenta o "Xampp" e "Visual Code", o qual o primeiro consiste em um pacote de servidores e o segundo em um editor de código-fonte. Além das plataformas, está sendo utilizada a linguagem em 'PHP: Hypertext Preprocessor' com o comando `listar.php`, para estar puxando as informações que vão ser apresentadas na tela, que são as informações que estão dentro do banco de dados, que são: entradas e saídas, está sendo utilizado o comando `require_once` que irá incluir um arquivo PHP em outro, quando você precisar incluir o arquivo chamado mais de uma vez que será utilizado na tabela de entrada e saída do banco de dados.

### **3.2.1 CLASSES E OBJETOS**

Classes derivadas das entidades consideradas dentro do sistema, podendo dizer que é um agrupamento de objetos distintos, que possuem características e atitudes iguais. Nesse sentido, as classes possuem um nome, atributos, métodos e visibilidade.

Objetos, dizendo de uma forma simples, é um modelo derivado de uma classe. Por exemplo, neste projeto: quando vamos inserir um saldo, o saldo seria o objeto, suas características são seus atributos e seus comportamentos são seus métodos. A classe seria um conjunto de características e comportamento do objeto.

### **3.2.2 ATRIBUTOS, MÉTODOS, ENCAPSULAMENTO, HERANÇA E POLIMORFISMO.**

Atributos em nosso projeto são as propriedades de um objeto, ou seja, são as características que esse objeto possui, como por exemplo: O saldo é o objeto, o saldo futuro e presente são seus atributos.

Os métodos são comportamentos que os objetos podem exercer com outros objetos. Utilizando o exemplo do projeto, seus métodos são: o aumento e a diminuição dos valores..

O encapsulamento é utilizado como meio de proteger as informações, evitando acessos indevidos, podendo também aumentar o desenvolvimento de um código. Utilizando a analogia dos saldos, alguns atributos e métodos podem ser modificados facilmente, podendo gerar alguns imbróglis. Desse modo, utilizaremos o encapsulamento para tornar esses métodos protegidos.

A herança diz a respeito das classes que herdam características de outras, sendo assim, um saldo A pode herdar características ou comportamentos (atributos e métodos) de um saldo B.

O polimorfismo vem a ser objetos diferentes de classes diferentes podem ter um mesmo método implementado de forma diversa. Por exemplo: dois saldos podem aumentar no mesmo tempo, porém um saldo A pode vir de investimentos, enquanto o B vem de vendas, porém como o sistema é diferente, a forma como o saldo cresce se difere entre eles.

### **3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS, PRIVADOS E PROTEGIDOS**

Os métodos estáticos em nosso projeto podem ser acessados de uma classe sem a necessidade de instanciá-los, pois esses métodos não dependem de um objeto. Para declarar, basta utilizar a chave `static`. Por exemplo, no projeto atualmente, uma classe chamada `Saldo`, possui um atributo estático denominado `saldo futuro` e um método estático chamado `crescimento`. Sendo assim, ambos podem ser acessados sem precisar instanciar um novo objeto.

Os métodos públicos podem ser acessados por fora da classe, ou seja, pode ser acessado em outro ponto do código. É declarado utilizando a chave `public`. Utilizando o mesmo exemplo de cima: uma classe chamada `Saldo`, possui um atributo público denominado `saldo futuro` e um método público chamado `crescimento`. Logo, ambos podem ser por qualquer parte do código incluindo outras classes.

Os métodos privados somente a própria classe tem acesso. Ela é declarada utilizando a chave `private`. Seguindo o mesmo exemplo: uma classe chamada `Saldo`, possui um atributo privado denominado `saldo futuro` e, um método privado chamado `crescimento`. Portanto, nenhuma parte do código pode acessar esse atributo ou método.

Métodos protegidos, se encaixa quando queremos que sejam acessados somente dentro da classe ou em classes filhas que herdam esta classe.

### **3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO**

Nas aulas ministradas pelo professor Sidney Etoff Telles, aprendemos os conceitos básicos de lógica de programação. Dentre eles, foi a construção de algoritmos, que consiste em uma sequência de instruções de forma mais rigorosa. Sendo assim, usamos o conteúdo como chave para este projeto. Traçamos entre nós uma sequência de passo a passo de forma minuciosa para a construção deste projeto.

#### **3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O**

Em Lógica de programação Orientada a objetos, foram apresentados os demais conceitos em PHP. Utilizamos o conceito `cloud`: `create`, `read`, `update` e `delete`, um sistema para operar as informações armazenadas, `MVC`: `models`, `views` e `controllers`, a conexão com o

banco de dados, vimos também a parte de frameworks e também o encapsulamento, que usa o comando get e set.

### 3.3.2 PROTOTIPAÇÃO

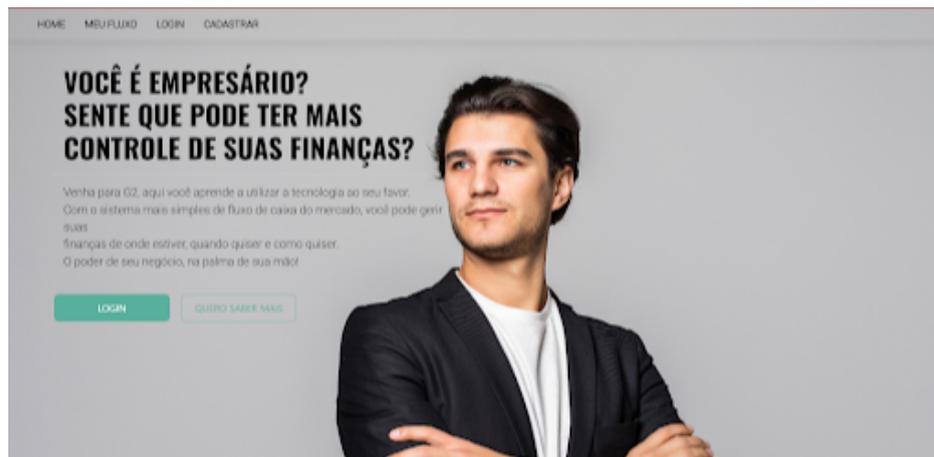
Para a criação de nosso site para a empresa "Fiscon Contabilidade" iniciamos a prototipação para validar todas as ideias antes da etapa de desenvolvimento do projeto, para assim evitar erros maiores, tomamos primeiramente a iniciativa de criar um protótipo na plataforma "Figma", dessa maneira conseguimos visualizar nossas ideias antes mesmo de programar nosso site. Encontra-se a prototipação do nosso projeto em anexos.

### 3.3.3 TEMPLATE

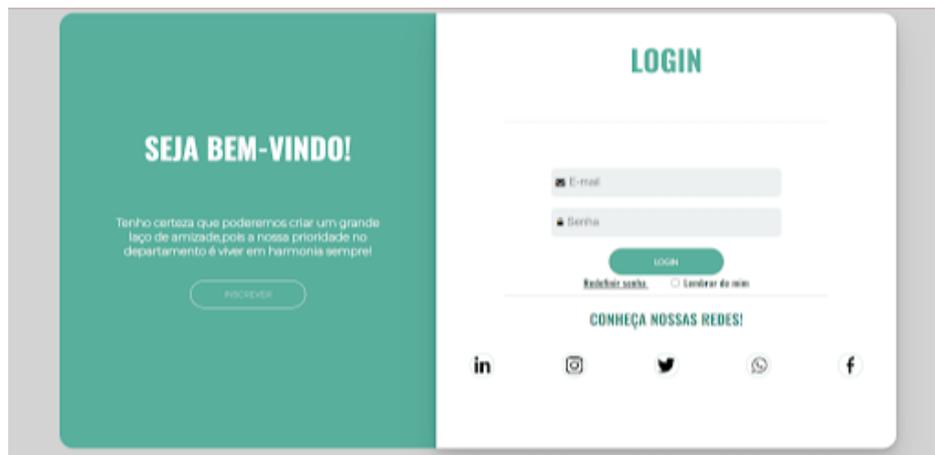
Em primeira análise, escolhemos a nossa paleta de cores, que se baseou no conjunto das cores das empresas aliadas. Logo abaixo, encontram-se as cores que foram escolhidas para o uso em nossa plataforma. O objetivo era trabalhar com a psicologia das cores, trazendo para o projeto a atenção ao público alvo. Visualmente as cores escolhidas se destacam entre si, agregando um perfil mais profissional ao projeto que chama a atenção dos empresários. Além disso, o template foi um dos primeiros passos desse nosso projeto, ele serviu como inspiração para o resultado final. Ele foi escolhido no site e foi editado para parecer com a nossa expectativa final. Todavia, ao longo das semanas escolhemos fazer um site desde o início, desta maneira, focamos na estrutura do site e conseguimos finalizar. logo abaixo se encontra a paleta de cores e as telas do site oficial que recebeu o nome de “G2 Company”.



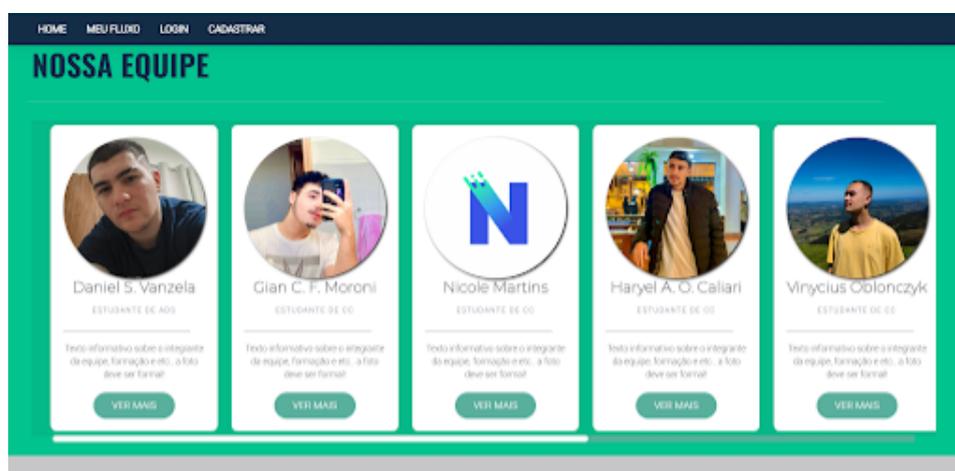
Tela home: Nesta tela o cliente terá acesso ao login de sua empresa.



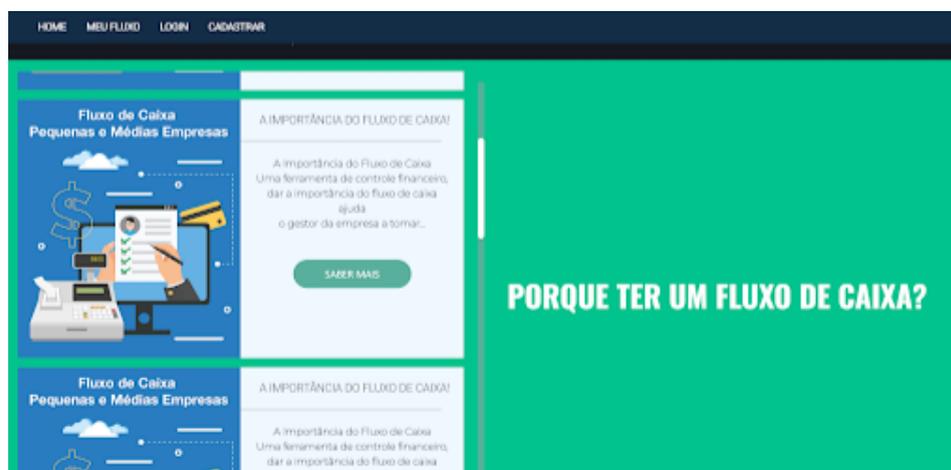
Tela de Login: Tela para o usuário que está acessando sua conta.



Tela equipe: Nesta tela consta os integrantes responsáveis pelo site, com uma pequena biografia de cada um, e tendo acesso para estar entrando em contato com cada um.



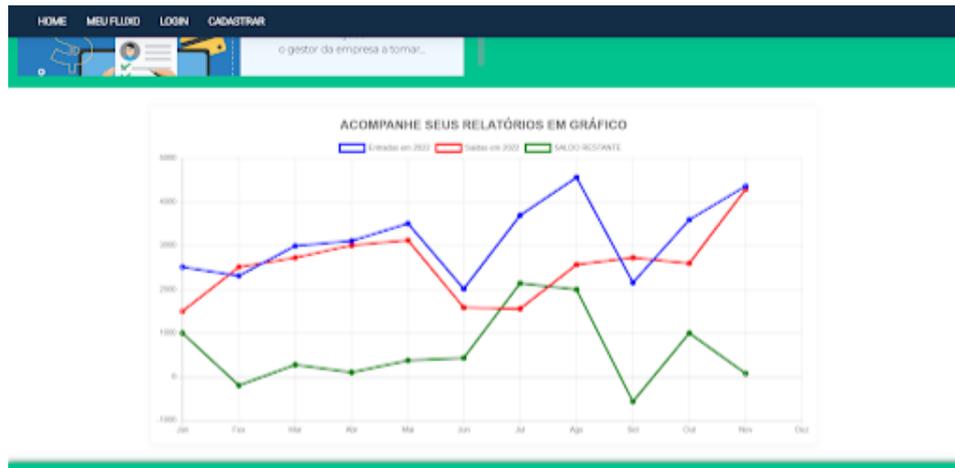
Tela de dúvidas: Nesta tela constam informações sobre como funciona um fluxo de caixa, e dicas para ter um fluxo de caixa.



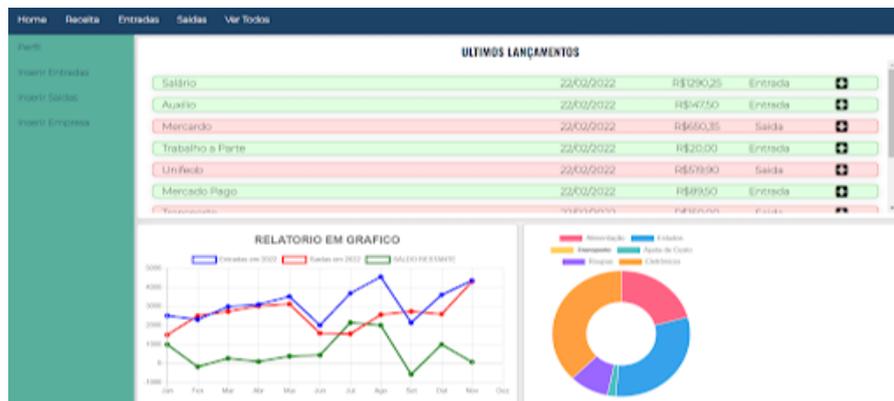
Tela de parceria: Nesta tela consta as empresas parceiras, podendo ter informações de cada uma.



Tela de Relatório: Nesta tela é mostrado em forma de gráfico o relatório de sua empresa.



Tela de últimos lançamentos: nesta tela o cliente poderá ter acesso aos últimos lançamentos feitos pela sua empresa.



Tela de saídas: Nesta tela, o cliente poderá ter acesso às saídas da empresa.



Tela de entradas: Tela que mostra as entradas da empresa para o cliente.

| Item             | Data       | Valor      | Tipo    | Ações |
|------------------|------------|------------|---------|-------|
| Salário          | 22/02/2022 | R\$1290,25 | Entrada | 🔍     |
| Auxílio          | 22/02/2022 | R\$147,50  | Entrada | 🔍     |
| Trabalho a Parte | 22/02/2022 | R\$20,00   | Entrada | 🔍     |
| Shoppe           | 22/02/2022 | R\$54,20   | Entrada | 🔍     |
| Mercado Pago     | 22/02/2022 | R\$89,50   | Entrada | 🔍     |

Tela de saídas e entradas: Tela que mostra as entradas e saídas da empresa, desta forma o cliente poderá ter noção de como ambas estão se comportando.

| Item             | Data       | Valor      | Tipo    | Ações |
|------------------|------------|------------|---------|-------|
| Salário          | 22/02/2022 | R\$1290,25 | Entrada | 🔍     |
| Auxílio          | 22/02/2022 | R\$147,50  | Entrada | 🔍     |
| Mercado          | 22/02/2022 | R\$60,35   | Saída   | 🔍     |
| Trabalho a Parte | 22/02/2022 | R\$20,00   | Entrada | 🔍     |
| Unifeob          | 22/02/2022 | R\$509,90  | Saída   | 🔍     |
| Mercado Pago     | 22/02/2022 | R\$89,50   | Entrada | 🔍     |
| Transporte       | 22/02/2022 | R\$150,00  | Saída   | 🔍     |
| Shoppe           | 22/02/2022 | R\$54,20   | Entrada | 🔍     |

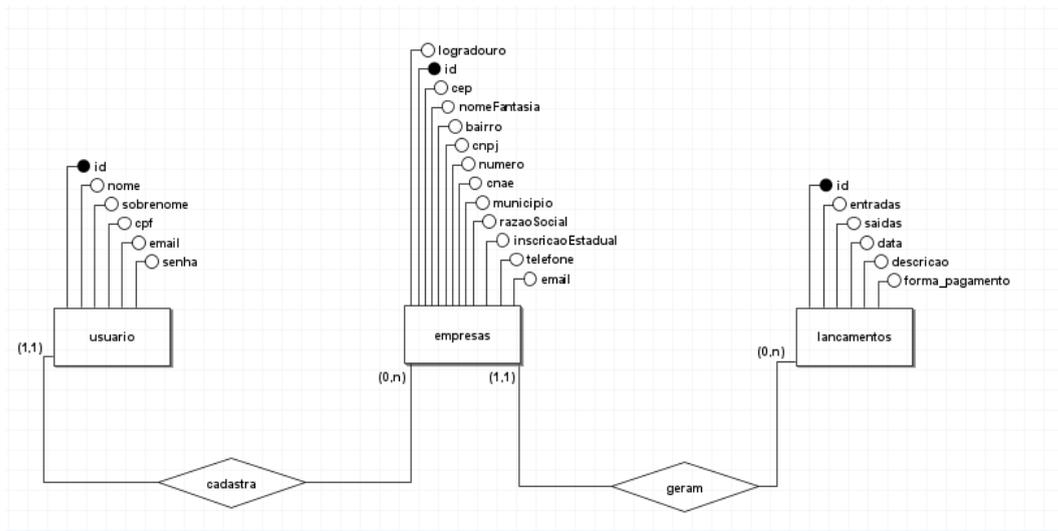
### **3.4 MODELAGEM DE DADOS**

Nesta unidade de estudos, ministrada pelo professor Max Streicher Vallim, desenvolvemos o projeto do banco de dados do sistema. Como afirma Casale (2015, p.108), “O modelo de banco de dados em memória é um sistema de gerenciamento de banco de dados que, ao contrário dos modelos convencionais que utilizam a memória secundária do sistema, estes utilizam a memória principal para armazenar os dados [...]” Dando início na montagem do modelo conceitual, logo após sua construção, o primeiro passo da elaboração do modelo lógico, foi a definição das ações, ou seja, o que será feito, quais atividades serão realizadas para tentar resolver o problema.

#### **3.4.1 MODELO CONCEITUAL**

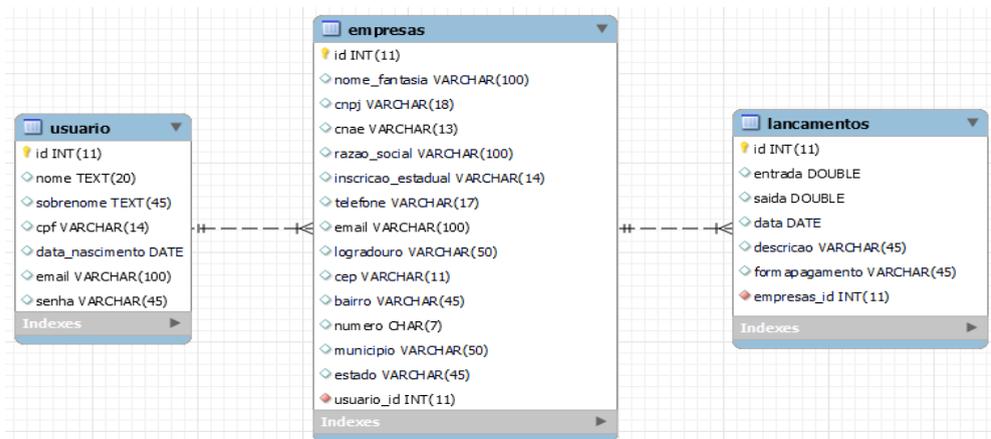
O modelo conceitual foi a primeira fase para a elaboração do nosso projeto. A construção dele acontece após o levantamento dos requisitos, determinando, assim, informações necessárias para a construção do projeto. Segundo Machado (2009, p.35), “a princípio toda realidade é sempre bastante nebulosa e informal. Ao observarmos esta realidade, podemos identificar fatos que nos levam a conhecê-la de uma forma mais organizada” Desse modo, o modelo conceitual se baseou na discussão dos aspectos da empresa do cliente.

Nesse sentido, o objetivo do modelo conceitual é criar um sistema com entidades, relacionamentos e atributos, por meio do diagrama de entidade e relacionamento. Logo, tem que ser compreendido pelo usuário de uma maneira que seja objetiva. O modelo conceitual pode ser visualizado logo abaixo.



### 3.4.2 MODELO LÓGICO

O modelo lógico consiste em cima do modelo conceitual em nosso projeto, ele possui um padrão e uma nomenclatura correta. Além disso, ele define chaves primárias e estrangeiras, possuindo um nível de detalhes maior. Em nosso modelo lógico possui os seguintes dados armazenados: Usuário, que consta a parte de login do cliente, empresa, consta a parte de login necessária da empresa, lançamento, conta os dados de entradas e saídas que ocorre dentro da empresa e saldos, que consta o saldo que a empresa possui, e logo em seguida os seus relacionamentos. O modelo lógico se encontra logo abaixo



### 3.4.3 SQL

O SQL vem a ser uma linguagem de programação utilizada para trabalhar com o banco de dados relacionais, como: MYSQL e Microsoft SQL.

Foi utilizado em SQL os comandos básicos (Insert, Update, Delete e Select) e também foi adicionado mais alguns comandos para estar facilitando a montagem do projeto. logo abaixo está a explicação com cada comando que consiste:

**Insert:** Em nosso projeto foi usado para inserir novas linhas em uma tabela.

**Update:** Tem a função em nosso projeto de atualizar uma linha do banco de dados.

**Delete:** remove linhas em cima de um critério dentro do banco de dados.

**Select:** Comando padrão em todos os bancos de dados, utilizado para uma busca dentro do banco.

**Select Sum:** Função usada para somar entrada e saída, e usamos para subtrair as colunas entre as tabelas.

**Select Group:** Utilizado para se agrupar por data.

## 4. CONCLUSÃO

O projeto de extensão para a criação de um fluxo de caixa para a empresa “Fiscon Contabilidade” se mostrou deveras graciosa para todos os integrantes do grupo, se mostrando uma experiência construtiva para o semestre, pelo motivo de criar a oportunidade de colocar em prática tudo aquilo que foi aprendido nas unidades de estudos.

O maior desafio enfrentado pelo grupo foi em quesito do tempo, pois todos os integrantes trabalham, dado esse motivo tivemos que nos adaptar e encontrar formas para que todos os integrantes participassem de forma ativa na construção do projeto. O grupo por um todo ofereceu vontade de trabalhar em conjunto, havendo às vezes um leve desentendimento de ideias, portanto todos vencidos em conjunto do time.

Ademais, cabe pontuar que a maior dificuldade encontrada, em relação ao projeto, foi no entendimento do que estava sendo pedido pela empresa e na parte de programação. Tivemos dificuldades em colocar em prática os assuntos aprendidos nas aulas, mas com o tempo e dedicação da equipe, fomos todos atrás de esclarecer nossas dúvidas com cada

professor responsável pela sua unidade de estudos, mentores e alunos de sala, aumentando e trabalhando com nossa comunicação com a sala.

Em suma, o projeto trouxe diversos benefícios no quesito profissional e pessoal. Aprendemos a superar os desafios, a timidez, a comunicação e também, aprendemos a trabalhar em equipe. Além disso, todos os assuntos abordados em sala, levaremos para o nosso ramo profissional, contribuindo com nosso portfólio e currículo.

## REFERÊNCIAS

ALURA. **poo: o que é programação orientada a objetos?** Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/poo-programacao-orientada-a-objetos>>. Acesso em:

ALURA. **o que é sql?** Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-sql>>. Acesso em:

BLOG BETRYBE. **encapsulamento em poo:** o que é, como funciona e porque usar? Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/tecnologia/encapsulamento/>>. Acesso em: 10 out. 2022

DEVMEDIA. **modificadores de acesso em php:** programação orientada a objeto. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/php-modificadores-de-acesso/38438#:~:text=explicados%20a%20a seguir.->>>. Acesso em: 15 out. 2022.

FREE CSS. **ollie free website template | free css templates | free css.** Disponível em: <<https://www.free-css.com/free-css-templates/page278/ollie>>. Acesso em: 15 out. 2022

LUIS BLOG. **Modelagem de dados: modelo conceitual, modelo lógico e físico.** Disponível em <<https://www.luis.blog.br/modelagem-de-dados-modelo-conceitual-modelo-logico-e-fisico.html>>. Acesso em: 09 out. 2022

LUME INICIAL. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/24895/000745520.pdf>. Acesso em: 23 out. 2022

ROCK CONTENT. **Banco de dados:** o que é, tipos e importâncias dele no site da empresa. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/banco-de-dados/>>. Acesso em: 15 set. 2022

SERASA EXPERIAN. **Fluxo de caixa ?** Disponível em: <[https://empresas.serasaexperian.com.br/blog/fluxo-de-caixa/?idcmp=:c05:m01:google:sp:CR222:ADG252:AD01:TRLCY65:d&gclid=CjwKCAjwm8WZBhBUEiwA178UnLcsdCbG8tsvx-Vcy06QtA4wWY4yaPkyI5TnIkberJlmdeQV1g7SghoCAmQA4vD\\_](https://empresas.serasaexperian.com.br/blog/fluxo-de-caixa/?idcmp=:c05:m01:google:sp:CR222:ADG252:AD01:TRLCY65:d&gclid=CjwKCAjwm8WZBhBUEiwA178UnLcsdCbG8tsvx-Vcy06QtA4wWY4yaPkyI5TnIkberJlmdeQV1g7SghoCAmQA4vD_)>. Acesso em: 15 out. 2022.

## ANEXOS

Segue a prototipação feita pelo Figma logo abaixo:

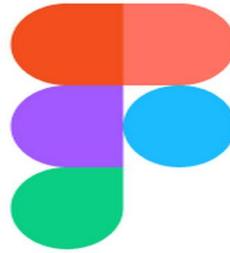


Imagem 1: Tela de acesso de login do site:

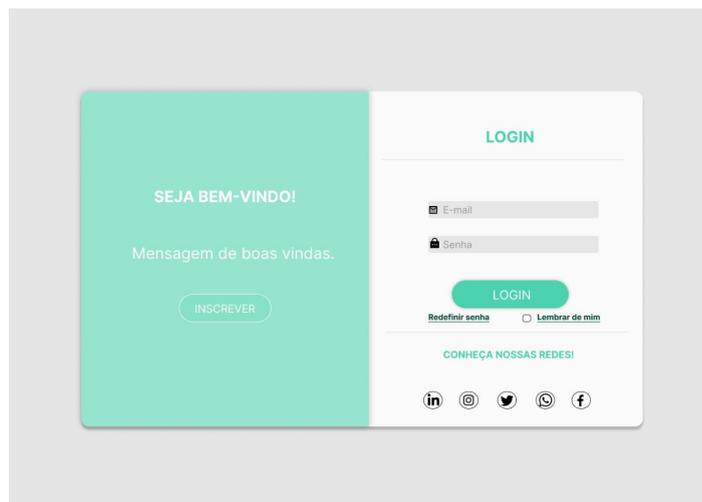


Imagem 2: Tela principal do site:



Imagem 3: Tela de orientação ao cliente:

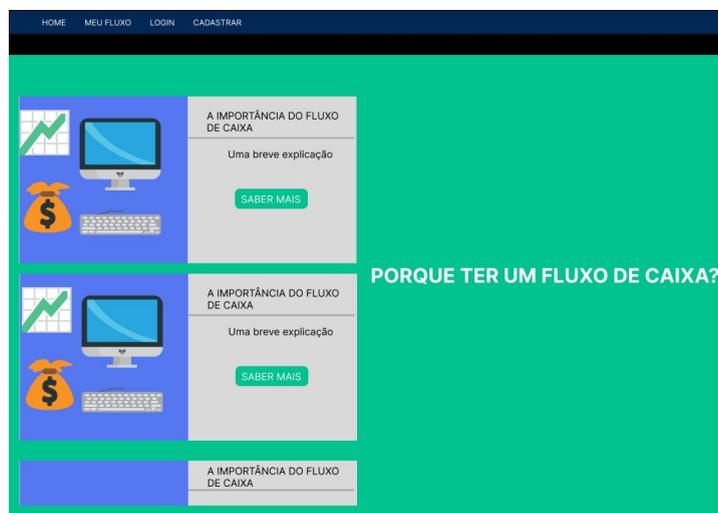


Imagem 4: Tela com informações sobre a equipe:

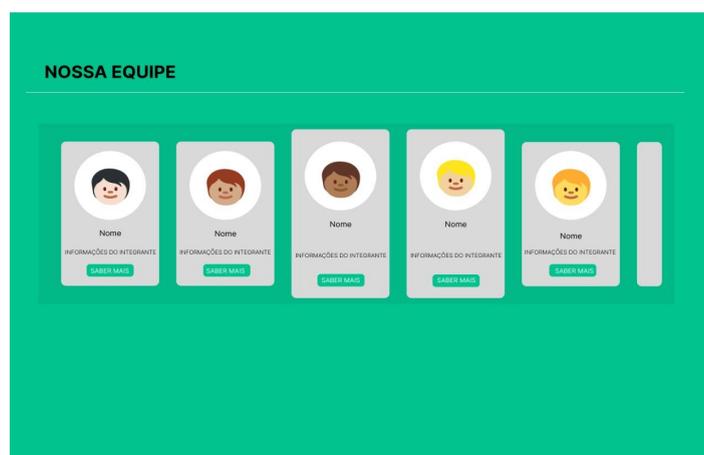


Imagem 5: Tela com acesso a nossos parceiros:



Imagem 6: Tela de preenchimento da entrada da empresa:

Imagem 7: Tela que consta os resultados da empresa:



Imagem 8: Tela de cadastro da empresa:

