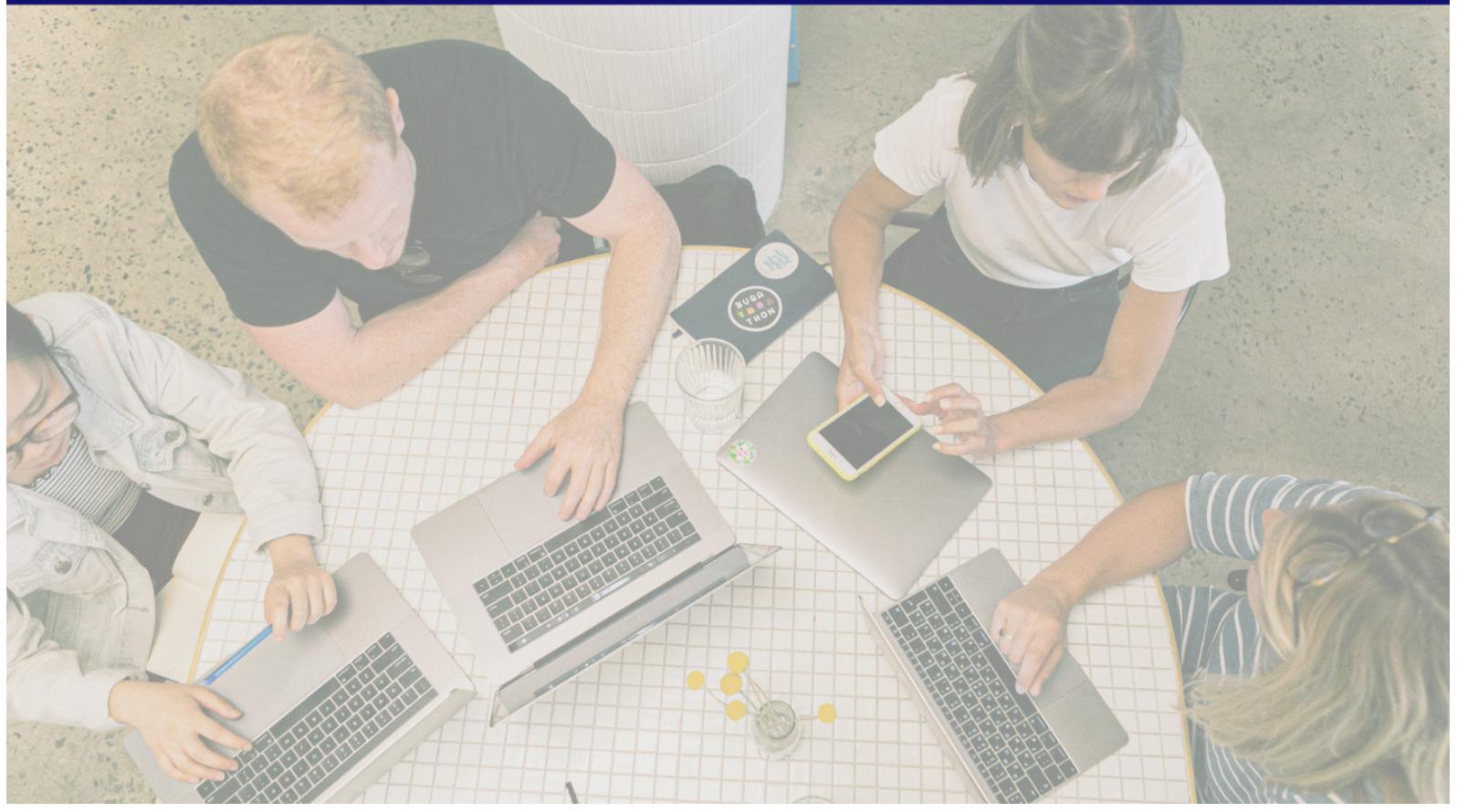




**UNifeob**  
| ESCOLA DE NEGÓCIOS

**2023**

**PROJETO DE CONSULTORIA  
EMPRESARIAL**



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

**PROJETO INTEGRADO**

Matemática da vida

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2023

UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS  
ESCOLA DE NEGÓCIOS  
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS  
GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

**PROJETO INTEGRADO**

Matemática da vida

MÓDULO DESENVOLVIMENTO DESKTOP

Ferramentas de Desenvolvimento Web – Prof. Nivaldo de Andrade

Sistemas Operacionais – Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Projeto de Desenvolvimento Web – Prof. Nivaldo de Andrade

Estudantes:

João Victor Nerio das Neves, 1012023100228

Thayssa Caroline Gaspar Destefano, 1012023100674

Alfredo Gabriel Fonseca das Neves, 1012023100234

Caio Garcia, 1012023100685

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
JUNHO, 2023

# 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 FERRAMENTAS PARA DESENVOLVIMENTO WEB</b>	<b>6</b>
<b>3.1.1 Projetando a ferramenta</b>	<b>6</b>
<b>3.1.2 Projeto de interface com o usuário</b>	<b>6</b>
<b>3.1.3 Linguagem de desenvolvimento</b>	<b>6</b>
<b>3.2 SISTEMAS OPERACIONAIS</b>	<b>7</b>
<b>3.2.1 Componentes de sistemas operacionais</b>	<b>7</b>
<b>3.2.2 Gerenciamentos e funcionalidades do operacional</b>	<b>7</b>
<b>3.2.3 Gerenciamento de hardware pelo sistema operacional</b>	<b>7</b>
<b>4 CONCLUSÃO</b>	<b>8</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>9</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>10</b>

# 1 INTRODUÇÃO

O projeto "Matemática da Vida" tem como objetivo proporcionar uma pequena brincadeira interativa entre máquina e humano, onde o principal objetivo é fazer com que o computador, a partir de informações básicas, defina com qual tipo de usuário está interagindo. O projeto foi desenvolvido utilizando um sistema web com as linguagens JavaScript, HTML e CSS. A página web interativa busca a ideia de fazer o computador trabalhar de acordo com as características necessárias do usuário, de forma que este não precise fazer esforço para gerar a descrição.

## 2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA

A empresa responsável pela hospedagem da página web é chamada Future Corp. Essa empresa traz consigo a visão de um futuro promissor e, para aqueles que estão entrando no mundo da tecnologia, disponibilizaram o sistema interativo "Matemática da Vida".

O principal objetivo da Future Corp. no mercado é atrair um número crescente de pessoas para o universo da internet, buscando despertar o interesse de mais e mais indivíduos em se tornarem produtores e desenvolvedores. Com essa missão, eles almejam contribuir para o aumento da comunidade de criadores e impulsionar o crescimento do setor tecnológico.

# 3 PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL

## 3.1 FERRAMENTAS PARA DESENVOLVIMENTO WEB

Para o desenvolvimento deste projeto, utilizamos a ferramenta Visual Studio da Microsoft, juntamente com as linguagens HTML, JavaScript e CSS.

### 3.1.1 Projetando a Ferramenta

A ferramenta utilizada para o desenvolvimento web foi o Visual Studio, com a aplicação do Node.js. A página foi estruturada com HTML, estilizada com CSS e as funcionalidades foram implementadas com JavaScript. (imagem das linhas de código no tópico 3.1.3).

### 3.1.2 Projeto de interface com o usuário

Interface gerada para usuário final, o projeto visa a interação de uma forma divertida para a descontração do usuário.



**Verificador de Idade**

Ano de nascimento:

Sexo:  Masculino  Feminino

Preencha os dados acima

### 3.1.3 Linguagem de Desenvolvimento

Linhas de código já editadas e testadas pronto para uso do usuário final.

Estrutura da página em HTML, embelezamento com CSS e funcionalidades aplicadas através de JavaScript.

```

1 function verificar(){
2     var data = new Date()
3     var anoAtual = data.getFullYear()
4
5     var ano = window.document.getElementById('txtano')
6     var res = window.document.getElementById('res')
7
8     if(ano.value.length == 0 || ano.value > anoAtual){
9         window.alert(`[ERRO] VERIFIQUE OS DADOS E TENTE NOVAMENTE`)
10    } else{
11        var fsex = document.getElementsByName('radsex')
12        var idade = anoAtual - Number(ano.value)
13        if(idade <= 122){
14            if(fsex[0].checked && idade >= 0 && idade <= 12){
15                res.innerHTML = `<p> Menino de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
16            }
17            else if(fsex[0].checked && idade > 12 && idade <= 18 ){
18                res.innerHTML = `<p> Garoto de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
19            }
20            else if(fsex[0].checked && idade > 18 && idade <= 59){
21                res.innerHTML = `<p> Homem de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
22            }
23            else if(fsex[0].checked && idade > 59){
24                res.innerHTML = `<p> Idoso de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
25            }
26            else if(fsex[1].checked && idade <= 12){
27                res.innerHTML = `<p> Menina de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
28            }
29            else if(fsex[1].checked && idade > 12 && idade <= 18 ){
30                res.innerHTML = `<p> Garota de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
31            }
32            else if(fsex[1].checked && idade > 18 && idade <= 59){
33                res.innerHTML = `<p> Mulher de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
34            }
35            else if(fsex[1].checked && idade > 59){
36                res.innerHTML = `<p> Idosa de ${idade} anos </p> <p>  </p>`
37            }
38        } else{
39            window.alert(`[ERRO] Até a data de hoje não existem humanos com mais de 122 anos`)
40        }
41    }
42 }

```

## **3.2 SISTEMAS OPERACIONAIS**

A nossa equipe escolheu o sistema operacional Windows 10 para desenvolver o projeto. Devido à sua ampla utilização por todos os membros, decidimos iniciar o projeto utilizando esse sistema operacional.

### **3.2.1 COMPONENTES DE SISTEMAS OPERACIONAIS**

Para o nosso projeto, não há restrição quanto ao sistema operacional a ser utilizado. Embora tenha sido criado utilizando o Windows 10, ele também é aplicável nos sistemas Linux e iOS.

### **3.2.2 GERENCIAMENTO E FUNCIONALIDADES DO SISTEMA OPERACIONAL**

A vantagem que nosso grupo teve durante a criação do projeto, utilizando o sistema operacional Windows 10, foi a familiaridade e facilidade de manuseio que todos os membros possuíam. No entanto, é importante ressaltar que, se necessário, o projeto poderia ter sido desenvolvido completamente utilizando o sistema operacional Linux. Embora o Windows 10 seja um sistema operacional direcionado a usuários finais, não encontramos nenhuma desvantagem significativa que pudesse prejudicar o desenvolvimento do projeto.

### **3.2.3 GERENCIAMENTO DE HARDWARE PELO SISTEMA OPERACIONAL**

O projeto em si conta com um sistema de avaliação automática baseado na informação do ano de nascimento do usuário. Atualmente, o projeto está utilizando hospedagem local para proporcionar maior facilidade de acesso. No entanto, é importante mencionar que uma possível desvantagem dessa abordagem é a vulnerabilidade a ataques de hackers. Por se tratar de um sistema local e caseiro, as medidas de proteção contra tais ataques podem ser limitadas, dependendo das capacidades do intruso.

Além disso, é necessário considerar a possibilidade de problemas de utilização devido a sobrecarga de usuários, caso o sistema seja amplamente acessado. Uma diferença relevante ao utilizar um servidor hospedado na nuvem é a segurança mais avançada contra hackers, além da melhoria na capacidade e possíveis limitações de acesso à plataforma.



## 4 CONCLUSÃO

Conclui-se que o projeto "Matemática da Vida" traz a facilidade de uso para o usuário final, mesmo que inicialmente, durante o desenvolvimento, possa parecer complexo. Nossa equipe trabalhou em conjunto de forma eficiente para superar quaisquer dificuldades que surgiram ao longo do caminho, e esse trabalho em equipe resultou no sucesso almejado.

Além disso, esse projeto nos proporcionou um melhor entendimento das funcionalidades de ferramentas como o Visual Studio e também a linguagem de JavaScript, por exemplo.

# REFERÊNCIAS

A empresa “Future Corp.” foi utilizada de forma fictícia, afim de trazer o mais próximo possível da realidade o projeto que estamos apresentando.

# ANEXOS

Essa parte está reservada para os anexos, caso houver, como figuras, organogramas, fotos etc. E o estudante também deve anexar o relatório final do Projeto, conforme modelo a seguir.