



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

LEONARDO JUNIOR MESCHEDE SCHOENDORF

PET SHOPPER

**Assis/SP
2018**



Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"

LEONARDO JUNIOR MESCHEDE SCHOENDORF

PET SHOPPER

Projeto de pesquisa apresentado ao curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e a Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA, como requisito parcial à obtenção do Certificado de Conclusão.

Orientando(a): Leonardo Jr. Meschede Schoendorf Orientador(a): Dr. Luiz Carlos Begosso

**Assis/SP
2018**

FICHA CATALOGRÁFICA

SCHOENDORF, Leonardo Jr. M.

Pet Shopper / Leonardo Junior Meschede Schoendorf. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA – Assis, 2018.

43p.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Carlos Begosso.

Trabalho de Conclusão de Curso – Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA.

1. Comunidade. 2. Pet Shop. 3. Relacionamento

CDD: 001. 61

Biblioteca da FEMA

PET SHOPPER

LEONARDO JUNIOR MESCHEDE SCHOENDORF

Projeto de pesquisa apresentado ao curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e a Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA, como requisito parcial à obtenção do Certificado de Conclusão.

Orientador: _____

Prof. Dr. Luiz Carlos Begosso

Examinador: _____

Prof. Ms. Fábio Éder Cardoso

Assis/SP
2018

“Aceite o trabalho ou projeto que lhe assusta um pouco. É esse que mais vai lhe ensinar.”

(Anne Sweeney)

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho à minha família, que sempre me motivou e apoiou meus estudos.

À minha segunda família, que foi formada em 2016, ao conhecer meus amigos de sala, Andrezza, Eliel, Eric, Felipe, Israellen, Kaique, Marcelo e Palver, e que sem eles, teria sido impossível chegar até aqui.

Aos meus professores, que me ajudaram a subir essa longa escada do aprendizado, em especial, ao meu orientador, Luiz Carlos Begosso pela paciência e compreensão de tudo.

À minha eterna “pequena”, Vitória Mega, que por ser uma pessoa incrível, me ajudou a enxergar um mundo melhor, me dando forças pra seguir em frente, e acreditar que dias melhores virão, mesmo quando tudo está desabando ao meu redor.

E por final, EM MEMÓRIA de minha querida esposa e companheira de vida, Isadora Mega, que compartilhou os momentos mais importantes da minha vida, e sempre esteve presente quando precisei, e sei que me guia e olha por mim, onde quer que esteja. Gratidão!

RESUMO

Com o intuito de facilitar o dia a dia das pessoas, e ajudar a comunidade de animais domésticos de uma maneira geral, esse trabalho abordou uma proposta de desenvolver um aplicativo que agiliza tarefas de compras e agendamentos entre usuários e pet shops, e também contribui para a criação de uma comunidade digital para o mundo dos pets, visando um melhor relacionamento entre pessoas e também seus animais de estimação.

Palavras-Chave: Comunidade; Pet Shop; Relacionamento; Pets.

ABSTRACT

In order to facilitate people's daily lives and to assist the pet community in general, this work have the proposal to develop an application that will streamline shopping and scheduling tasks between users and pet shops, and will also contribute to creation of a digital community for the world of pets, aiming at a better relationship between people and also their pets.

Keywords: Community; Pet Shop; Relationship; Pets.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Índice de Aceitação - Clientes	13
Figura 2: Índice de Aceitação - Comerciantes	14
Figura 3: EAP	15
Figura 4: Snippet do Código Firebase	18
Figura 5: Métodos de Login – Firebase Authentication	19
Figura 6: Diagrama de Caso de Uso - Usuário	21
Figura 7: Diagrama de Caso de Uso – Pet Shop	22
Figura 8: Diagrama de Classe	27
Figura 9: Diagrama E-R.....	28
Figura 10: Tela de Login - Estabelecimento	29
Figura 11: Tela Novo Cadastro - Estabelecimento	30
Figura 12: Tela Home - Estabelecimento	31
Figura 13: Tela Adicionar Produto	32
Figura 14: Tela Categorias - Estabelecimento	33
Figura 15: Tela Detalhe Produto	34
Figura 16: Tela Login - Cliente	35
Figura 17: Tela Perfil do Usuário	36
Figura 18: Tela Menu Lateral	37
Figura 19: Tela Home - Cliente	38
Figura 20: Tela Novidades	39
Figura 21: Tela Carrinho	40
Figura 22: Tela Pedidos - Cliente	41

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 OBJETIVO	12
1.2 PÚBLICO-ALVO	12
1.3 JUSTIFICATIVA	13
2. PLANEJAMENTO DO PROJETO	15
2.1 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO - EAP	15
2.2 ORÇAMENTO	16
2.3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS	17
3. PROJETO E ESPECIFICAÇÃO DO SISTEMA	20
3.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO	21
3.2 NARRATIVAS DE CASOS DE USO	23
3.3 DIAGRAMA DE CLASSE	27
3.4 DIAGRAMA E-R.....	28
3.5 INTERFACES DO SISTEMA	28
4. CONCLUSÃO	42
REFERÊNCIAS	43

1. INTRODUÇÃO

O conceito de COMUNIDADE mudou bastante desde a chegada da tecnologia em nossas vidas. Hoje em dia, estão todos conectados, principalmente através dos smartphones: ligações, SMS, redes sociais e outros recursos. Centenas de aplicativos que facilitam a interação no dia-a-dia.

Algo que também faz parte do dia-a-dia, são os animais de estimação, os queridos pets. Quando se tem um dia corrido, com trabalho, estudo e afins, e assim que se chega em casa, dá-se conta de que a ração não foi comprada, ou o agendamento daquela vacina do pet, foi esquecida. Porque não ter um aplicativo que permita fazer isso de onde estiver, e a qualquer momento?

A tecnologia pode ajudar nesses casos, unida da interação com a comunidade por meio de um aplicativo, facilitando as tarefas e as responsabilidades para com o pet.

1.1 OBJETIVO

O presente trabalho tem por objetivo desenvolver um aplicativo com um sistema de pedidos, com opções de compra e agendamento de serviços.

O sistema de vendas, torna possível realizar o pedido de produtos, como rações, brinquedos e acessórios, e o agendamento de serviços como banho e tosa, e vacinas.

1.2 PÚBLICO-ALVO

O aplicativo tem como público-alvo todas as pessoas que possuem um pet e se importam com a comunidade de animais domésticos em geral.

1.3 JUSTIFICATIVA

Segundo a ABINPET (2017) (Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação), o Brasil possui a segunda maior população de cães e gatos em todo o mundo, e é o quarto maior país em população total de animais de estimação.

O aplicativo, foco deste projeto, foi planejado para facilitar as responsabilidades para com os pets, permitindo de forma prática e simples, agendar serviços e realizar pedidos, sem precisar sair de casa, e nem ficar pendurado no telefone em uma ligação.

Foi realizado uma pesquisa pelo autor desse trabalho, para realizar o levantamento de dados a respeito da aceitação do aplicativo. Foi apresentada a proposta do aplicativo, seu funcionamento, e sua interface para uso do cliente, e do dono de uma loja ou clínica. Ao todo, foram entrevistadas 45 pessoas, sendo 40 pessoas com perfil CLIENTE, e 5 com perfil COMERCIANTE. A Figura 1 exibe o Índice de aceitação por parte dos clientes.

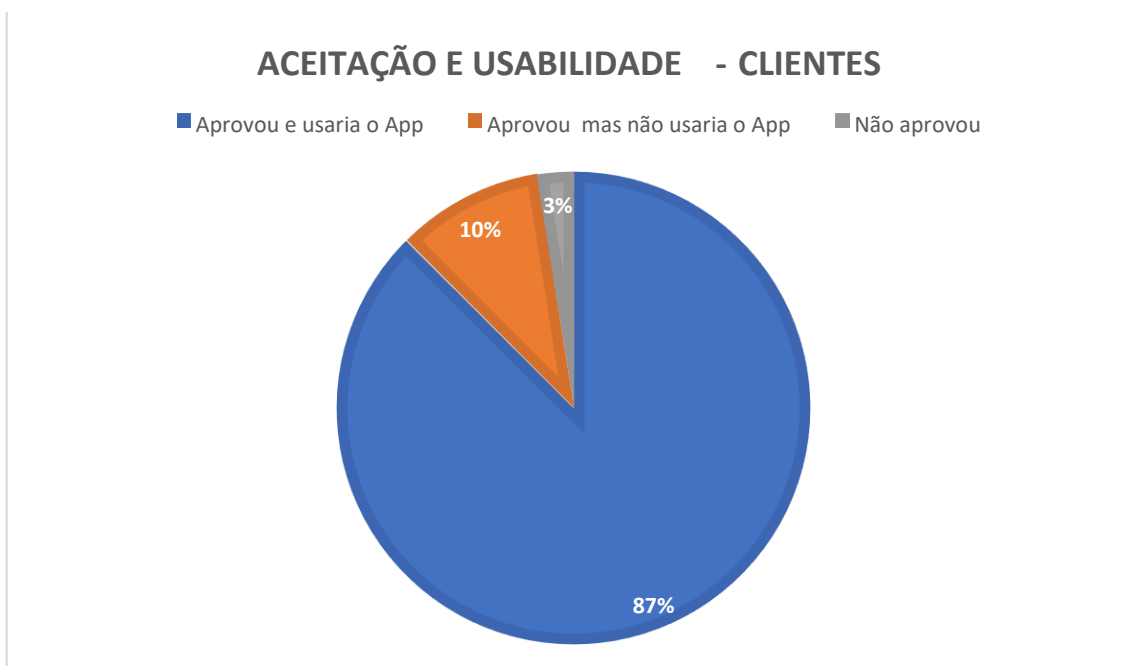


Figura 1 – Índice de aceitação – Clientes. (Fonte: o autor)

Com uma margem totalmente positiva, a aceitação do aplicativo passou dos 95%, sendo desaprovado por apenas uma pessoa, do total de 40 entrevistados. A figura 2 exibe o resultado obtido pela parte de lojas e comerciantes.

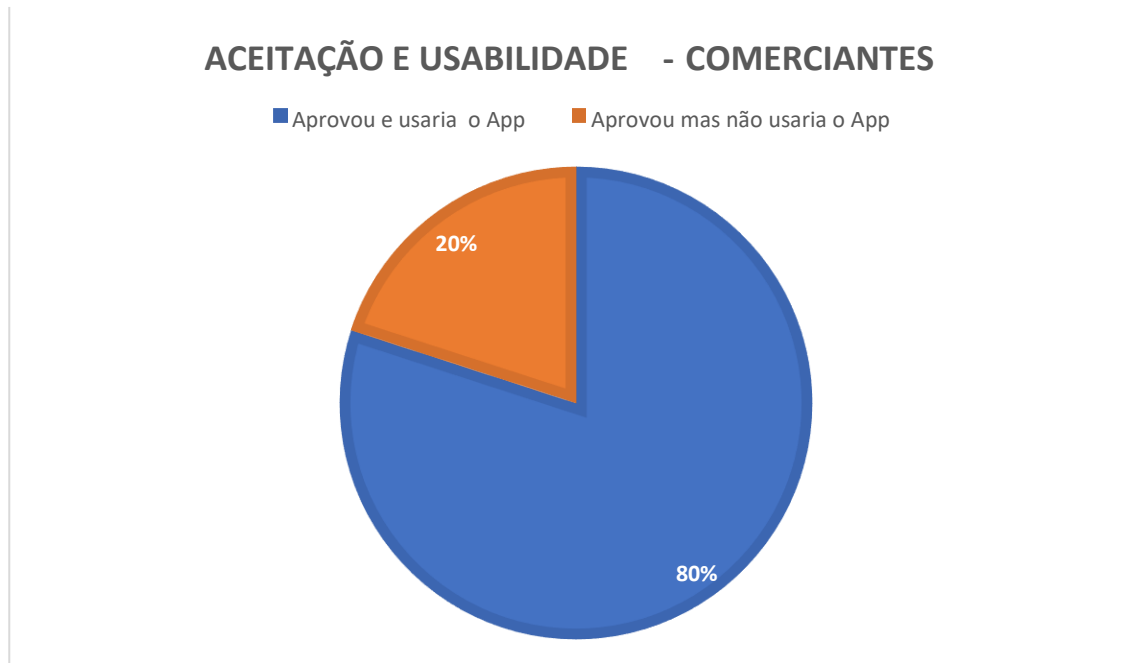


Figura 2 – Índice de aceitação – Comerciantes. (Fonte: o autor)

No lado dos donos de lojas, todos aprovaram o aplicativo, sendo que apenas uma pessoa não utilizaria o aplicativo, por justificativa de já possuir um sistema interno em uso.

2. PLANEJAMENTO DO PROJETO

Segundo o PMI (PMI, 2008:116), uma EAP representa uma “decomposição hierárquica orientada as entregas do trabalho a ser executada para atingir os objetivos de um projeto”.

A estrutura da EAP, é muito semelhante a um organograma, e representa o que deverá ser entregue pelo projeto, permitindo detalhar quais entregas devem ser geradas em função de cada objetivo do projeto.

Já o Cronograma, é usado como ferramenta de gestão, sendo uma representação gráfica do tempo investido em uma determinada tarefa, em um determinado projeto. Ajuda a controlar e visualizar o progresso do trabalho, facilitando a estimativa de prazo para conclusão do projeto.

2.1 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO - EAP

A Figura 3 apresenta a EAP do presente projeto.

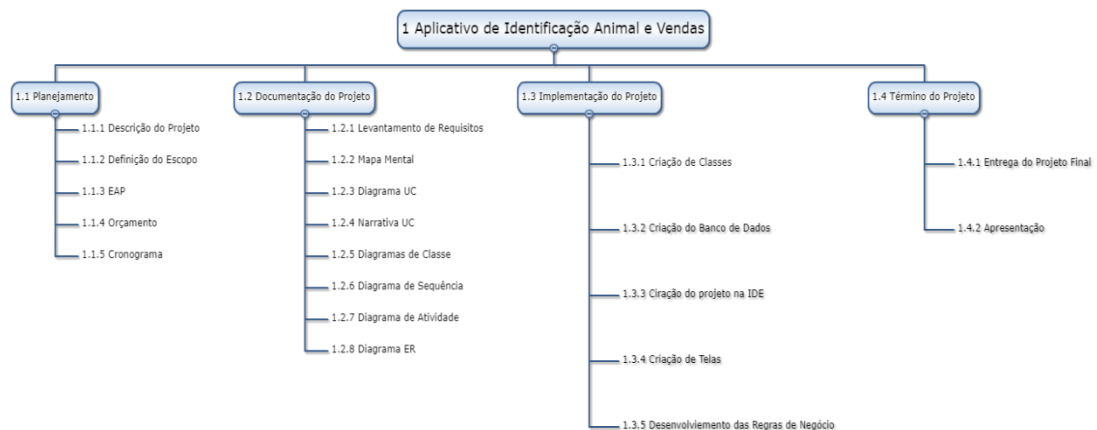


Figura 3 – EAP

2.2 ORÇAMENTO

O orçamento de um projeto de software está diretamente envolvido e com a capacidade de definir o escopo, de estimar o esforço necessário para desenvolver a solução e de identificar todas as variáveis implicadas na construção do produto. A seguir apresenta-se o orçamento previsto para a execução do presente projeto.

- **Analista/Desenvolvedor:**

Custo diário: R\$35,00;

Total de Dias: 150;

Custo Total (Custo diário X Total de dias): R\$5.250,00

- **Notebook:**

Valor Unitário: R\$1.800,00;

Depreciação 2 anos: R\$1.800,00/24 (meses) = R\$75,00 por mês;

Custo diário: R\$75,00/30 (dias) = R\$2,50;

Custo do Projeto (150 dias): R\$2,50 * 150 = R\$375,00;

- **Treinamento Preparatório de IONIC / JavaScript:**

Valor Unitário: R\$160,00;

Depreciação 2 anos: R\$160,00/24 (meses) = R\$6,67 por mês;

Custo Diário: R\$6,67/30 (dias) = R\$0,22;

Custo do Projeto (150 dias): R\$0,22 * 150 = R\$33,00;

- **Custo Total:**

R\$5.250,00 + R\$375,00 + R\$33,00 = R\$5.658,00

2.3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Foi utilizado para o desenvolvimento, como ferramenta base, o framework IONIC, em conjunto de seus outros componentes:

- Cordova: Que faz integração com recursos nativos dos dispositivos;
- AngularJS: Criação da parte Web do aplicativo;
- Ionic Module e Ionic CLI;

Também foi utilizada a linguagem JavaScript (por meio do próprio IONIC), que é uma linguagem baseada em scripts, dinâmica, orientada a objetos e criada com sintaxe similar a linguagem C.

De acordo com o site TABLELESS (2015), o Ionic Framework é uma estrutura de desenvolvimento de aplicativos HTML5 voltada para a construção de aplicativos móveis híbridos. Pode se dizer que é um conjunto de componentes front-end que permite escrever código HTML, CSS e JavaScript que se assemelha a uma aplicação nativa. Como o Ionic é uma estrutura HTML5, ele precisa trabalhar junto com a aplicação Cordova que faz ele ser executado como um aplicativo nativo do próprio sistema de seu celular. O Cordova, permitirá que sua aplicação tem acesso a plugins nativos do sistema de seu aparelho celular tais como, localização, câmera, microfone entre outros.

Firestore

O Firestore é um banco de Dados completo, e que fornece ferramentas para diversas plataformas diferentes de trabalho.

Em um sistema Web, pode-se adicionar o Firestore ao aplicativo, simplesmente criando um projeto no Console do próprio Firestore, e após isso, incluir no código do aplicativo o snippet com os dados gerados pelo Console do Firestore, após a criação do projeto. A Figura 4 exibe o Snippet com o código.

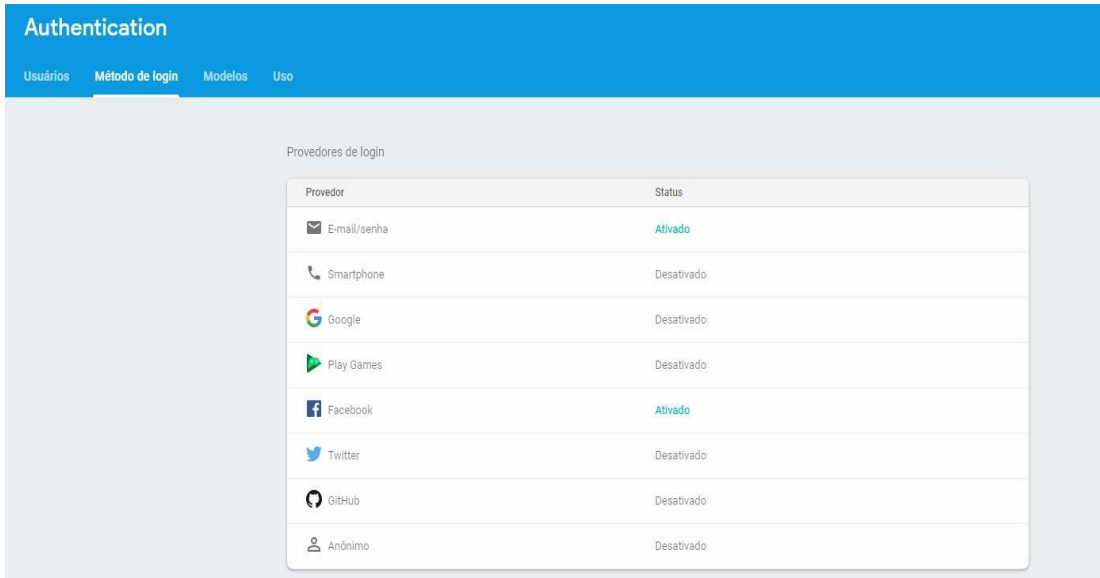
```
<script src="https://www.gstatic.com/firebasejs/4.12.1/firebase.js"></script>
<script>
  // Initialize Firebase
  // TODO: Replace with your project's customized code snippet
  var config = {
    apiKey: "<API_KEY>",
    authDomain: "<PROJECT_ID>.firebaseapp.com",
    databaseURL: "https://<DATABASE_NAME>.firebaseio.com",
    storageBucket: "<BUCKET>.appspot.com",
    messagingSenderId: "<SENDER_ID>",
  };
  firebase.initializeApp(config);
</script>
```

Figura 4 – Snippet do Código Firebase

De acordo com o THE FIREBASE BLOG (2017), o Firebase conta com um sistema de Database eficiente, que armazena e sincroniza dados em tempo real em todos os clientes conectados, permanecendo disponível mesmo quando o app ficar offline. O Firebase Realtime Database hospeda os dados na nuvem, armazenando-os em formato JSON. Mesmo quando existirem aplicativos em plataformas cruzadas, todos os clientes terão uma instância compartilhada do banco, recebendo automaticamente as atualizações com os dados mais recentes.

Pode-se ainda, estabelecer regras de acesso e armazenamento ao banco de dados, para que aja um maior controle dos dados. Por exemplo, qual usuário poderá ou não, utilizar o armazenamento do banco para realizar um upload de uma foto dentro de um aplicativo, dependendo do seu nível de autenticação.

Com o Firebase Authentication, existem várias formas de realizar a autenticação para o acesso aos dados do banco. De forma simples, é possível liberar métodos de login num aplicativo, seja baseada em um e-mail e senha, ou por integração de provedores de identidade, como contas do Google, Facebook, Twitter. A Figura 5 exibe os métodos de autenticação do Firebase.



The screenshot shows the 'Authentication' section of the Firebase console, specifically the 'Método de login' (Login Method) tab. A table titled 'Provedores de login' (Login Providers) lists various authentication methods and their status.

Provedor	Status
✉ E-mail/senha	Ativado
☎ Smartphone	Desativado
🌐 Google	Desativado
🎮 Play Games	Desativado
📘 Facebook	Ativado
🐦 Twitter	Desativado
👤 GitHub	Desativado
👤 Anônimo	Desativado

Figura 5 – Métodos de login - Firebase Authentication (Fonte: Console Firebase)

3. PROJETO E ESPECIFICAÇÃO DO SISTEMA

A linguagem de análise utilizada neste projeto foi a UML (*Unified Modeling Language*). Segundo GUEDES (2011) a UML é uma linguagem visual padrão adotada internacionalmente para modelagem de softwares.

A maioria dos problemas encontrados em sistemas orientados a objetos tem sua origem na construção do modelo, no desenho do sistema. Muitas vezes os profissionais não dão muita ênfase à essa fase do projeto, e acabam cometendo diversos erros de análise e modelagem.

De acordo com SOMMERVILLE (2011) uma das maneiras de reduzir esses problemas, é realizar uma boa modelagem de dados, construindo bons diagramas, e organizando o planejamento de forma adequada.

Diagramas de Casos de Uso, documentam o que o sistema faz, no ponto de vista do usuário. Ou seja, ele descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. Eles são compostos por:

- Cenário: Sequência de eventos que ocorrem com a interação do usuário;
- Ator: Um tipo de usuário do sistema;
- Use Case: Tarefa realizada pelo ator (usuário);
- Comunicação: Ligação entre o caso de uso e o ator;

O Diagrama de Classes é uma representação da estrutura e relação das classes que servem de modelo para objetos. Seria um conjunto de objetos com as mesmas características, para obter facilidade em identificar e agrupar os objetos, de forma a encontrar suas respectivas classes.

Na UML, uma classe é representada por um retângulo com três divisões, sendo elas:

- Nome da Classe;
- Seus Atributos;
- Seus Métodos;

3.1 DIAGRAMAS DE CASO DE USO

A Figura 6 apresenta o Diagrama de Caso de Uso “Usuário”.

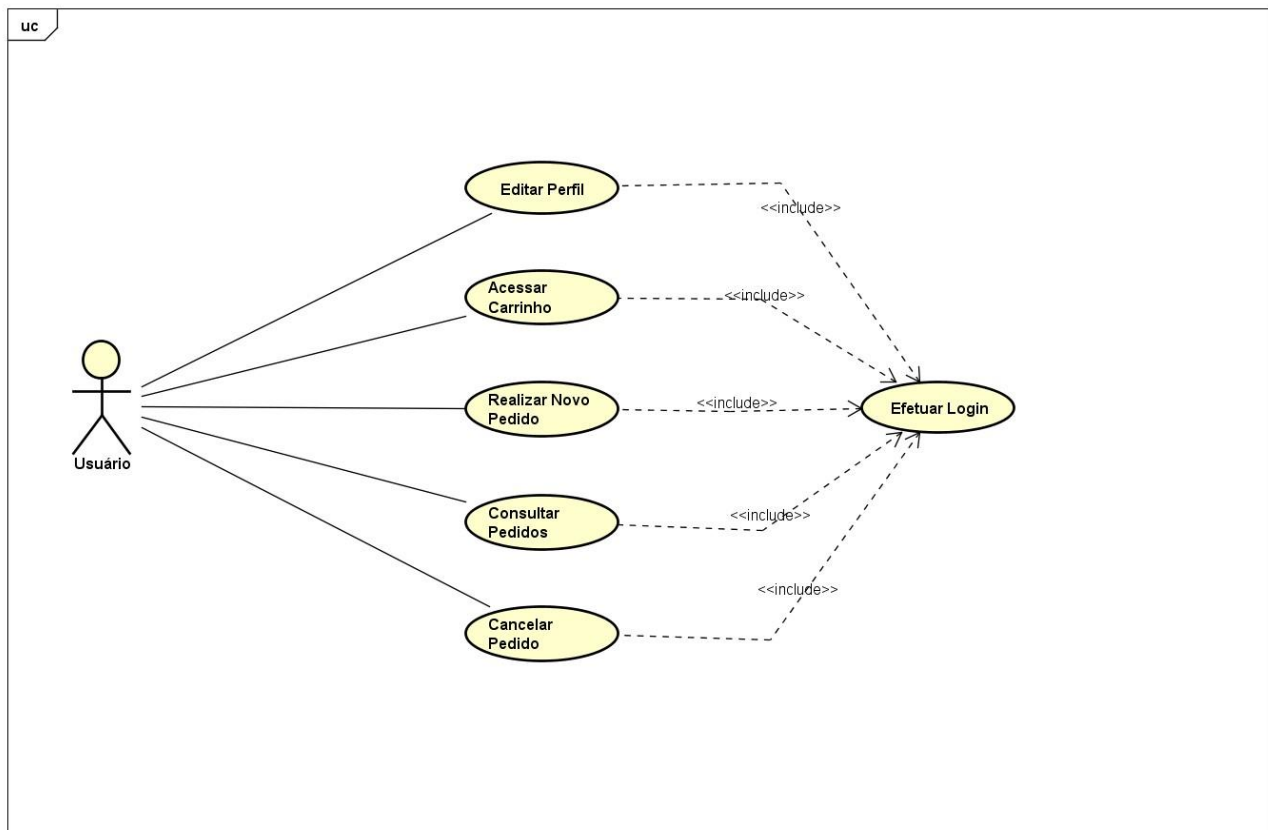


Figura 6 – Diagrama de Caso de Uso - Usuário (Fonte: O autor)

A Figura 7, apresenta o Diagrama de Caso de Uso do “PetShop”.

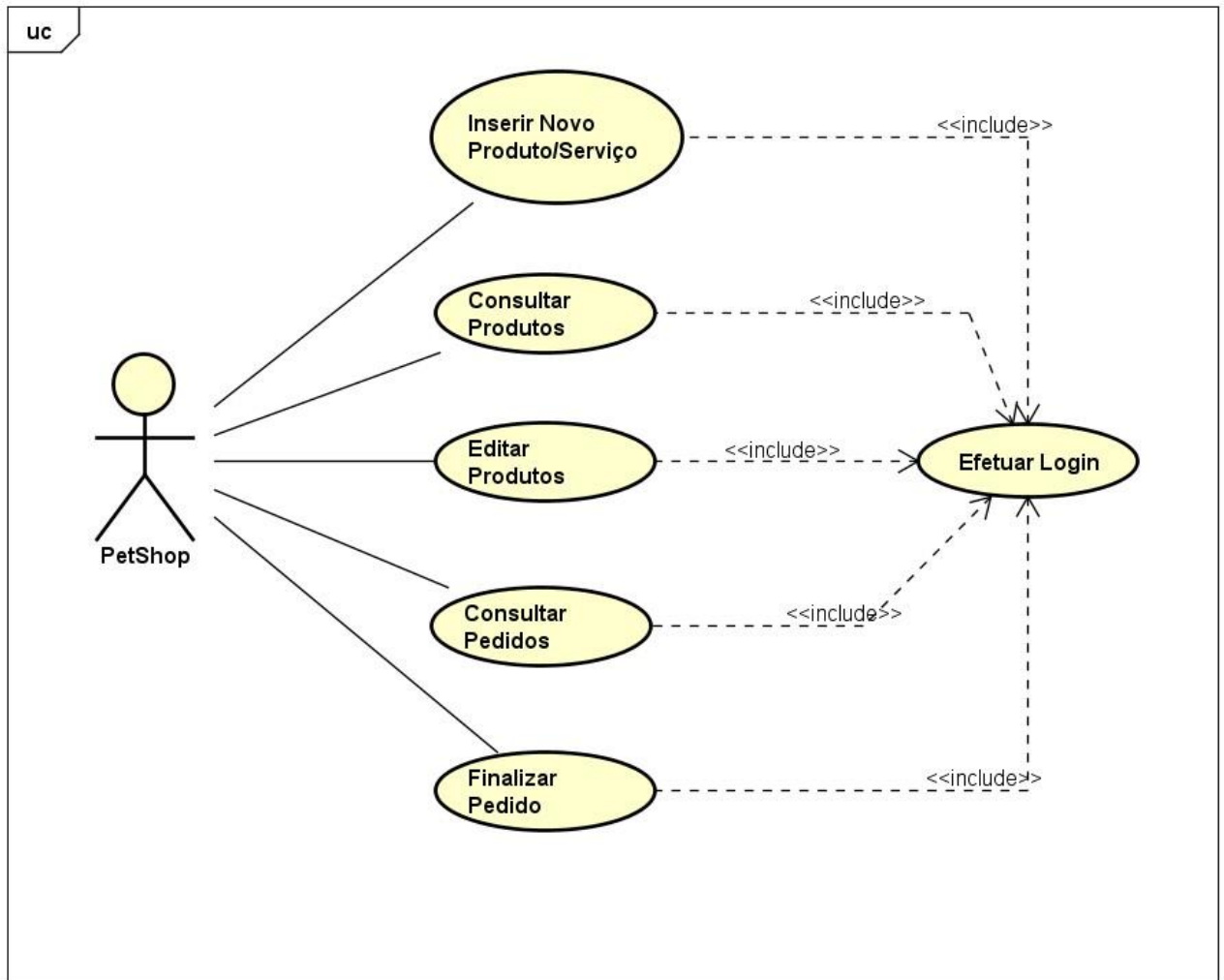


Figura 7 – Diagrama de Caso de Uso – Pet Shop (Fonte: O autor)

3.2 NARRATIVAS DE CASO DE USO

Seguem as Narrativas:

Narrativa do Caso de Uso “Inserir Novo Produto/Serviço”

1. Finalidade/Objetivo

- ✦ Cadastrar um novo tipo de produto ou serviço no sistema

2. Ator

- ✦ Pet Shop.

3. Pré-condições

- ✦ O Pet Shop deve ter efetuado *login* no sistema.

4. Evento Inicial

- ✦ O Pet Shop seleciona a opção de “Categorias”.

5. Fluxo Principal

- O Ator inicia o caso de uso selecionando “Inserir Novo Produto”;
- O Sistema oferece a interface de manuseio do estoque;
- O Ator escolhe o tipo do Produto, e possíveis opções[A1];
- O Sistema valida as informações do Ator;
- O UC é encerrado.

6. Fluxo Alternativo

A1 – Adicionar opções extras ao produto

- O Ator informa os dados do novo produto, e adiciona mais opções e conteúdos extras;
- O Ator confirma os dados;
- Volta para o passo (d) do fluxo principal.

7. Fluxo de Exceção

8. Pós-condições

- ✦ Um novo produto é inserido na loja

9. Casos de Teste

- ✦ Verificar se todos os campos foram preenchidos pelo Ator;

Narrativa do Caso de Uso “PERFIL”

1. Finalidade/Objetivo

- ✦ Permite ao Usuário editar seu perfil e informações.

2. Ator

- ✦ Usuário.

3. Pré-condições

- ✦ O Usuário deve ter efetuado *login* no sistema.

4. Evento Inicial

- ✦ O Usuário pressiona sua foto no menu lateral.

5. Fluxo Principal

- O Ator inicia o caso de uso acessando o perfil pela foto;
- O Sistema oferece a interface de opções do perfil;
- O Ator seleciona os campos a serem editados[A1]
- O Sistema valida as informações do Ator;
- O UC é encerrado.

6. Fluxo Alternativo

A1 – Selecionar Nova Foto

- O Ator mantém pressionado a foto do perfil;
- O Sistema abre uma janela para selecionar a foto;
- O Ator seleciona o arquivo[E1];
- Volta ao passo (d) do fluxo principal.

7. Fluxo de Exceção

E1 – O formato da foto não é suportado

- O Sistema informa a imagem não pode ser escolhida;
- O UC é encerrado.

8. Pós-condições

- ✦ O Ator atualiza informações pessoais.
- ✦ O Ator altera a foto do perfil.

9. Casos de Teste

- ✦ Nome alterado fica exposto no menu lateral.

Narrativa do Caso de Uso “Pedidos”

1. Finalidade/Objetivo

- ✦ Permite ao Usuário consultar/cancelar um pedido

2. Ator

- ✦ Usuário.

3. Pré-condições

- ✦ O Usuário deve ter efetuado *login* no sistema.

4. Evento Inicial

- ✦ O Usuário seleciona a opção de “Pedidos”.

5. Fluxo Principal

- O Ator inicia o caso de uso selecionando “Pedidos”;
- O Sistema oferece a interface de opções de Pedidos;
- O Ator seleciona um dos pedidos listados[A1];
- O UC é encerrado.

6. Fluxo Alternativo

A1 – Selecionar um Pedido (Pendente, Em Entrega, Completo, Cancelado)

- O Ator seleciona o pedido;
- O Sistema mostra o status do pedido, assim como número e data do mesmo;
- Volta ao passo (c) do fluxo principal.

7. Fluxo de Exceção

E1 – Não existem pedidos

- O Sistema exibe uma tela vazia;
- O UC é encerrado.

8. Pós-condições

- ✦ Um pedido é consultado/cancelado

9. Casos de Teste

- ✦ Verificar se o pedido existe no sistema; ✦ Listar o pedido para o Ator.

Narrativa do Caso de Uso “Nova Compra”

1. Finalidade/Objetivo

- ✦ Permite ao Usuário selecionar produtos de uma loja e efetuar a compra.

2. Ator

- ✦ Usuário.

3. Pré-condições

- ✦ O Usuário deve ter efetuado *login* no sistema.

4. Evento Inicial

- ✦ O Usuário seleciona a opção de “Home”.

5. Fluxo Principal

- O Ator inicia o caso de uso selecionando “Home”;
- O Sistema oferece a interface das lojas disponíveis;
- O Ator seleciona a loja desejada;
- O Sistema exibe as categorias e os produtos;
- O Ator seleciona os itens e os adiciona no Carrinho[A1]
- O UC é encerrado.

6. Fluxo Alternativo

A1 – Selecionar “Ir para Carrinho”

- O Ator seleciona um produto, e sua quantidade;
- O Sistema adiciona o produto, e mostra a opção de ir ao carrinho;
- O Ator confirma a ação;
- O Ator pode finalizar a compra dos produtos selecionados;
- Volta ao passo (f) do fluxo principal.

7. Fluxo de Exceção

8. Pós-condições

- ✦ Produtos são adicionados à lista do Carrinho;
- ✦ O Ator pode finalizar a compra;

9. Casos de Teste

- ✦ Verificar se a compra foi para aba do “Carrinho” ou “Pedidos”

3.3 DIAGRAMA DE CLASSE

A figura 8, apresenta o Diagrama de Classe do projeto.

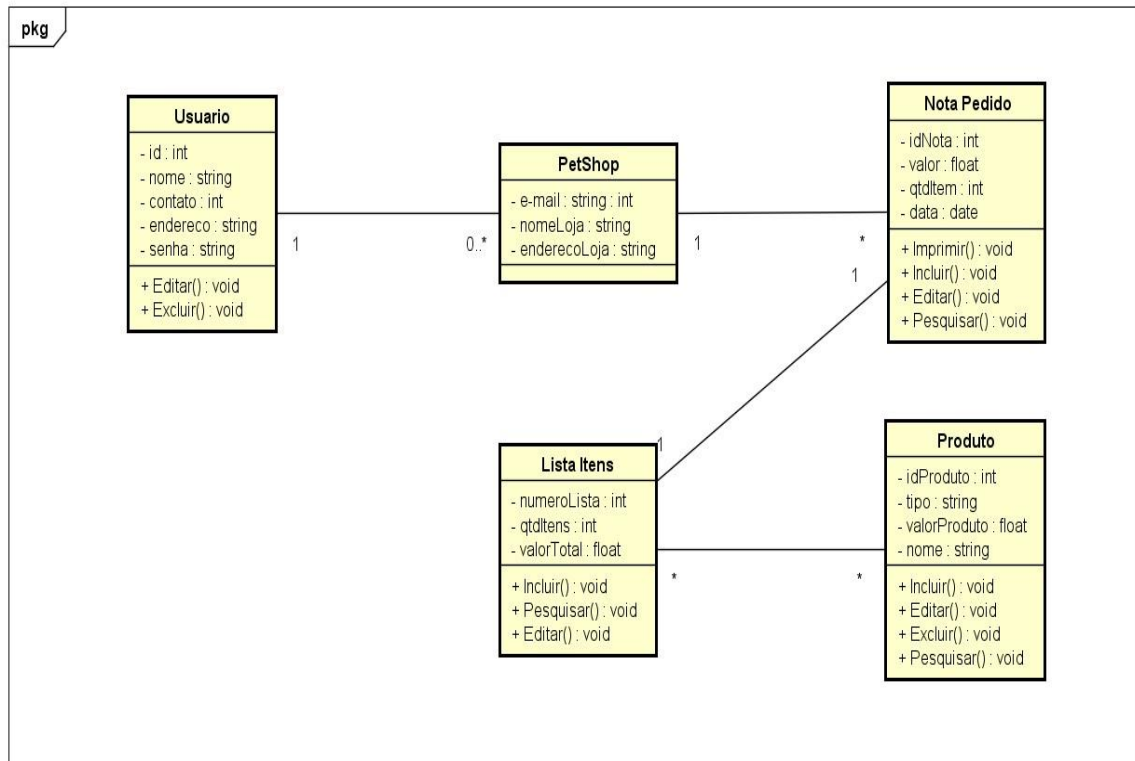


Figura 8 – Diagrama de Classe (Fonte: O autor)

3.4 DIAGRAMA E-R

A figura 9, apresenta o Diagrama E-R do projeto.

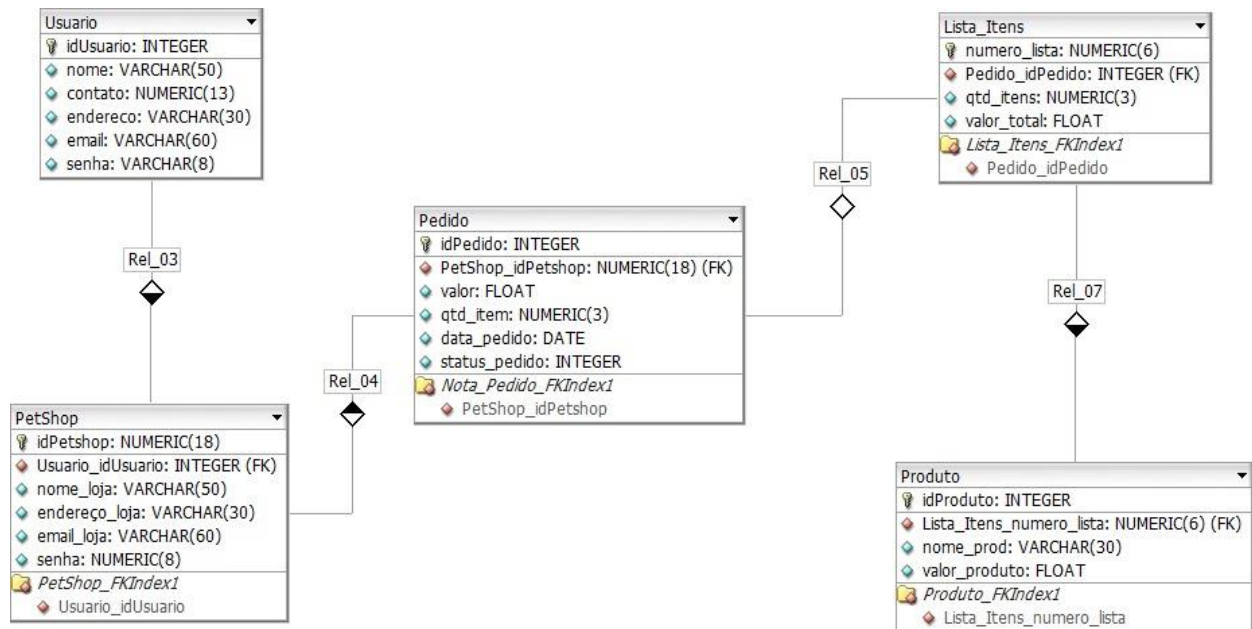
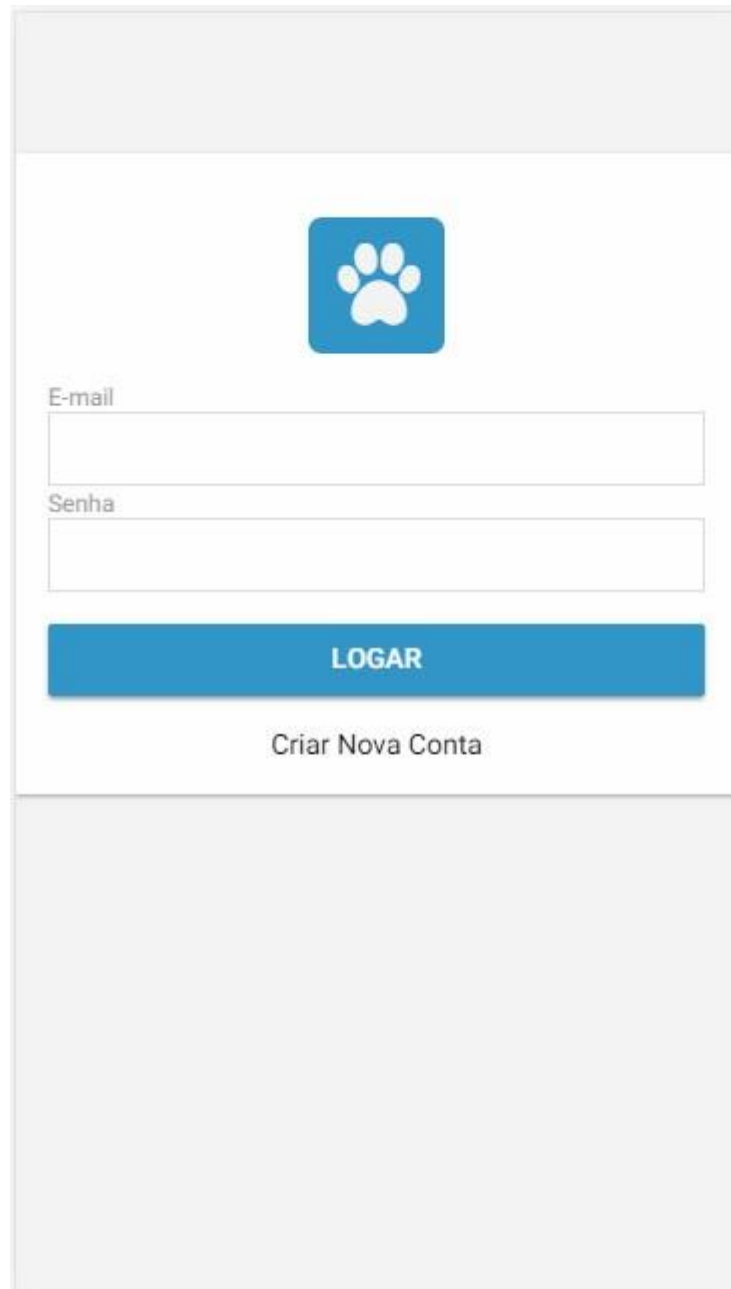


Figura 9 – Diagrama E-R (Fonte: O autor)

3.5 INTERFACES DO SISTEMA

O sistema conta com duas interfaces distintas, sendo uma para acesso do dono do estabelecimento, e outra para acesso do cliente.

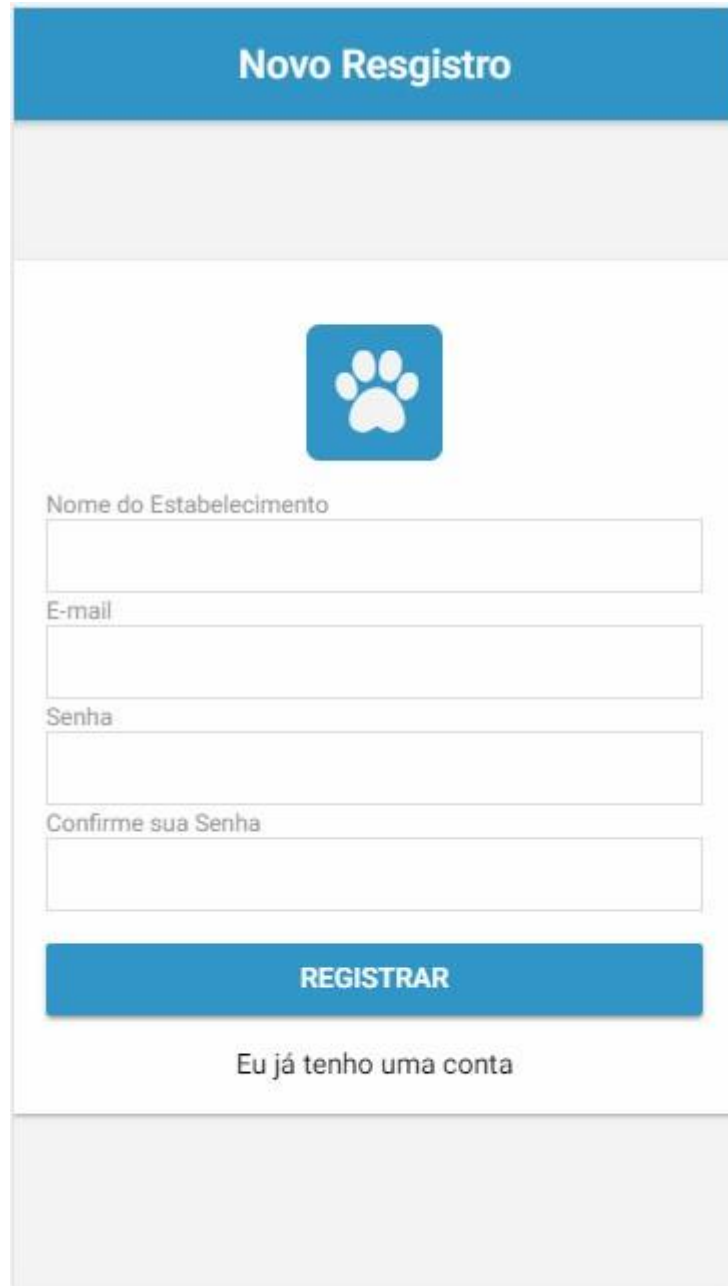
A interface para o usuário dono de estabelecimento, conta com um sistema de login, página de pedidos, página de categorias, para adição de novos produtos para serem colocados à venda, página de perfil, para atualizar o nome da loja e endereço, e opção de *logout*.




The image shows a mobile application login screen. At the top center is a blue square icon with a white paw print. Below the icon are two text input fields: the first is labeled 'E-mail' and the second is labeled 'Senha'. Underneath the password field is a blue rectangular button with the text 'LOGAR' in white. Below the button is a link that says 'Criar Nova Conta'. The entire form is centered on a white background, which is itself centered within a larger grey frame.

Figura 10 – Tela Login Estabelecimento

A Figura 10 mostra a tela inicial do aplicativo feito para o estabelecimento. Uma tela de login com opção para criar uma nova conta.



Novo Registro



Nome do Estabelecimento

E-mail

Senha

Confirme sua Senha

REGISTRAR

[Eu já tenho uma conta](#)

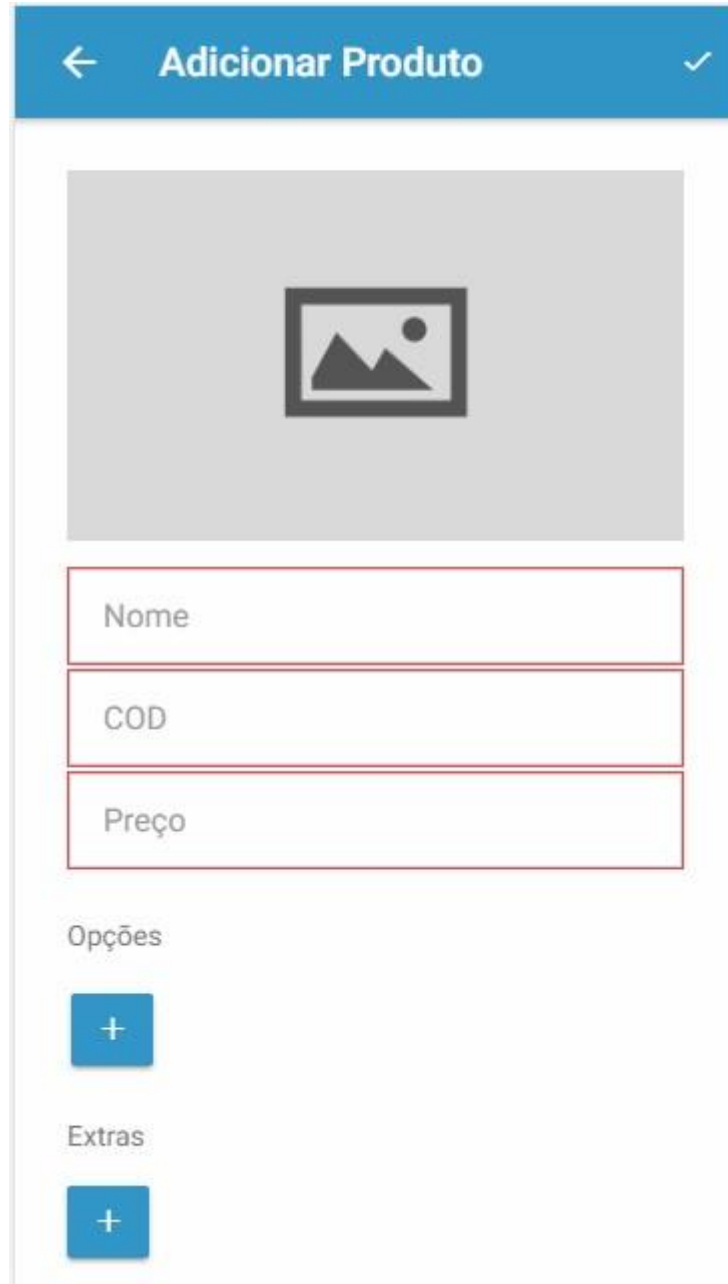
Figura 11 – Tela Novo Cadastro - Estabelecimento

Na Figura 11, reproduz-se a tela de cadastro para uma nova conta. Os dados precisam ser válidos, e todos os campos precisam ser preenchidos.



Figura 12 – Tela Home Estabelecimento

A Figura 12 mostra a tela Home do aplicativo, com informações diretas das vendas efetuadas. Apresentam-se dados de vendas diárias, mensais e anuais, assim como as vendas totais. Mostra também a quantidade de pedidos totais, e seus respectivos status. Na parte superior, existe um infográfico, mostrando as vendas por data, utilizando do valor total do dia para classificação.



← Adicionar Produto ✓

Nome

COD

Preço

Opções

+

Extras

+

Figura 13 – Tela Adicionar Produto

A Figura 13 mostra a tela de Adicionar um Produto. O usuário escolhe uma foto a partir da galeria do seu smartphone, seleciona um Nome, um Código e o Valor do produto. Todos os campos precisam ser preenchidos. Ainda existe a possibilidade de colocar opções adicionais para determinados produtos.

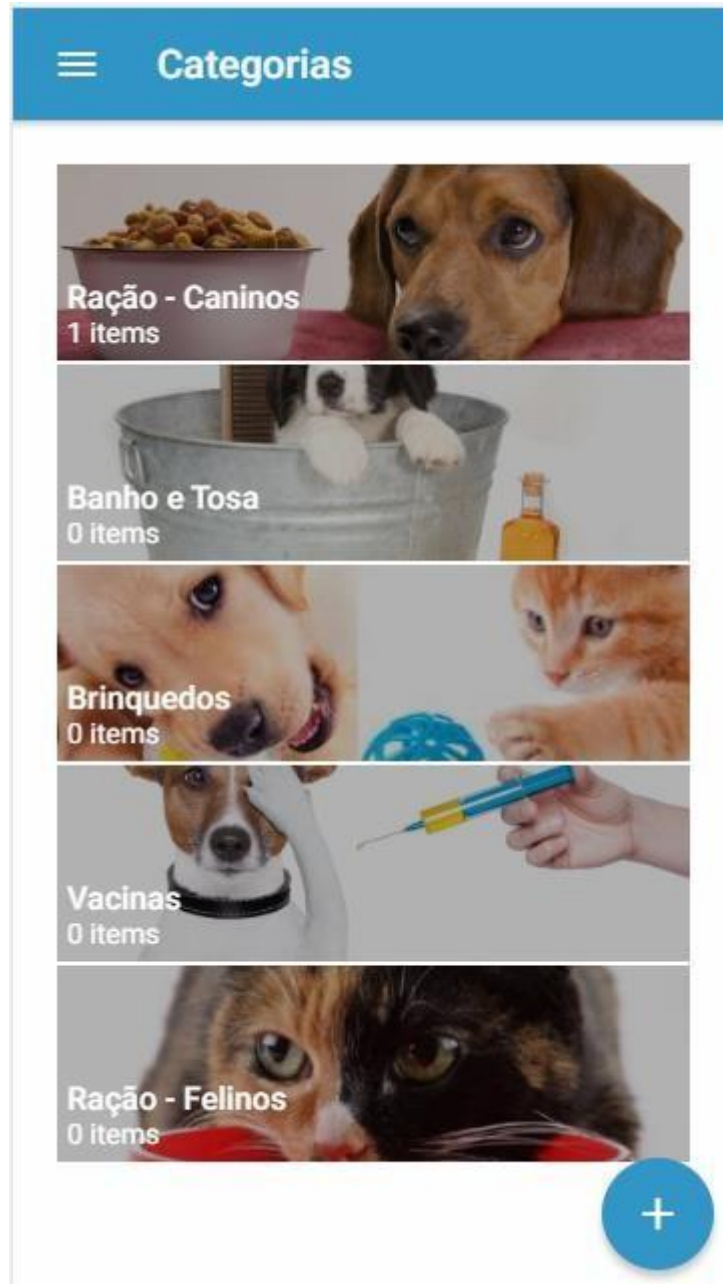


Figura 14 – Tela Categorias Estabelecimento

A Figura 14 ilustra a tela de Categorias. Aqui, ficam separadas as categorias de cada produto que a loja deseja colocar à venda. O usuário pode criar quantas categorias desejar, assim como pode escolher o nome e a foto para cada categoria separadamente.



Figura 15 – Tela Detalhe Produto

A Figura 15, mostra a tela com os detalhes de um produto. Nessa tela, o usuário pode mudar a foto, nome, preço e código de um produto, dentro de uma determinada categoria.

A interface do usuário cliente, também conta com um sistema de login, com a possibilidade de vincular sua conta do Facebook, uma página de novidades com informações das lojas, página home com as lojas, página de pedidos, página de perfil, página de contato e opção de *logout*.



Figura 16 – Tela Login Cliente

A Figura 16 mostra a tela inicial do aplicativo para clientes. Uma tela de login, com duas opções de autenticação, e uma opção para criação de uma nova conta.

☰ Perfil

Leonardo Meschede Schoendorf

Nome
Leonardo Meschede Schoendorf

Telefone
18 9 9765 4321

E-mail
leonardo.meschede@gmail.com

Senha
••••••••

CANCELAR SALVAR

Figura 17 – Tela Perfil Usuário

A Figura 17 mostra a tela de Perfil do usuário. O usuário pode alterar sua foto e seus dados pessoais.

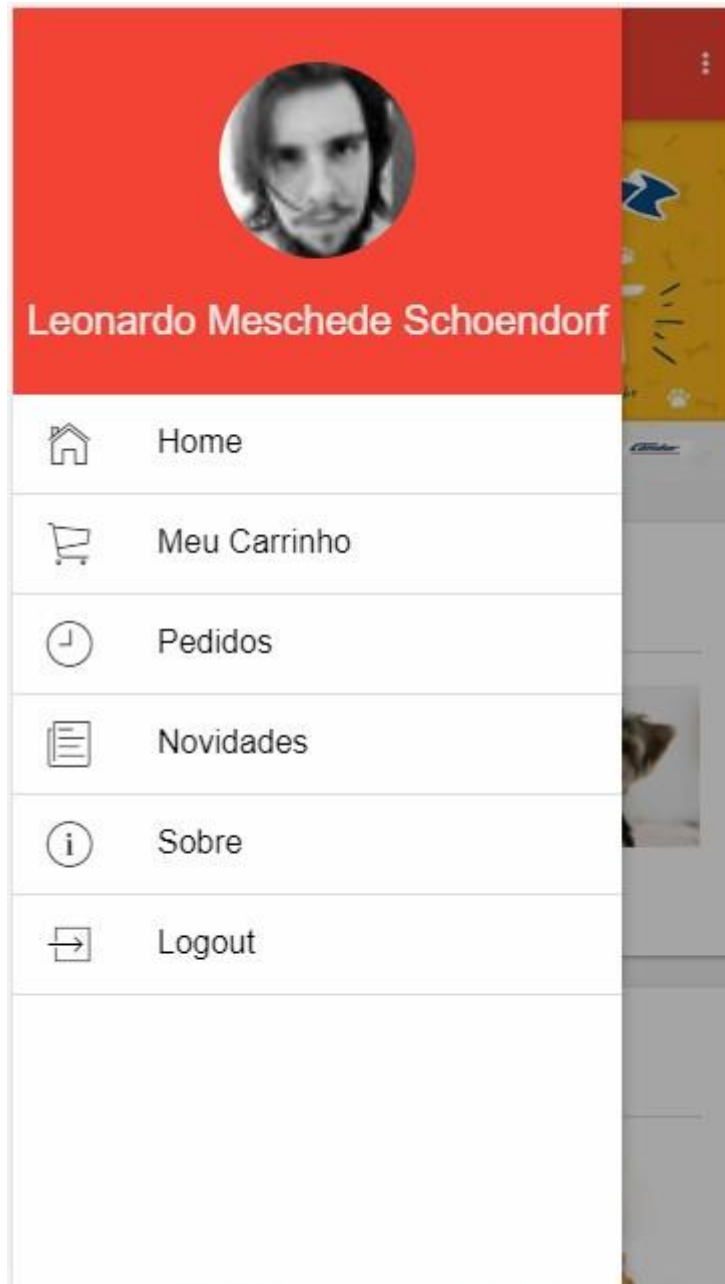


Figura 18 – Tela Menu Lateral

Na Figura 18, reproduz-se a tela de Menu Lateral do aplicativo. Nele o usuário pode navegar nas opções principais do app, tendo acesso a sua foto e seu nome na parte superior da tela.

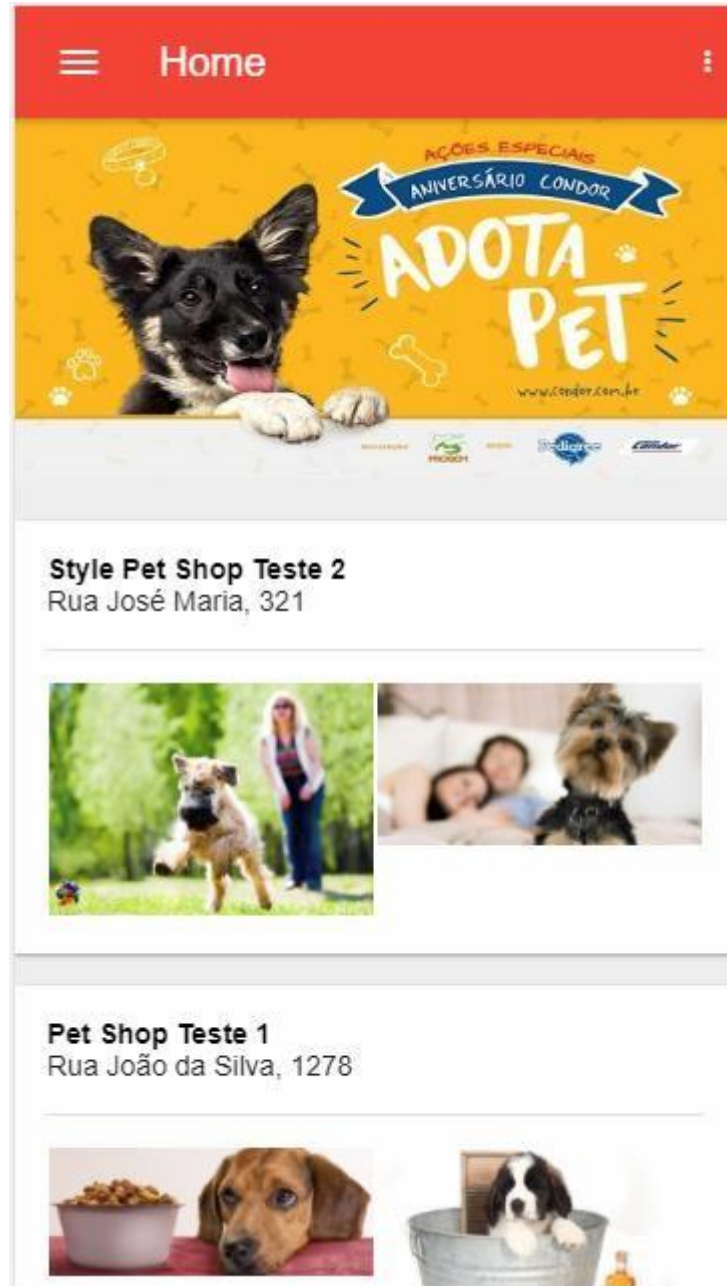


Figura 19 – Tela Home Cliente

A Figura 19 mostra a tela Home. Aqui, na parte superior, existe um espaço dedicado a divulgação de eventos por parte da comunidade, e abaixo, a lista de lojas disponíveis, com seus nomes, endereços e fotos de produtos comercializados. É nessa tela que o usuário entra em uma loja para poder ver os produtos e adicioná-los ao seu carrinho.

Novidades

HORÁRIO FERIADO
 Nós da Pet Shop Teste 1, informamos que no dia 07/09, para melhor atender aos nossos clientes, estaremos abertos das 9:00 às 13:00hs

PRODUTO NOVO PARA SEU GATO!
 A Style Pet Shop traz em primeira mão, o novo brinquedo para o seu bichano se divertir muito, sem estragar o seu sofá novo! O Arranhador com Base já está disponível! Confira já na loja, na categoria 'LAZER'!

PROMOÇÃO PEDIGREE
 Na compra de 1KG da ração PEDIGREE CARNE, você leva de brinde um PEDIGREE SACHÊ de 100G. A cada 1KG comprado, você ganha 1 sachê. Confira na Pet Shop Teste 1!

PAGUE 1 LEVE 2
 Quer mais conforto para os seus pets? A Style Pet Shop está com uma promoção incrível pra fazer o seu pet se sentir nas nuvens! Na compra de 1 Cama Pet, de tamanho GRANDE, você ganha outra de

Figura 20 – Tela Novidades

A Figura 20 ilustra a tela Novidades. Nela, ficam a mostra notícias das lojas, como promoções, novidades e informações em geral.

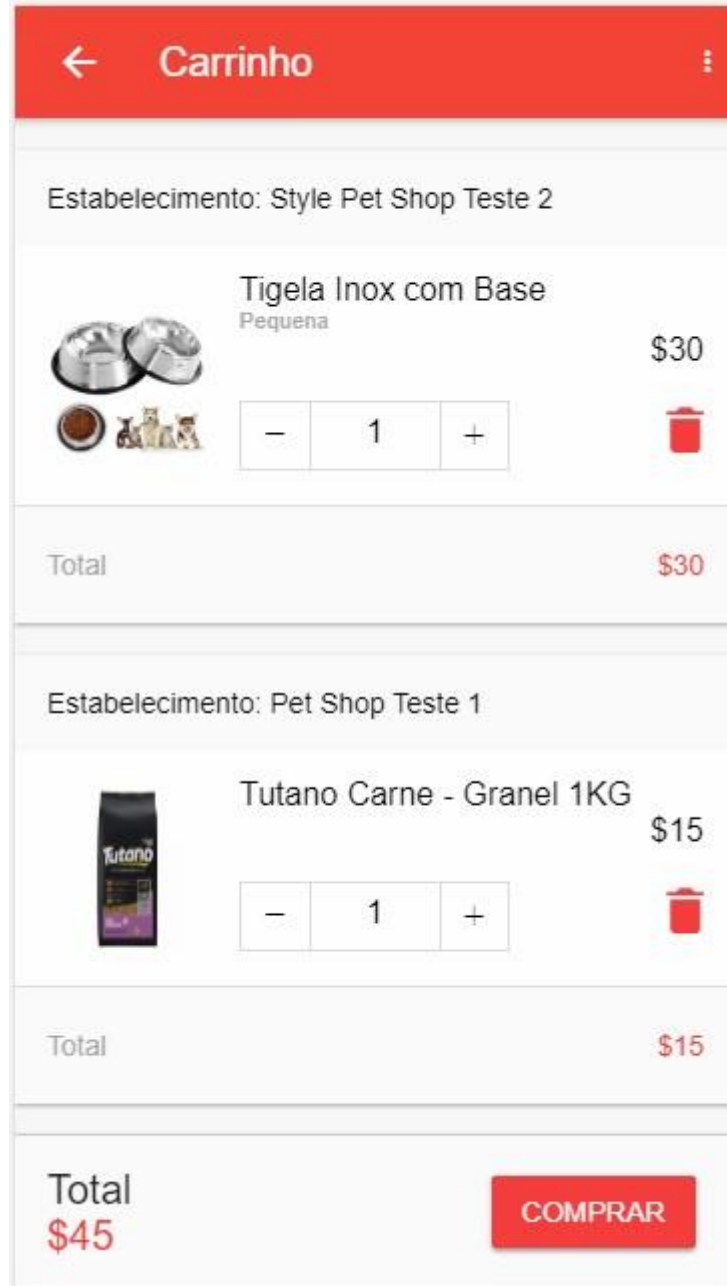


Figura 21 – Tela Carrinho

A Figura 21 mostra a tela Carrinho. Aqui, o usuário pode ver todos os itens que ele selecionou nas lojas. Cada produto contém sua informação, como nome da loja, nome e foto do produto, quantidade e preço. O usuário pode remover ou aumentar a quantidade do produto selecionado, e pode finalizar seu pedido.

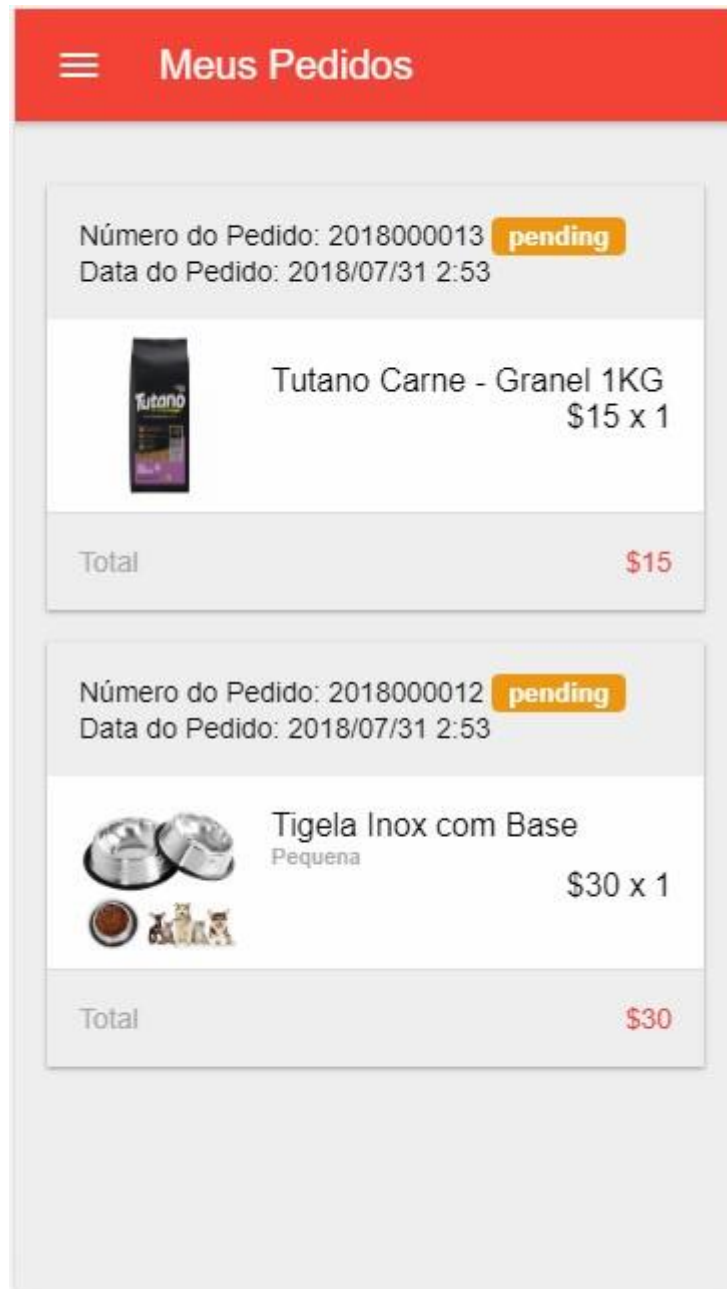


Figura 22 – Tela Pedidos Cliente

A Figura 22 mostra a tela de Pedidos. Aqui o usuário pode consultar todos os pedidos realizados, e cada pedido conta com um código, valor, data e hora, e uma etiqueta com seu status atual.

4. CONCLUSÃO

O Desenvolvimento deste trabalho, permitiu compreender conceitos inovadores, das linguagens e *frameworks* utilizados na produção do aplicativo.

Permitiu ainda, realizar uma pequena pesquisa, para levantar a taxa de aceitação e usabilidade deste aplicativo, tanto por usuários clientes, como para usuários comerciantes, mantendo a taxa de aceitação geral, acima de 95%.

Foram levantados requisitos, informações e também, se o impacto do uso do aplicativo seria positivo ou não frente à comunidade. O projeto prosseguiu suas etapas, saindo da parte de análise e planejamento, para a etapa de desenvolvimento e implementação.

O sistema cumpriu as metas que foram estabelecidas, com a implementação de todos os módulos, como o cadastro de usuários em aplicativos distintos utilizando o mesmo banco de dados, método de autenticação pela rede social (Facebook), cadastro de produtos, página de notícias, página de pedidos, página de vendas e carrinho de compras.

Para registrar aqui, as tecnologias utilizadas no desenvolvimento estão em constante atualização, e por se tratarem de tecnologias novas, o conhecimento adquirido durante a implementação, foi de suma importância para o autor desse trabalho, visando maior facilidade e produtividade em projetos futuros na área de programação de sistemas.

REFERÊNCIAS

ABINPET, Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação. Disponível em: <http://abinpet.org.br/site/faq/> . Acesso em: 06 nov. 2017.

FIREBASE, Guias do Firebase. Disponível em:

<https://firebase.google.com/docs/guides/?authuser=0>. Acesso em: 14 jul. 2018.

GUEDES, G. T. (2011). UML 2 - Uma Abordagem Prática. Novatec.

MDN WEB DOCS MOZILLA, Sobre JavaScript. Disponível em:

https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/About_JavaScript. Acesso em: 14 jul. 2018.

SOTILLE, Mauro A. et al. Gerenciamento do Escopo em projetos. 2ª Ed. Rio de Janeiro, Fundação Getúlio Vargas, 2009.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software – 9ª ed. – São Paulo : Pearson Prentice Hall, 2011.

TABLELESS, Introdução ao Ionic Framework. Disponível em: <http://tableless.com.br/introducao-ao-ionic-framework/> . Acesso em: 09 mar. 2018.

THE FIREBASE BLOG, Introdução ao Cloud Firestore. Disponível em:

<http://firebase.googleblog.com/2017/10/introducing-cloud-firestore/> . Acesso em: 10 mar. 2018.