



2022

**PROJETO DE CONSULTORIA  
EMPRESARIAL**



UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS  
ESCOLA DE NEGÓCIOS  
**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL**  
GESTÃO FINANCEIRA  
**FISCON CONTABILIDADE**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2022

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 – Prof<sup>a</sup>. Renata Alencar Marcondes

Programação Orientada a Objeto – Prof. Mauro Glória Júnior

Lógica de Programação – Prof. Sidney Gitcoff Telles

Modelagem de Dados – Prof. Max Streicher Vallim

Projeto de Modelagem e Desenvolvimento de Sistemas – Prof<sup>a</sup>. Mariângela

Martimbianco Santos

Estudantes:

Arthur Henrique Savella Bento,	RA: 22001050
Carlos Eduardo Couto Gonçalves,	RA: 22000931
Diego Furlan Tardelli,	RA: 22001752
Fábio Mota Rodrigues,	RA: 22001446
Murilo Brianezi Rodrigues,	RA: 22000065
Pedro Henrique Silverio Hipólito,	RA: 22000107
Pedro Rufino Fernandes,	RA: 22001021
Vinicius Altero Moreira,	RA: 22000879

Monitor:

Altair dos Santos Santana Filho,	RA 21000691
Caio Grilo da Cunha,	RA 22000246
Fábio Luiz Barbosa Filho,	RA 22000941

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2022

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA	5
3. PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL	6
3.1 GESTÃO FINANCEIRA	6
3.1.1 FLUXO DE CAIXA	6
3.2. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO	7
3.2.1 CLASSES E OBJETOS	7
3.2.2 ATRIBUTOS, MÉTODOS, ENCAPSULAMENTO, HERANÇA E POLIMORFISMO.	7
3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS E PRIVADOS	8
3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO	9
3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O.	9
3.3.2 PROTOTIPAÇÃO	10
3.3.3 TEMPLATE	10
3.4 MODELAGEM DE DADOS	10
3.4.1 MODELO CONCEITUAL	10
3.4.2 MODELO LÓGICO	11
3.4.3 SQL	12
4. CONCLUSÃO	13
REFERÊNCIAS	15
ANEXOS	17

# 1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste projeto é criar um sistema, utilizando os conhecimentos adquiridos ao longo do segundo módulo do curso de Ciências da Computação e Análise e Desenvolvimento de Sistemas da UNIFEQB (Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos), para auxiliar financeiramente a empresa FISCON Contabilidade.

As disciplinas que serão usadas para o desenvolvimento do programa são: Gestão Financeira, usada para criação de um fluxo de caixa dos ativos e passivos financeiros da empresa. Modelagem de Dados, responsável pela criação do banco de dados com base nesse fluxo, contando com um modelo conceitual e um modelo lógico, que servirão para auxiliar na criação da aplicação em si. A parte técnica do sistema terá como base as disciplinas de Programação Orientada a Objetos e Lógica de Programação, que serão utilizadas para a criação dos códigos do sistema através da linguagem PHP.

O sistema contará com a possibilidade da empresa inserir os dados desejados, como o valor gasto ou adquirido, a origem deste dinheiro e uma breve descrição. Após inserir os dados, o sistema criado pelo grupo irá calcular o fluxo de caixa e exibir ao cliente todos os dados necessários para que se tenha uma noção dos gastos e ganhos mensais, dando uma ampla visão da sua atual situação financeira, além de projeções para o futuro.

## 2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA

A empresa sobre qual o banco de dados foi construído tem como nome Fiskon Contabilidade, sendo sua razão Social: “FISCON - Empresa Fisco Contabil Sociedade Simples LTDA”, e oferece serviços nas áreas contábil, fiscal e de recursos humanos. O CNPJ é: 48.619.449/0001-69, localiza-se no endereço Rua Joaquim Valim, 98 - Centro, São João da Boa Vista - SP, CEP 13870-399. Fundadora e contadora responsável: Bronilde Vallim (CRC: 1SP034964/0-0), Contador e diretor geral: Max Streicher Vallim (CRC: 1SP197346/0-7).

De acordo com informações retiradas do próprio site, trabalham há anos apoiando empresas de diversos ramos de atividades, apoiando-os além de serviços básicos, questões relacionadas ao planejamento e gestão tributária. Seus serviços são personalizados de acordo com as necessidades dos clientes, possibilitando grande interação dos mesmos com o serviço solicitado.

O mercado de trabalho contábil, no qual a empresa atua, está crescendo. Segundo o Instituto de Economia Aplicada (Ipea) um artigo do site blog FECAP e outro do site Viver de Contabilidade, a região de operação da FISCON tem uma das maiores taxas de emprego do Brasil, com 93,8% de profissionais da área. No Brasil a Lei nº 10.406/2002 (Código Civil) em seu artigo 1.179 publicada em 10 de janeiro de 2002 obriga a toda empresa ter um contador com CRC válido. De acordo com o artigo citado acima: “O empresário e a sociedade empresária são obrigados a seguir um sistema de contabilidade, mecanizado ou não, com base na escrituração uniforme de seus livros, em correspondência com a documentação respectiva, e a levantar anualmente o balanço patrimonial e o de resultado econômico.”

Embora a concorrência seja acirrada, a demanda por contadores qualificados também é. Por isso, não faltam oportunidades para bons profissionais que querem ganhar a vida na área (FERRAZ, 2021).

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

Neste semestre, durante as aulas, foram ensinados diversos conteúdos essenciais para a realização clara e objetiva do projeto. Cada professor teve uma participação muito importante para que fosse possível desenvolver um banco de dados completo e que atende todas as necessidades requeridas.

#### **3.1 GESTÃO FINANCEIRA**

Unidade de estudo que tem como objetivo ensinar os conceitos básicos de gestão financeira, como a criação de um fluxo de caixa para uma empresa. Essa unidade de estudo está sob a responsabilidade da Prof<sup>a</sup>. Renata Alencar Marcondes.

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

É o fluxo de dinheiro como entrada e saída no caixa de uma empresa. De acordo com um artigo do ano de 2013, atualizado em 2022, no portal do SEBRAE: “O objetivo dessa ferramenta é apurar o saldo disponível no momento e projetar o futuro, para que exista sempre capital de giro acessível tanto para o custeio da operação da empresa quanto para o investimentos em melhorias.” Com essas informações é possível ter previsões sobre o lucro da empresa em determinado tempo, ou como evitar para que não se tenham prejuízos que podem já ter acometido a empresa durante um período de entrada e saída registrado no fluxo de caixa. Ele pode ser feito através de planilhas eletrônicas em programas como Excel, LibreOffice Calc ou o Planilhas Google.

## **3.2. PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO**

Unidade de estudo que tem como objetivo ensinar os conceitos do paradigma de Orientação a Objetos, que nada mais é do que um modo de se programar, tornando o código mais limpo, organizado e seguro. Esta unidade de estudo está sob a responsabilidade do Prof. Mauro Glória Júnior

### **3.2.1 CLASSES E OBJETOS**

Baseando-se nas aulas de POO disponibilizadas pela UNIFEQB, e em um artigo da DevMedia, postado em 2012: POO (Programação Orientada a Objeto) é baseada nos conceitos de classe e objeto, sendo as classes compostas por atributos (características) e métodos (comportamentos) padrão, que servirão como base para a criação de objetos, que são “classes concretizadas” (quando os atributos recebem dados e os métodos são definidos), tornando-se instâncias de uma classe modelo. O processo de uma classe tornar-se um objeto, é chamado de instanciação, sendo os vários objetos provenientes de uma mesma classe chamados de instâncias. Assim, seria possível ter várias instâncias, cada uma com atributos e métodos próprios.

Os objetos são os elementos do mundo real representados no código, como os atributos, ou as instâncias em si. Como exemplo, tomaremos a classe ‘Carro’, e dessa classe tiveram-se origem os objetos ‘Gol 2016’, ‘Fiesta 2015’ e ‘Fusca 1964’. Todos esses objetos possuem características (cor, peso, altura), e comportamentos (potência, arranque, ré) diferentes, porém estão enquadrados numa mesma classe (classe ‘Carro’), que tem a idealização de todos esses atributos e métodos.

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

Baseando-se em outro artigo da DevMedia, publicado no ano de 2015, chamamos de atributos as características da classe. Em geral, seriam as informações sobre ela, como por exemplo na classe ‘cliente’, podemos ter os atributos ‘nome’, ‘endereço’ e ‘telefone’.

Métodos são as ações que os objetos dentro de uma classe podem realizar, como, por exemplo, em um sistema de gerenciamento de uma empresa, no qual o gerente pode cadastrar ou excluir clientes.

Encapsulamento é uma forma de restringir a visibilidade das informações de uma classe, agrupando o código em pedaços e os conectando, deixando seu acesso restrito somente aos métodos públicos. São usados para encapsulamento normalmente os métodos Get (pegue) e Set (definir). Assim, usamos os métodos para a inserção de dados no banco de dados, por meio dos métodos citados, deixando-os restritos para quem tiver acesso.

Herança é uma maneira de reutilizar o código, em que uma nova classe absorve os membros de uma classe já existente, que são aprimorados com novas ou melhores capacidades. Ou seja, é como se fossem usadas as definições de uma classe e fosse criada outra com as mesmas configurações. Dessa forma, facilita-se a importação dos dados do banco no caso do instanciamento de uma nova classe, e ainda economiza o tempo gasto no projeto, já que terão métodos testados e aprovados prontos para serem reutilizados, sem perder tempo criando novos.

O Polimorfismo é adotado por classes que foram criadas a partir de uma superclasse. Ele afirma que uma classe pode ser derivada de várias classes e ainda ter a mesma assinatura de sua classe derivante. Isso significa que as classes derivadas podem usar os mesmos métodos, com a mesma assinatura, de sua classe mãe. É por isso que o polimorfismo é referido como o elemento de ter múltiplas formas. Assim, quando se busca fazer uma integração de diversos elementos, sem alteração de classe, utiliza-se o polimorfismo.

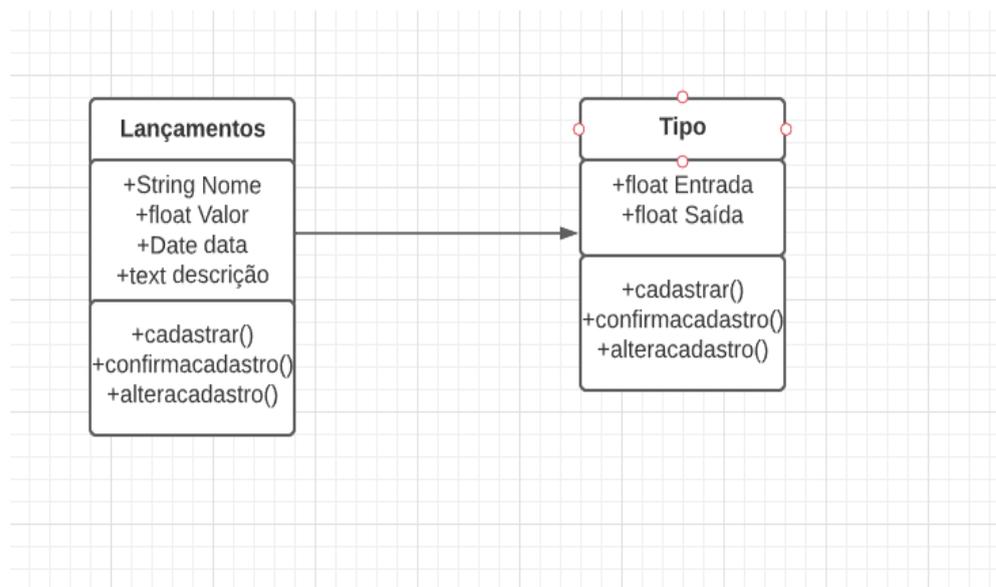
### **3.2.3 MÉTODOS ESTÁTICOS, PÚBLICOS E PRIVADOS**

Os métodos podem ter algumas classificações conforme sua função no código. O estático se configura como um método que não depende de uma classe, ele é executado sem necessitar do seu conteúdo, seja os seus objetos ou instâncias. O método público torna o acesso às informações contidas irrestrito e, segundo o site DevMedia (2017), “pode ser acessado em qualquer outro ponto do código e por outras classes”. Assim permitindo que qualquer classe possa utilizá-lo, diferente do privado, que permite o acesso apenas à classe onde o método foi declarado, e de acordo com o mesmo, “...nenhuma outra parte do código, nem mesmo as classes filhas, pode acessar esse atributo ou método.”

### 3.3 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Unidade de estudo que tem como objetivo ensinar os conceitos da lógica, voltada à programação de computadores. A lógica de programação é caracterizada, basicamente, por um encadeamento de pensamentos lógicos, formando algoritmos, que são a base para o desenvolvimento de softwares através de linguagens de programação. Esta unidade de estudo está sob a responsabilidade do Prof. Sidney Gitcoff Telles.

#### 3.3.1 LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO O.O.



A partir do conteúdo de Lógica de Programação, foi usado os conceitos da Programação Orientada a Objetos para a criação de um diagrama de classes. Ligando essas duas unidades de estudo foi possível, portanto, representar clara e visualmente a ideia lógica por trás do código construído.

### **3.3.2 PROTOTIPAÇÃO**

O projeto foi mapeado sem a utilização de um protótipo, cada estrutura do programa foi decidida durante o desenvolvimento e criada de acordo com as necessidades fornecidas pelo cliente.

### **3.3.3 TEMPLATE**

Ao falhar em encontrar um template que atendesse a qualidade necessária do projeto, ficou decidido, em igualdade com o grupo, que seria criado, do início, um layout próprio.

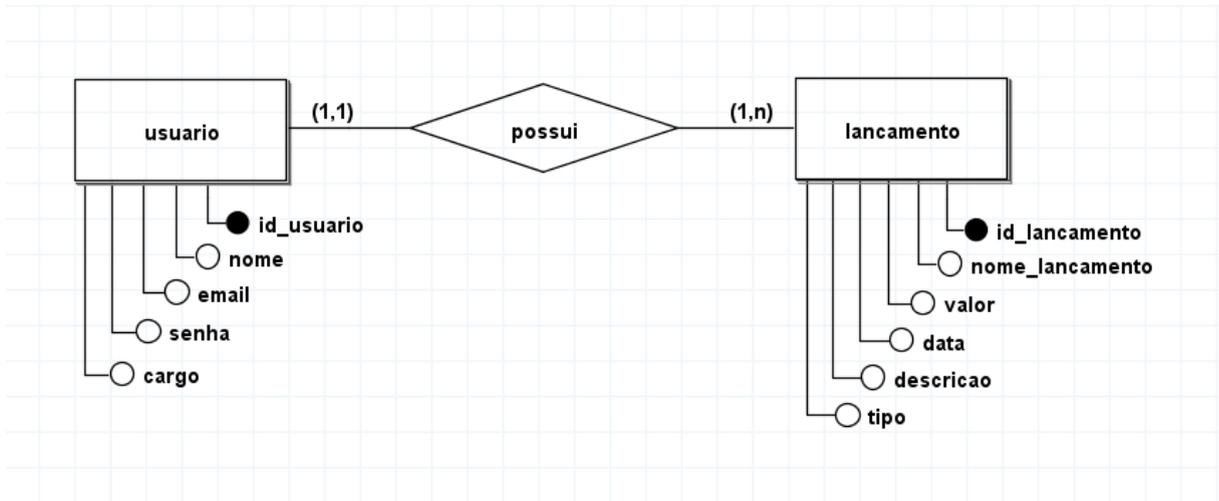
## **3.4 MODELAGEM DE DADOS**

Unidade de estudo em que foi trabalhado a construção de modelos de estruturas de informações para servir como base ao desenvolvimento de um banco de dados de um sistema. Os modelos construídos são divididos entre o modelo conceitual, como sendo um diagrama menos detalhado usado para demonstrar a ideia ao cliente; e o modelo lógico, que precede o conceitual e se relaciona com o próprio banco de dados, podendo ser produzido no MySQL Workbench, um software que integra várias funcionalidade na criação de um banco de dados no servidor MySQL. Esta unidade de estudo está sob a responsabilidade do Prof. Max Streicher Vallim.

### **3.4.1 MODELO CONCEITUAL**

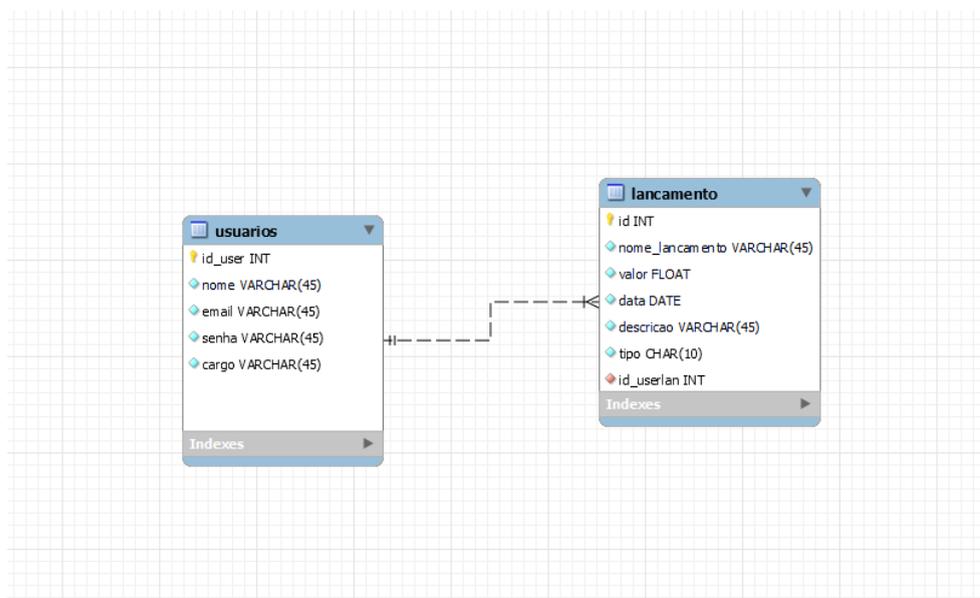
É o modelo que está mais próximo da realidade dos usuários que irão visualizar o esboço. O nível conceitual é desenvolvido com alto nível de abstração, a partir dos requisitos do sistema já antes estabelecidos, decididos no levantamento de requisitos. Como descrito pela Professora e Doutora Boaventura (2014, p. 04), “A ideia é fazer com que o usuário que

tem acesso a esse modelo entenda os principais elementos do domínio que estão envolvidos no sistema a ser desenvolvido”.



### 3.4.2 MODELO LÓGICO

Esse modelo descreve como os dados vão ser armazenados no banco e também quais são seus relacionamentos. Ele pode ser organizado de diversas formas, como: orientado a objetos, orientado a colunas, entre outros.



### 3.4.3 SQL

A linguagem SQL (“Structured Query Language” ou Linguagem de Consulta Estruturada) é usada para declarar e executar comandos dentro do banco de dados, e através dela é possível criar as tabelas, organizar informações contidas no banco e também consultá-las. É uma das linguagens mais utilizadas e importantes atualmente, sendo usada junto à SGBD`s para consulta em bancos. Como pontuado pelo programador Silveira, em um artigo no site da empresa Alura: “Ela é uma linguagem declarativa e que não necessita de profundos conhecimentos de programação para que alguém possa começar a escrever.”

A linguagem conta com 4 operações básicas, conhecidas por CRUD (CREATE, READ, UPDATE e DELETE), que são usadas, respectivamente, para inserção, leitura, alteração e exclusão de dados no banco. Em SQL os comandos são: INSERT para inserção, SELECT para leitura, UPDATE para alteração, e DELETE para exclusão de dados.

Esses comandos foram usados para testagem e aprimoramento do banco de dados do sistema do projeto, contando com população de dados e inserção de dados obtidos com o cadastramento no site do projeto.

## 4. CONCLUSÃO

O Projeto de Extensão do módulo de Modelagem e Desenvolvimento de Sistemas foi um desafio à vida acadêmica de nosso grupo. Nos deparamos com uma abordagem mais técnica e profissional do desenvolvimento de sistemas, tendo que lidar com questões de interface para o usuário, tentando sempre trazer um maior conforto visual aos visitantes, usando conceitos de HTML e CSS; usando modelagem de dados, com MySQL Workbench para criação de diagramas, como modelo lógico, e para a criação do próprio banco, populando-o com base em comando básicos de SQL; e utilizando PHP para o desenvolvimento web da interação do usuário com o site e linkando-o ao banco de dados. Além do aprendizado em gestão financeira, que foi a base para a idealização do projeto.

Essas experiências foram de extrema importância, mostrando um pouco de como funciona a prática de cargos de Tecnologia da Informação no mercado de trabalho, e preparando-nos para enfrentar este tipo de situação, onde nos deparamos com uma proposta profissional, que deve ser estudada e trabalhada, sendo de extrema importância o desenvolvimento de softskills, como o trabalho em equipe.

No começo foi difícil a todos acompanhar os conhecimentos de cada unidade de estudo, afinal houve um salto de quantidade e dificuldade em relação ao conteúdo, mas a equipe se uniu e concluímos o projeto com êxito e orgulho.

Dito isso, o produto final é um site, que permitirá a empresa cadastrar seus funcionários, cada um com senha e usuário próprios, realizar lançamentos, consultá-los e também editá-los, sendo tudo isso possível graças ao banco de dados que armazenará todas as informações que serão inseridas. Todas as funções descritas podem ser visualizadas com algumas figuras presentes em “Anexo”, página 17.

Ao entrar no site, o usuário irá encontrar já de início a página “home” (Figura 2), contendo, na parte superior, uma barra com quatro botões, sendo: “Login”, “Fluxo de Caixa”, “Home” e “Sobre”. No centro da página, temos o nome do site, e logo abaixo um pequeno texto informativo sobre o que é fluxo de caixa. Ao descer a página, temos outros textos descritivos que também explicam a principal função do site (figura 3). No final dela, há um rodapé com a seguinte frase: “Grupo 8, todos os direitos reservados”.

Clicando no botão “Login” o cliente será levado a uma nova página. Nela, terá um quadro pequeno que pede o nome de usuário e senha cadastrados para que assim permita o acesso total às funções do site (figura 4). Caso esta seja a primeira vez que o usuário esteja

utilizando o site, logo abaixo do botão de “login” está escrito “inscrever-se”, sendo o local destinado para realizar novos cadastros. Entrando neste link, uma nova tela será mostrada, (figura 5), e nela o funcionário pode se cadastrar no sistema, definindo um novo nome de usuário, utilizando o email de sua preferência, criando uma senha e selecionando seu cargo na empresa, sendo que no site, há três possíveis: “Chefe”, “Gerente” ou “Funcionário”. Para finalizar, o novo usuário deve ler os termos de uso (figura 6) e logo depois selecionar a caixa de confirmação. Alguns segundos depois o sistema já irá identificá-lo, permitindo assim o login sem mais pendências.

Realizando o login, o usuário será levado de volta a página inicial, podendo acessar a tela de lançamentos, clicando no botão “Fluxo de caixa”. Nesta tela, (figura 7), a parte superior conta com os mesmos botões presentes na tela inicial, e no centro as informações sobre os dados que já foram cadastrados, como o nome, valor, data, uma breve descrição, o tipo (entrada ou saída) e as opções de editar ou apagar. Logo abaixo dos lançamentos há o saldo, cálculo automático do sistema como os valores definidos que representa o lucro ou prejuízo atual da empresa. No rodapé há a mesma frase da página home.

Para realizar um novo lançamento o usuário deve clicar no botão “Fluxo de caixa” novamente e logo em seguida selecionar a opção de “cadastrar”. Com isso o usuário será levado a tela de cadastro de dados, (figura 8), contendo todos os campos já listados anteriormente sendo apenas necessário inserir as novas informações e enviar os dados.

Caso seja necessário apenas a edição de algum dado já inserido anteriormente, o funcionário pode clicar no botão “editar”, assim, será levado a tela de alteração de lançamentos (figura 9). Nessa página o sistema mostra os mesmos campos de cadastro, mas dessa vez todos preenchidos com as informações antigas, e só é preciso mudar o que for extremamente urgente.

O penúltimo botão da página inicial, “Home”, tem função de apenas retornar o usuário para a mesma, evitando caminhos mais longos.

Por fim, ao clicar no botão “Sobre” na tela inicial, será aberto a guia sobre nós, os desenvolvedores do projeto (figura 10). Durante toda a página, os usuários podem encontrar o nome completo e um breve texto característico de cada integrante, além das nossas redes sociais para possível contato. Na imagem disponível é mostrado apenas um dos integrantes mas no site o mesmo layout de informações é usado para todos.

## REFERÊNCIAS

BOAVENTURA, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Inês A. G. **Modelo Conceitual**. São Paulo, SP: UNESP, 2014.

Disponível em:

<[https://www.dcce.ibilce.unesp.br/~ines/cursos/proj-si/materiais/aula06\\_ModeloConceitual.pdf](https://www.dcce.ibilce.unesp.br/~ines/cursos/proj-si/materiais/aula06_ModeloConceitual.pdf)>. Acesso em: 04 nov. 2022.

BARBOZA, Fabrício F. M.; FREITAS, Pedro H. C. **Modelagem e Desenvolvimento de Banco de Dados**. 1<sup>a</sup> ed. Grupo A, 2018.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002. Disponível em:

<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm)>. Acesso em: 04 nov. 2022.

DEVMEDIA. **Criando Classes em PHP**. devmedia.com.br, 2012. Disponível em:

<<https://www.devmedia.com.br/criando-classe-em-php/24371#:~:text=A%20classe%20%C3%A9%20uma%20estrutura,seus%20estados%20como%20os%20atributos.>>. Acesso em: 04 nov. 2022.

DEVMEDIA. **PHP: Modificadores de acesso**. devmedia.com.br, 2017. Disponível em:

<<https://www.devmedia.com.br/php-modificadores-de-acesso/38438>> Acesso em: 04 nov. 2022.

DEVMEDIA. **Principais conceitos da programação orientada a objetos**. devmedia.com.br, 2015. Disponível em:

<<https://www.devmedia.com.br/principais-conceitos-da-programacao-orientada-a-objetos/32285>>. Acesso em: 04 nov. 2022.

FELIX, Rafael. **Programação Orientada a Objetos**. 1<sup>a</sup> ed. Pearson, 2017.

FERRAZ, Eloísa. **Entenda como está o mercado de trabalho na contabilidade**.

blog.fecap.br, 2021. Disponível em:

<<https://blog.fecap.br/mercado-de-trabalho-na-contabilidade/>>. Acesso em: 04 nov. 2022.

FISCON - EMPRESA FISCO CONTÁBIL. **FISCON Contabilidade**. c2018. Página Fiscon.

Disponível em: <<https://www.contabilidadefiscon.com.br/fiscon>>. Acesso em: 04 nov. 2022.

FLOR, Angélica. **Mercado de trabalho para contadores: exigências e tendências**.

viverdecontabilidade.com, 2022. Disponível em:

<<https://viverdecontabilidade.com/mercado-de-trabalho-para-contadores-exigencias-e-tendencias/>>. Acesso em: 04 nov. 2022.

SEBRAE. **O que é fluxo de caixa e como aplicá-lo no seu negócio.** sebrae.com.br, 2022.

Disponível em:

<<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/fluxo-de-caixa-o-que-e-e-como-implantar.b29e438af1c92410VgnVCM100000b272010aRCRD>>. Acesso em: 04 nov. 2022.

SILVEIRA, PAULO. **Saiba tudo sobre SQL - A linguagem padrão para trabalhar com bancos de dados relacionais!.** alura.com.br, 2022. Disponível em:

<<https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-sql>>. Acesso em: 04 nov 2022.

SPACEPROGRAMER. **Introdução ao Modelo de Dados e seus níveis de abstração.**

spaceprogrammer.com, 2016. Disponível em:

<<http://spaceprogrammer.com/bd/introducao-ao-modelo-de-dados-e-seus-niveis-de-abstracao/>>. Acesso em: 04 nov. 2022.

## ANEXOS

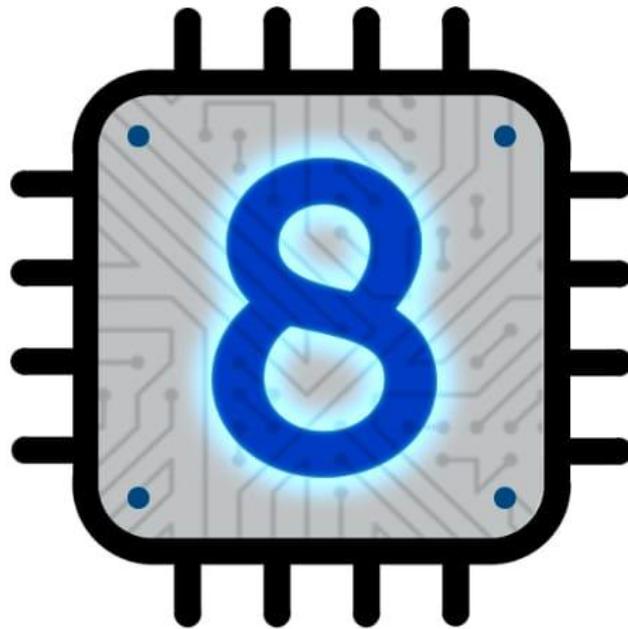


Figura 1 - Logo original. Fonte: Grupo 8



Figura 2 - Tela inicial 'Home' (topo da página). Fonte: Grupo 8



Figura 3 - Tela inicial 'Home' (texto informativo). Fonte: Grupo 8

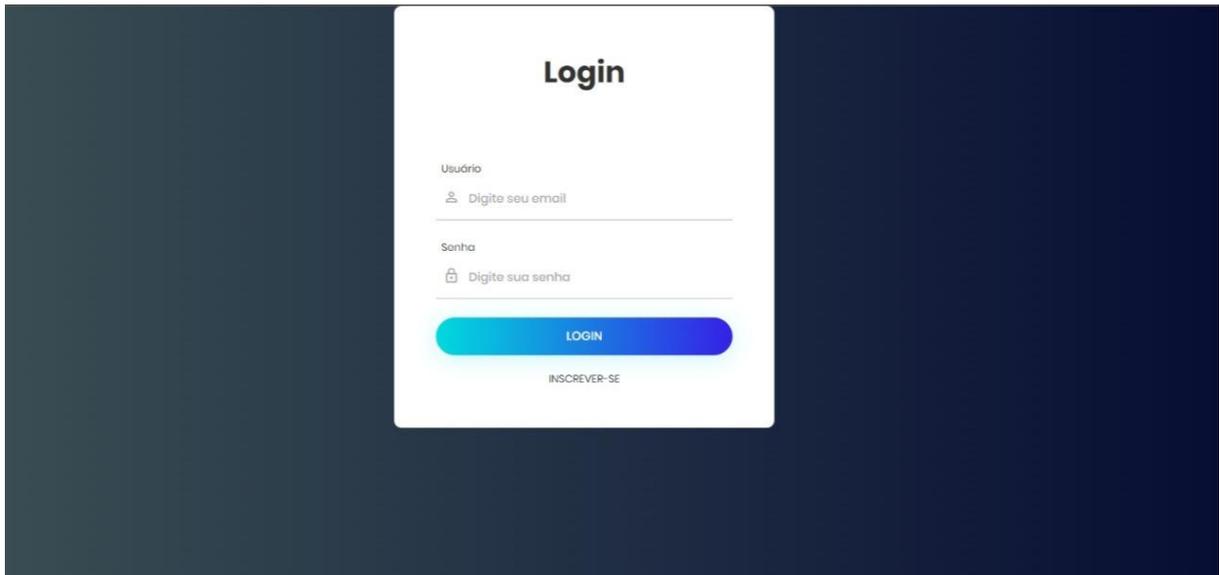


Figura 4 - Tela de login. Fonte: Grupo 8

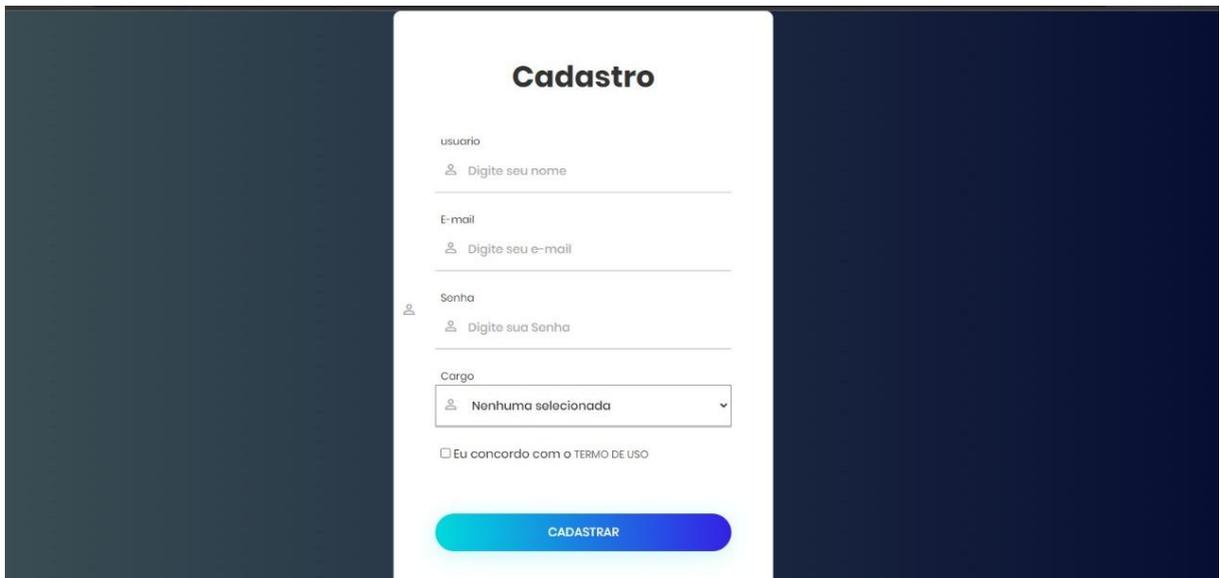


Figura 5 - Tela para cadastro de novos usuários. Fonte: Grupo 8

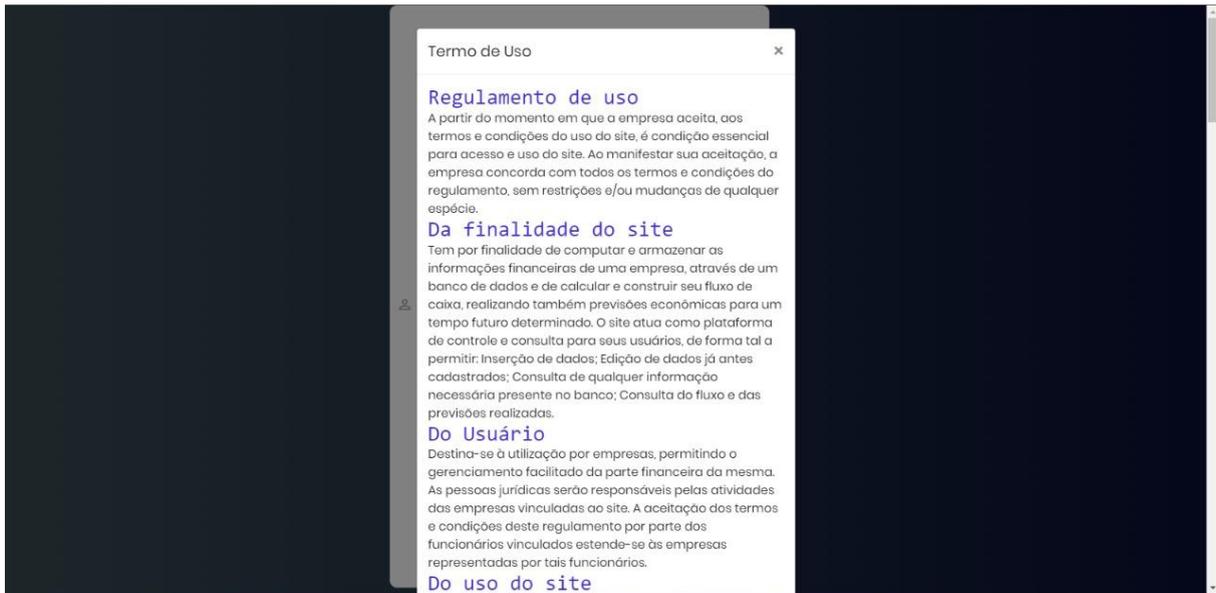


figura 6 - Termos de uso. Fonte: Grupo 8

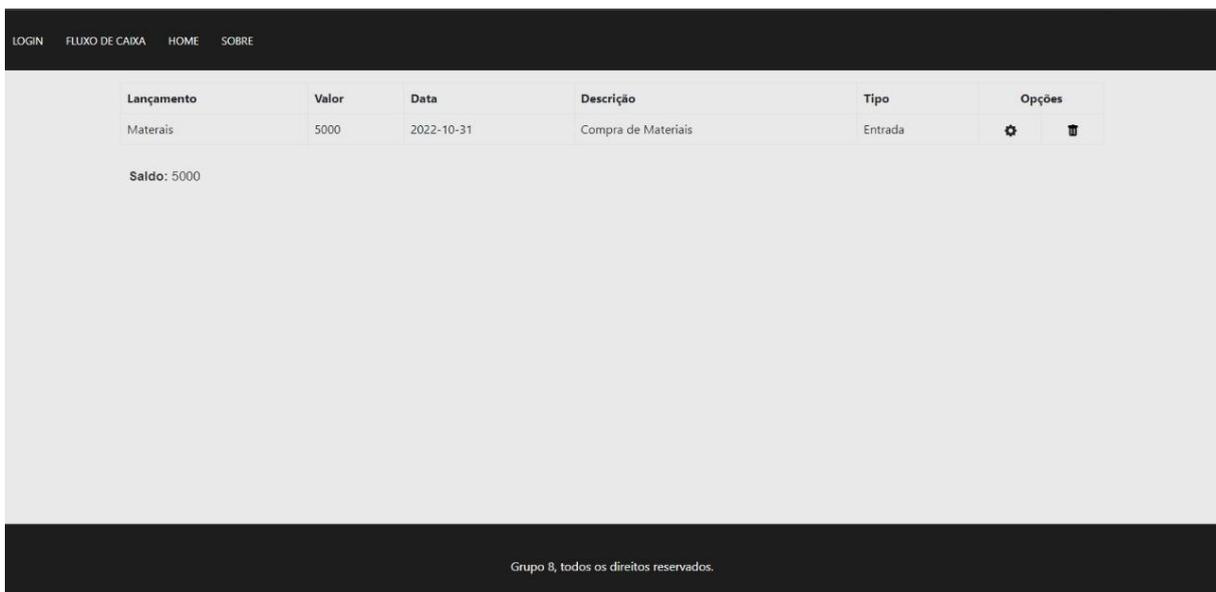


Figura 7 - Tela de lançamentos. Fonte: Grupo 8

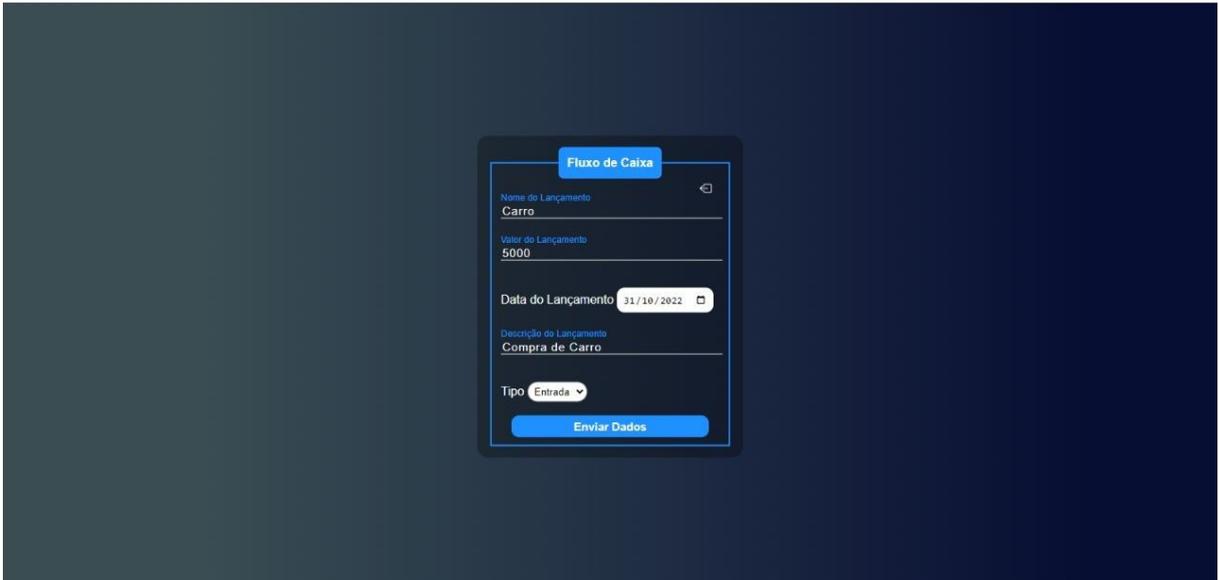


Figura 8 - Tela de cadastro de dados. Fonte: Grupo 8

ID  
14

**Fluxo de Caixa**

Nome do Lançamento

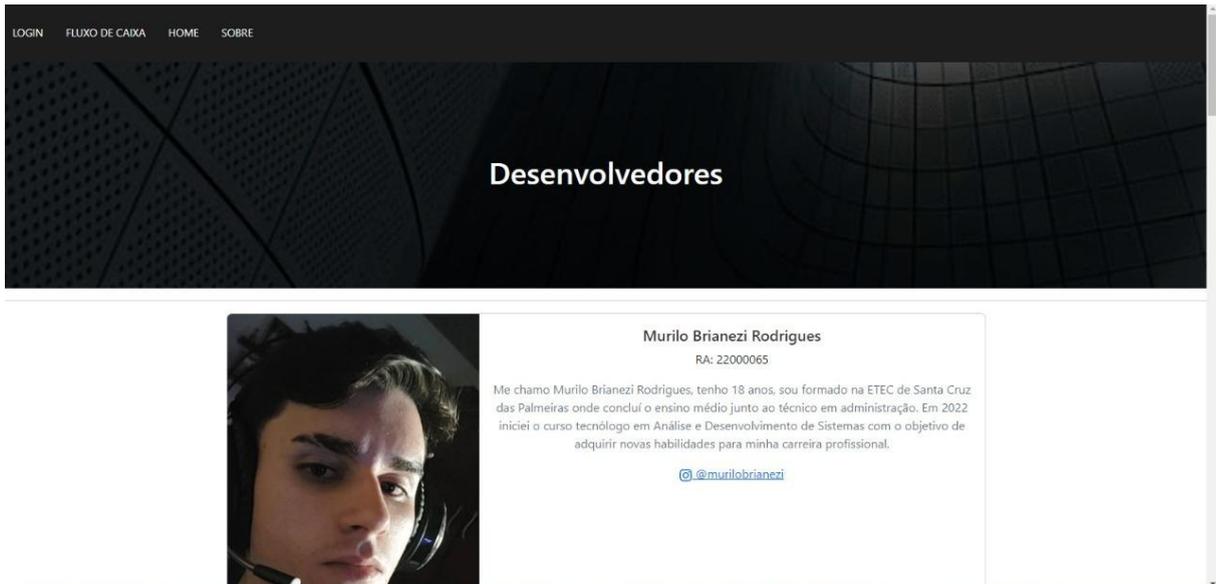
Valor do lançamento

Data do lançamento

Descrição do lançamento

Tipo

Figura 9 - Tela para alteração de lançamentos. Fonte: Grupo 8



The image shows a web page with a dark header containing navigation links: LOGIN, FLUXO DE CAIXA, HOME, and SOBRE. The main content area has a dark background with a grid pattern and the word "Desenvolvedores" in white. Below this, there is a profile card for Murilo Brianezi Rodrigues. The card includes a profile picture of a young man wearing a headset, his name, RA number (22000065), a short biography, and a social media link (@murilobrianezi).

LOGIN FLUXO DE CAIXA HOME SOBRE

## Desenvolvedores

**Murilo Brianezi Rodrigues**  
RA: 22000065

Me chamo Murilo Brianezi Rodrigues, tenho 18 anos, sou formado na ETEC de Santa Cruz das Palmeiras onde concluí o ensino médio junto ao técnico em administração. Em 2022 iniciei o curso tecnológico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas com o objetivo de adquirir novas habilidades para minha carreira profissional.

[@murilobrianezi](#)

Figura 10 - Tela desenvolvedores. Fonte: Grupo 8