

Desenvolvimento de uma solução informatizada para gerenciamento de estabelecimento de trocas de roupas.

Gabriele A. da Silva¹, André L. Olivete², Vilson F. Maziero³

1. Discente do Curso Técnico em Informática – IFSP – Câmpus Presidente Epitácio; 2. Docente – IFSP – Câmpus Presidente Epitácio, Área de Informática.
E-mails: gabrielesilvabt@gmail.com, olivete@ifsp.edu.br, vilson.maziero@ifsp.edu.br

(A – Ciências Exatas e da Terra)

Introdução

Os brechós são direcionados à compra e venda de peças usadas que possuem um valor abaixo do preço de mercado, além de serem sustentáveis, auxiliando no descarte e no esforço contra o acúmulo de itens, tornando-se uma ótima opção para o consumidor. Diante dessa perspectiva, pode-se dizer que os brechós se tornaram um ótimo negócio tanto para quem administra quanto para quem o utiliza.

Com base nessas informações os administradores de grandes ou pequenos brechós têm buscado aprimorar seu negócio, já que devido ao aumento de clientes encontram dificuldades ao organizá-lo com os métodos manuais de fichas e planilhas de papel, causando, assim, um acúmulo de registros ou erros.

Sendo assim, esse projeto teve por objetivo o desenvolvimento de um sistema que irá gerenciar as atividades do brechó Bazz Shop, como o controle de clientes, fornecedores, peças e compras, fornecendo à administradora maior organização no registro de dados, além de auxiliar na inserção, alteração e exclusão desses dados.

Contudo, esse projeto busca agilizar e melhorar o atendimento ao cliente e funcionamento das vendas, através de um sistema informatizado.

Metodologia

O sistema proposto foi desenvolvido utilizando a metodologia apresentada nesse tópico, consistindo das fases de levantamento de requisitos, análise, documentação do projeto e implementação em linguagem Java utilizando o ambiente de desenvolvimento NetBeans.

O desenvolvimento do projeto iniciou com o levantamento de requisitos por meio de entrevistas com administradores de brechós, visando entender as regras e funcionalidades do negócio, facilitando a obtenção de possíveis soluções para os problemas enfrentados atualmente.

A análise dessa coleta de informações e as observações gerais foram essenciais para definir o escopo do sistema, que detalha o propósito da aplicação que será realizada. Também foi possível identificar e determinar os requisitos funcionais da aplicação, que descrevem o comportamento do sistema. Ademais com esses dados foi possível implementar o diagrama de Casos de Uso, que descreve um conjunto de funcionalidades dos sistemas e suas interações com elementos externos entre si.

O diagrama de Casos de Uso foi implementado utilizando o software online de diagramas e comunicação visual Lucidchart.

O modelo de dados foi implementado para determinar a estrutura utilizada para a persistência dos dados da aplicação em um banco de dados, para isso foi utilizado a ferramenta MySQL Workbench.

Para a implementação da aplicação optou-se pela utilização da linguagem Java, com a persistência a ser realizada utilizando JPA (Java Persistence API), no banco de dados MySQL, e como ambiente de desenvolvimento optou-se pela utilização do NetBeans, que auxilia no desenvolvimento das interfaces com o usuário como também no desenvolvimento do código.

Além disso, a implementação seguiu o padrão MVC (Model-View-Controller), onde há 3 camadas. A camada *View* que é responsável pela interação com o usuário, a *Model*, que tem a função da manipulação dos dados, e por fim, a *Controller*, que faz a comunicação entre as outras duas camadas.

Por fim, a implementação da aplicação para dispositivos móveis será realizada utilizando o *framework* Ionic com a linguagem de programação *TypeScript*.

Resultados

Como resultado de todas as pesquisas elaboradas, dos diálogos com docentes e do aprofundamento das regras do negócio foram elaborados: Diagrama de Casos de Uso, Modelo de Dados Lógico, e também são mostradas algumas das principais telas da aplicação.

A figura a seguir exibem as principais telas do sistema, que apresenta a tela de compra responsável por cadastrar as peças no sistema.

Figura. Principais Telas.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Conclusões

Conclui-se que este projeto relatou o desenvolvimento de um sistema de gerenciamento para o brechó Bazz Shop, apresentando soluções necessárias para um melhor funcionamento das atividades desse estabelecimento. Dentre essas soluções, a possibilidade de cadastrar as atividades do brechó faz com que exista uma maior organização, controle e segurança das informações. Também é possível concluir que o desenvolvimento desse projeto colaborou para a fixação dos conteúdos vistos em aula e, também a compreender melhor o funcionamento desse comércio.

Referências

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 7. ed. Porto Alegre: AMGH: Bookman; São Paulo: McGraw-Hill, 2011. xxviii , 780 p.