

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROFESSOR ANTONIO SEABRA

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS**

FELIPE SHINDI TOYAMA

APLICAÇÃO WEB: LOJA VIRTUAL PARA JOGOS ELETRÔNICOS

**LINS/SP
1º SEMESTRE/2021**

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROFESSOR ANTONIO SEABRA

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS**

FELIPE SHINDI TOYAMA

APLICAÇÃO WEB: LOJA VIRTUAL PARA JOGOS ELETRÔNICOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins para obtenção do título de Tecnólogo(a) em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof. Me. Felipe Maciel Rodrigues.

**LINS/SP
1º SEMESTRE/2021**

T756a Toyama, Felipe Shindi
Aplicação web: loja virtual para jogos eletrônicos / Felipe Shindi
Toyama. – Lins, 2021.
53 f.: il.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Tecnologia em
Análise e Desenvolvimento de Sistemas) – Faculdade de Tecnologia de
Lins Professor Antônio Seabra, 2021.

Orientador: Prof. Me. Felipe Maciel Rodrigues

1.E-commerce. 2.Mercado. 3.Jogos eletrônicos. I.Rodrigues, Felipe
Maciel. II.Faculdade de Tecnologia de Lins Prof. Antônio Seabra.
III.Título.

CDD 004.21

Ficha elaborada pela Biblioteca da Faculdade de Tecnologia de Lins

Rosicler Sasso Silva – CRB 8/5631

FELIPE SHINDI TOYAMA

APLICAÇÃO WEB: LOJA VIRTUAL PARA JOGOS ELETRÔNICOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins “Prof. Antônio Seabra”, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Tecnólogo(a) em Análise e Desenvolvimento de Sistemas sob orientação do Prof. Me. Felipe Maciel Rodrigues.

Data de aprovação: 16 de junho de 2021

Prof. Me. Felipe Maciel Rodrigues

Profa. Dra. Adriana de Bortoli

Prof. Me. Fábio Lúcio Meira

Dedico esse trabalho aos meus pais, Valter e Luzia. Ao meu orientador Felipe Maciel. E por todos que desejaram o sucesso do trabalho.

Felipe Shindi Toyama

AGRADECIMENTOS

Neste momento, quero expressar a minha gratidão a todos os envolvidos que contribuíram para o desenvolvimento e realização deste trabalho. Agradeço ao Professor Me. Felipe Maciel Rodrigues, a me orientar durante o processo de elaboração da monografia e por compartilhar seus conhecimentos que foram fundamentais para conclusão deste projeto.

Quero agradecer também a Professora Dra. Adriana de Bortoli, pelo apoio e auxílio no momento da preparação da apresentação do trabalho.

Felipe Shindi Toyama

RESUMO

O comércio eletrônico, nos últimos tempos, vem sendo a plataforma de grande relevância dentro do mercado, tornando-a opção de compra cada vez mais buscado pelo consumidor, devido a sua praticidade, comodidade e de outros benefícios concedidos. No cenário atual (2020-2021), em virtude da pandemia da COVID-19, houve uma desestabilizada na economia global, provocando fechamentos de diversos estabelecimentos comerciais, sejam elas temporária ou definitiva. Com as lojas fechadas devido ao isolamento, as vendas online tornaram essenciais para a sobrevivência do mercado. Neste sentido, o presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema e-commerce delimitado a área de jogos eletrônicos. Para o desenvolvimento do sistema, foram utilizadas seguintes tecnologias: ambiente de desenvolvimento Apache NetBeans IDE 12.0, juntamente com a linguagem de programação PHP e JavaScript, seguida pela biblioteca JQuery com framework Bootstrap e para banco de dados foi utilizado o MySQL. Ao final do trabalho discorre-se os resultados e as dificuldades encontrados ao longo deste projeto.

Palavras-chave: E-commerce. Mercado. Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

Nowadays e-commerce has been the platform of great relevance in the market, making it the purchase option increasingly sought after by the consumer, due to its practicality, convenience, and other benefits granted. In the current scenario (2020-2021), due to the COVID-19 pandemic, there was a destabilization in the global economy, causing closures of several commercial establishments, whether temporary or permanent. With stores closed due to isolation, online sales have become essential for market survival. In this sense, this work aims to develop an e-commerce system delimited to the area of electronic games. For the development of the system, the following technologies were used: Apache NetBeans IDE 12.0 development environment, together with the PHP and JavaScript programming language, followed by the JQuery library with Bootstrap framework, and for the database, MySQL was used. Finally, at the end of the work, the results and difficulties encountered throughout this project are discussed.

Keywords: E-commerce. Market. Electronic games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1.1 – Diagrama de Caso de Uso de Negócio	18
Figura 1.2 – Desempenho dos principais segmentos	20
Figura 1.3 – Interface do Mercado livre	20
Figura 1.4 – Interface do Lojas Americanas	21
Figura 1.5 – Interface do Shoptime	21
Figura 2.1 – Diagrama de Caso de Uso	22
Figura 3.1 – Diagrama de Classe	33
Figura 3.2 – Diagrama MVC: Efetuar Login	34
Figura 3.3 – Diagrama MVC: Manter Produto	34
Figura 3.4 – Diagrama MVC: Manter Usuário	35
Figura 3.5 – Diagrama MVC: Filtrar Produto	35
Figura 3.6 – Diagrama MVC: Gerenciar Carrinho	36
Figura 3.7 – Diagrama MVC: Realizar Pedido	36
Figura 3.8 – Diagrama de Atividade: Efetuar Login	37
Figura 3.9 – Diagrama de Atividade: Visualizar Produto	37
Figura 3.10 – Diagrama de Atividade: Filtrar Produto	38
Figura 3.11 – Diagrama de Atividade: Gerenciar Carrinho	38
Figura 3.12 – Diagrama de Atividade: Realizar Pedido	39
Figura 3.13 – Diagrama de Atividade: Acompanhar Pedido	39
Figura 4.1 – Página Home	40
Figura 4.2 – Tela de Login	41
Figura 4.3 – Página Produto	41
Figura 4.4 – Página carrinho de compra	42
Figura 4.5 – Página Checkout	42
Figura 4.6 – Painel Administrativo: página inicial	43
Figura 4.7 – Painel Administrativo: página produto	44
Figura 4.8 – Formulário de cadastro de produto	44
Figura 4.9 – Formulário de edição de produto	45
Figura 4.10 – Confirmação de exclusão de produto	45
Figura 4.11 – Painel Administrativo: página categoria	46
Figura 4.12 – Formulário de cadastro de categoria	46

Figura 4.13 – Formulário de edição de categoria	46
Figura 4.14 – Confirmação de exclusão de categoria.....	47
Figura 4.15 – Painel Administrativo: página gênero	47
Figura 4.16 – Formulário de cadastro de gênero.....	48
Figura 4.17 – Formulário de edição de gênero.....	48
Figura 4.18 – Confirmação de exclusão de gênero	48
Figura 4.19 – Painel Administrativo: página cliente	49
Figura 4.20 – Painel Administrativo: página pedido.....	49
Figura 4.21 – Painel Administrativo: página estoque.....	50
Figura 4.22 – Entrada estoque.....	50
Figura 4.23 – Painel Cliente: página inicial.....	51
Figura 4.24 – Painel Cliente: página pedido.....	52
Figura 4.25 – Tela de pagamento	52

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABComm – Associação Brasileira de Comércio Eletrônico

Nasdaq – *National Association of Securities Dealers Automated Quotations*

BD – Bancos de dados

CSS – *Cascading Style Sheets*

HTML – *HyperText Markup Language*

API – *Application Programming Interface*

IDE – *Integrated Development Environment*

UML – *Unified Modeling Language*

MVC – *Model-View-Controller*

LISTA DE SÍMBOLOS

% – Porcentagem

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	16
1 ANÁLISE DE NEGÓCIOS.....	18
1.1 ANÁLISE DE PROCESSO DE NEGÓCIOS.....	18
1.2 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA	18
1.3 PROPOSTA DE SOLUÇÃO.....	19
1.4 ANÁLISE DE MERCADO.....	19
1.4.1 Mercado Livre	20
1.4.2 Lojas Americanas	21
1.4.3 Shoptime.....	21
2 ANÁLISE DE REQUISITOS.....	22
2.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO	22
2.2 ESPECIFICAÇÃO DE CASO DE USO	22
2.2.1 Especificação do administrador	22
2.2.1.1 Efetuar Login.....	23
2.2.1.2 Manter Produto	23
2.2.1.2.1 Cadastrar produto	23
2.2.1.2.2 Alterar dados.....	23
2.2.1.2.3 Excluir produto	24
2.2.1.3 Manter Categoria	24
2.2.1.3.1 Cadastrar categoria.....	24
2.2.1.3.2 Alterar dados.....	25
2.2.1.3.3 Excluir categoria	25
2.2.1.4 Manter Gênero.....	26
2.2.1.4.1 Cadastrar gênero	26
2.2.1.4.2 Alterar dados.....	26
2.2.1.4.3 Excluir gênero	27
2.2.1.5 Consultar Cliente	27
2.2.1.6 Consultar Estoque	27
2.2.1.7 Consultar Pedido	28
2.2.1.7.1 Acompanhar pedido	28
2.2.1.7.2 Aprovar pagamento.....	28
2.2.2 ESPECIFICAÇÃO DO USUÁRIO	28

2.2.2.1	Efetuar Login.....	29
2.2.2.2	Manter Cliente.....	29
2.2.2.3	Visualizar Produto	29
2.2.2.4	Filtrar Produto	30
2.2.2.5	Gerenciar Carrinho.....	30
2.2.2.6	Realizar Pedido.....	30
2.2.2.7	Acompanhar Pedido.....	31
2.2.2.7.1	Consultar pedido	31
2.2.2.7.2	Efetuar Pagamento	31
2.3	ESPECIFICAÇÃO DE COMPLEMENTAR	31
2.3.1	Requisitos de Usabilidade.....	32
2.3.2	Requisitos de Confiabilidade.....	32
2.3.3	Requisitos de Suportabilidade.....	32
3	ANÁLISE E DESIGN.....	33
3.1	DIAGRAMA DE CLASSE.....	33
3.2	DIAGRAMA MVC.....	33
3.2.1	Efetuar Login	34
3.2.2	Manter Produto	34
3.2.3	Manter Usuário	35
3.2.4	Filtrar Produto	35
3.2.5	Gerenciar Carrinho	36
3.2.6	Realizar Pedido.....	36
3.3	DIAGRAMA DE ATIVIDADES.....	37
3.3.1	Efetuar Login	37
3.3.2	Visualizar Produto.....	37
3.3.3	Filtrar Produto	38
3.3.4	Gerenciar Carrinho	38
3.3.5	Realizar pedido	38
3.3.6	Acompanhar Pedido	39
4	MANUAL DO USUÁRIO.....	40
4.1	PÁGINA PUBLICAS.....	40
4.1.1	Página Home	40
4.1.2	Página Login.....	41
4.1.3	Página Produto	41
4.1.4	Página Carrinho.....	42

4.1.5 Página Checkout.....	42
4.2 PAINEL ADMINISTRATIVO	43
4.2.1 Página Inicial	43
4.2.2 Página Produto	43
4.2.3 Página Categoria	45
4.2.4 Página Gênero.....	47
4.2.5 Página Cliente.....	49
4.2.6 Página Pedido.....	49
4.2.7 Página Estoque.....	50
4.3 PAINEL CLIENTE	51
4.3.1 Página Inicial	51
4.3.2 Página Pedido.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

INTRODUÇÃO

O advento da internet proporcionou uma nova possibilidade de mercado, o *e-commerce* (comércio eletrônico), onde através do computador e *smartphone*, conectado à internet, o consumidor é capaz de realizar compras *online*. Esta nova modalidade vem crescendo ao longo dos anos, especula-se que, em 2040, 95% das compras serão realizadas *online*, conforme estimativa do estudo da *National Association of Securities Dealers Automated Quotations* (Nasdaq), realizado em 2017.

Segundo pesquisa Webshopper 37^a edição, realizada pela Ebit | Nielsen, empresa de mensuração e análise de dados, revela que mais de 55 milhões de consumidores efetuaram ao menos uma compra online em 2017. Adicionalmente, de acordo com a Associação Brasileira de Comércio Eletrônico (ABComm), o *e-commerce* cresceu 15% no Brasil em 2018, enquanto o varejo tradicional cresceu apenas 2,3%. Além disso, o *e-commerce* tem uma vantagem significativa em relação ao modelo tradicional, pois oferece custos operacionais mais baixos, mais opções de escolha e modelos de entrega mais alinhados com o estilo de vida moderno (CARDOSO, 2019).

No cenário atual (2020-2021), em razão da pandemia de COVID-19, as vendas *online* tornaram-se essenciais para a sobrevivência do mercado. Diante deste cenário, em abril de 2020, com o fechamento dos estabelecimentos devido ao isolamento social, o comércio varejista tivera queda de 31,8% em comparação com o mesmo mês do ano passado, segundo levantamento da Serasa Experian. Em contrapartida, as vendas *online* tiveram o aumento de 137,35%. Esse crescimento se refere aos dados registrados em maio de 2020, em relação ao do mesmo mês do ano passado, conforme indica o índice MCC-ENET, desenvolvido pelo Comitê de Métricas da Câmara Brasileira de Comércio Eletrônico (camara-e.net) em parceria com o Movimento Compre & Confie.

Dessa forma, o presente projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema *e-commerce* contendo as principais funcionalidades de uma loja virtual, tais como cadastro de produto, categoria e usuário; pesquisa e filtragem de produtos; acompanhamento do pedido e pagamento via boleto e cartão de crédito, além de efetuar pagamento integradas a API (*Application Programming Interface*) de pagamento como PagSeguro.

Para o desenvolvimento do sistema, são utilizadas as seguintes tecnologias: o IDE (*Integrated Development Environment*) Apache NetBeans 12.0, juntamente com a linguagem de programação PHP, responsável pelo desenvolvimento *back-end* do sistema; e da tecnologia *front-end* HTML, CSS, JavaScript e da biblioteca JQuery. Para o Banco de dados (BD) será utilizado o MySQL.

Conforme apontado nas pesquisas, pode se afirmar que a tendência do e-commerce está em constante crescimento. Neste sentido, este trabalho justifica-se pela necessidade de atender a demanda exigida no atual cenário de mercado.

Este trabalho é composto por quatro capítulos. No primeiro capítulo, análise de negócios, é proposto sistema para solucionar problemas levantada no capítulo. O segundo capítulo aborda a análise de requisitos, descreve todos os requisitos funcionais do sistema, assim como a especificação de caso de uso. O terceiro capítulo discorre sobre a análise de design, apresenta a parte da arquitetura orientada a objetos, no qual é descrita pela linguagem UML. Por último, no quarto capítulo é apresentado o manual do usuário, parte da implementação do sistema descrevendo cada funcionalidade e por fim as, considerações finais do trabalho.

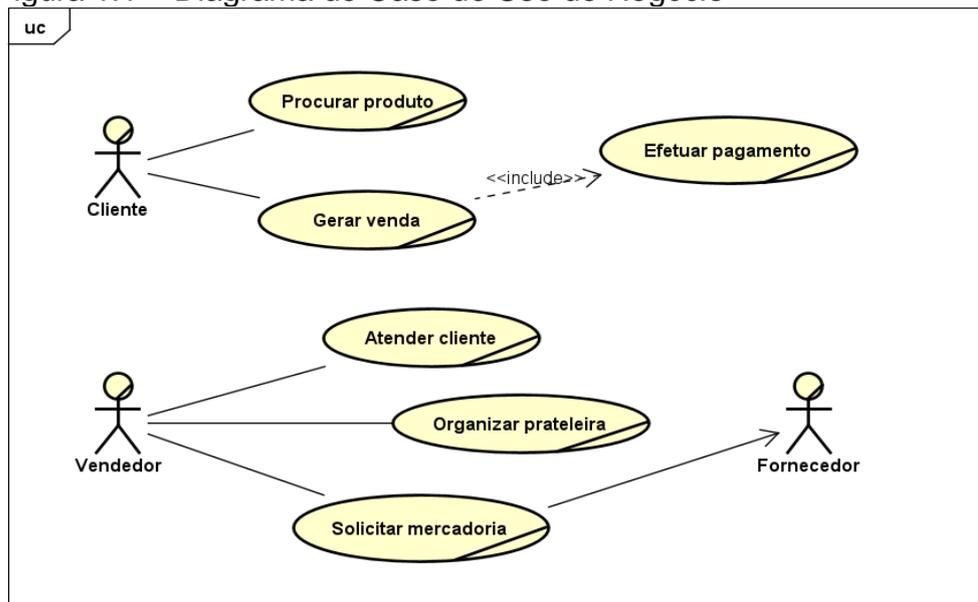
1 ANÁLISE DE NEGÓCIOS

A finalidade deste capítulo consiste em abordar a situação da empresa sob análise, tendo como intuito coletar informações sobre os processos de negócios, desafios e problemas enfrentados, com o propósito de encontrar uma possível melhoria no negócio.

1.1 ANÁLISE DE PROCESSO DE NEGÓCIOS

A “GameStore” é uma loja especializada que atua no comércio de jogos eletrônicos e está consolidado durante um bom tempo no mercado. A empresa, por sua vez, adota o modelo de varejo de canal único, onde as vendas são realizadas exclusivamente pela loja física, com atendimentos adicionais via telefone e WhatsApp. Além do mais, a loja oferece uma lista variadas de produto na sua prateleira, bem como consoles, jogos, acessórios, entre outros. A Figura 1.1 ilustra o processo de negócios da empresa “GameStore”.

Figura 1.1 – Diagrama de Caso de Uso de Negócio



Fonte: Elaborada pelo autor, 2020.

1.2 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

Os avanços tecnológicos, os usos constantes de dispositivos móveis e a facilidade de acesso à internet têm contribuído decisivamente para uma mudança no

comportamento dos consumidores. Os consumidores de hoje anseiam, cada vez mais, por boas experiências de compra.

Neste sentido, o modelo de varejo de canal único, atualmente, não é a mais adequada para satisfazer clientes cada vez mais exigentes. Um dos grandes desafios do varejo, no entanto, é a adoção de um modelo de negócios baseado em multicanais de atendimento.

1.3 PROPOSTA DE SOLUÇÃO

A estratégia de varejo multicanal visa a integração de canais distintos de distribuição, *online* e *off-line*, de forma a proporcionar alternativa de compra a fim de alcançar e atender clientes de ambos os meios, assim, tornando-o processo mais eficiente e flexível de modo a adequar as novas necessidades do mercado consumidor.

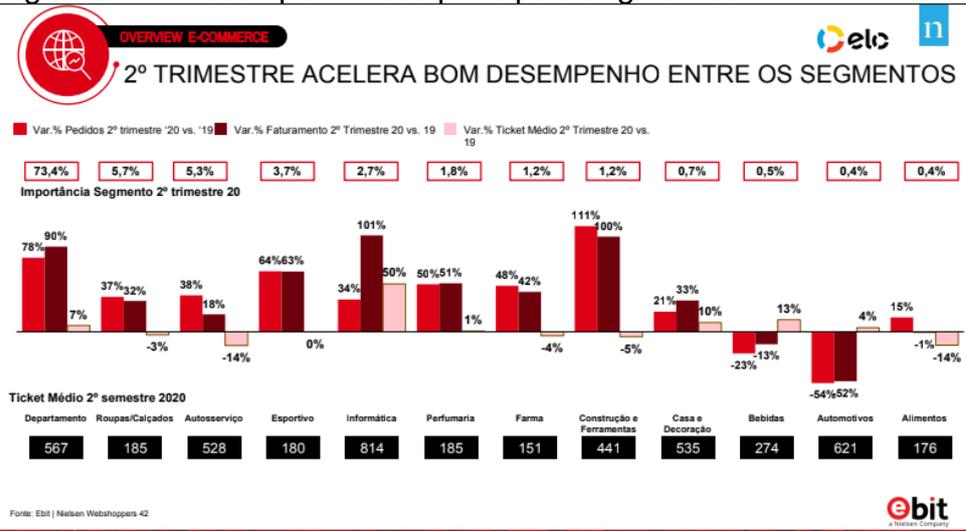
Sendo assim, a solução proposta está no desenvolvimento de um sistema *e-commerce*, especificamente uma loja virtual, com intuito de oferecer maior praticidade e comodidade ao consumidor possibilitando realizar compras *online* em qualquer momento sem ter a necessidade de recorrer a loja física.

1.4 ANÁLISE DE MERCADO

Ao investir em uma loja virtual é fundamental validar um nicho de mercado para o sucesso do *e-commerce*. Porém, para o negócio prosperar, precisará de volume de vendas, e também é necessário público grande o suficiente para sustentar o negócio (OLIVEIRA, 2018).

Em relação aos dados financeiros, de acordo com a pesquisa Webshoppers 42ª edição, realizada pela Ebit em 2020, o segmento de mercado que tiveram o melhor desempenho durante o segundo trimestre de 2020, em comparação com o mesmo trimestre de 2019, são os seguintes segmentos: Informática com o aumento de 101% de faturamento; Construção e ferramentas com 100%; Departamento com 90%; Artigo Esportivos com 63%; Perfumaria com 51% e entre outros segmentos, conforme mostra a Figura 1.2.

Figura 1.2 – Desempenho dos principais segmentos



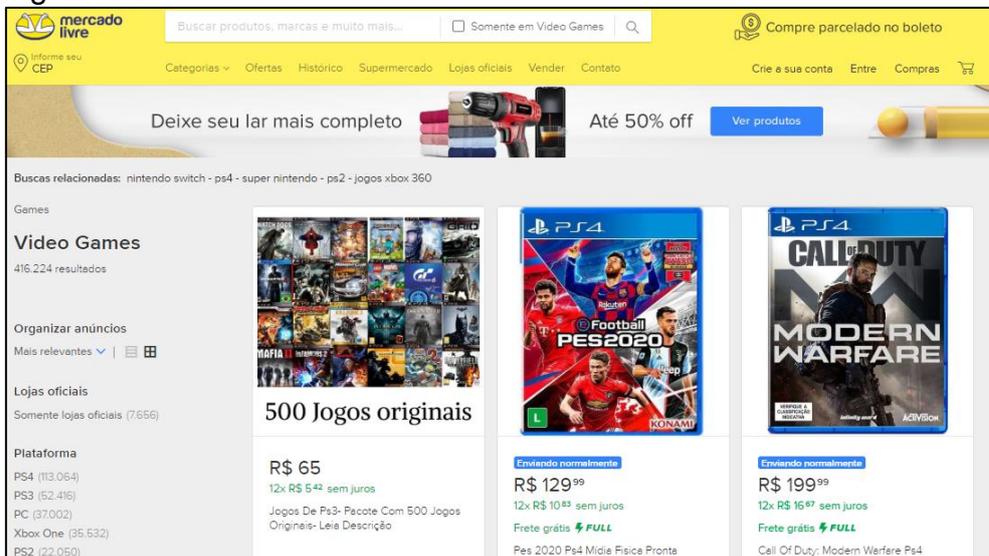
Fonte: Ebit | Nielsen Webshoppers 42, 2020.

Atualmente, existem muitas formas de comercializar produtos pela internet: sites de classificados, sites de leilões, redes sociais, marketplaces, entre tantas outras. Dentre diversas opções de e-commerce, destacamos o Mercado Livre, Lojas Americanas e Shoptime.

1.4.1 Mercado Livre

O Mercado Livre é uma empresa de tecnologia que oferece soluções de comércio eletrônico para que pessoas e empresas possam comprar, vender, pagar, anunciar e enviar produtos por meio da internet.

Figura 1.3 – Interface Mercado Livre

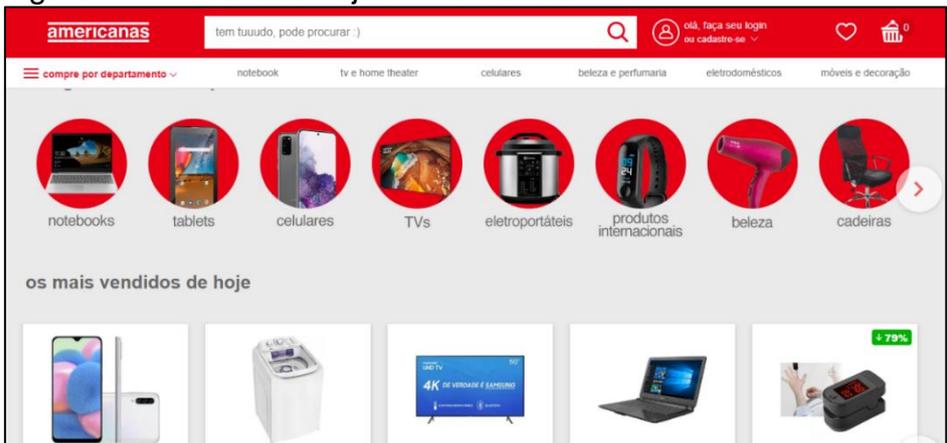


Fonte: Mercado Livre, 2020.

1.4.2 Lojas Americanas

A Americanas é uma companhia que adota uma abordagem única na forma de melhor atender seus clientes, oferecendo uma plataforma física com diversos formatos de lojas, além de contar com uma plataforma digital, com variadas marcas, busca “Realizar os sonhos e atender as necessidades de consumo das pessoas, poupando tempo e dinheiro e superando as suas expectativas”.

Figura 1.4 – Interface Lojas Americanas

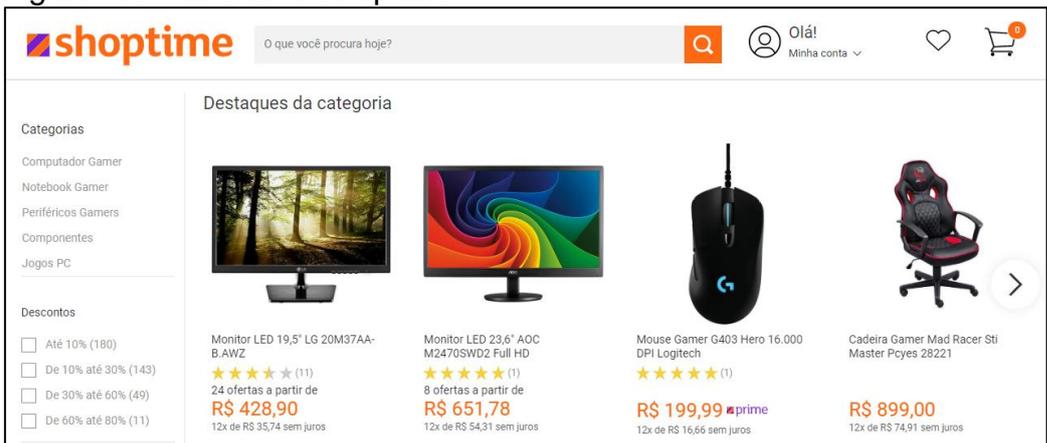


Fonte: Lojas Americanas, 2020.

1.4.3 Shoptime

O Shoptime é o primeiro canal de home shopping do Brasil com 24 horas de programação televisionada por dia. Uma das grandes estratégias utilizadas pela empresa é fazer apresentações ao vivo em horário nobre. Assim, uma vez que o produto seja anunciado no canal de televisão, ele pode ser consultado e adquirido facilmente pelo site, aplicativo e até mesmo pelo atendimento de televendas.

Figura 1.5 – Interface Shoptime



Fonte: Shoptime, 2020.

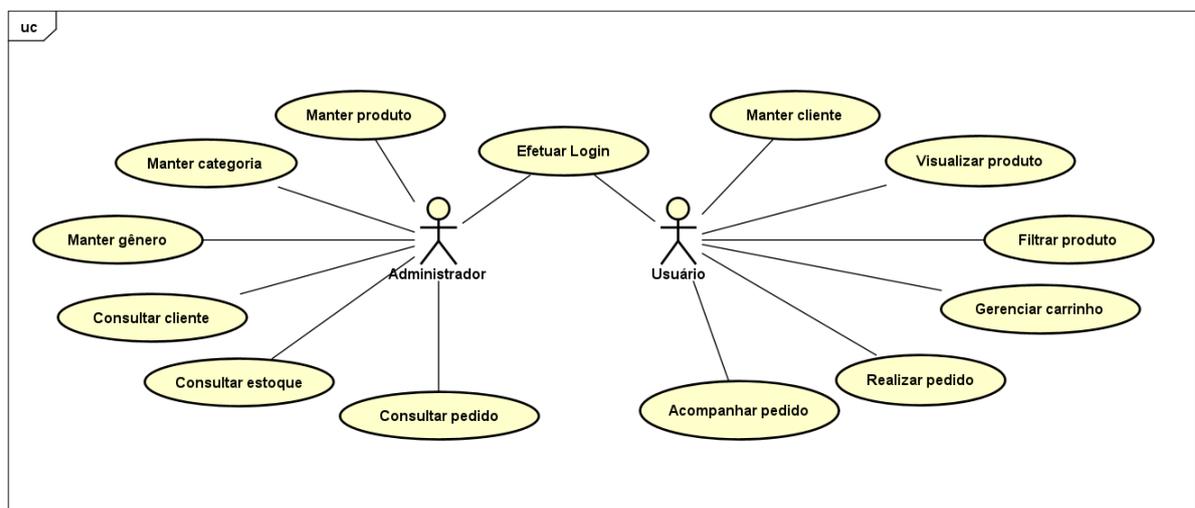
2 ANÁLISE DE REQUISITOS

O objetivo deste capítulo consiste em apresentar as funcionalidades do sistema por meio de diagrama de caso de uso e descrições através de especificação de caso de uso.

2.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO

O diagrama de caso de uso apresentado na Figura 2.1, descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do sistema. Um caso de uso corretamente aplicado permite ao desenvolvedor uma visão geral do relacionamento entre casos de uso, atores e sistemas.

Figura 2.1 – Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Elaborada pelo autor, 2020.

2.2 ESPECIFICAÇÃO DE CASO DE USO

A especificação de caso de uso descreve o requisito funcional do sistema. De forma geral, um requisito funcional expressa uma ação que deve ser realizada através do sistema. As especificações são divididas em duas partes: especificações do usuário e especificações do administrador.

2.2.1 Especificação do administrador

Nessa seção é feita a especificação de caso de uso do administrador.

2.2.1.1 Efetuar Login

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página inicial do site.

FB2: Selecionar a opção “fazer login”.

FB3: Inserir o e-mail e senha.

FB4: O sistema realiza a autenticação.

FB5: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Autenticação inválida – No fluxo básico FB4, caso haja falha no processo, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação de erro. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.1.2 Manter Produto

O caso de uso Manter Produto é composto pelas funcionalidades cadastrar produto, alterar dados e excluir produto.

2.2.1.2.1 Cadastrar produto

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página do produto.

FB2: Selecionar a opção cadastrar.

FB3: O sistema exibe o modal contendo formulário de cadastro.

FB4: Preencher o formulário de cadastro.

FB5: Após o preenchimento, clicar em salvar.

FB6: O sistema verifica os dados inseridos e registra no banco de dados.

FB7: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Campos vazios – No fluxo básico FB5, caso os campos exigidos estiverem vazios, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação de erro. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.1.2.2 Alterar dados

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página do produto.

FB2: Selecionar a opção editar do produto que deseja alterar.

FB3: O sistema exibe o modal contendo formulário com os dados do produto.

FB4: Alterar dados do produto.

FB5: Após alterar os dados, clicar em salvar.

FB6: O sistema verifica os dados alterados e atualiza no banco de dados.

FB7: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Campos vazios – No fluxo básico FB5, caso os campos exigidos estiverem vazios, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação de erro. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.1.2.3 Excluir produto

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página do produto.

FB2: Selecionar a opção excluir do produto que deseja excluir.

FB3: O sistema exibe o modal contendo mensagem de confirmação.

FB4: Clicar em “Sim”.

FB5: Os dados são removidos do banco de dados.

FB6: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Cancelar exclusão – No fluxo básico FB3, caso o administrador clique no botão “Não”, o sistema fecha a mensagem. Retornar ao fluxo FB1.

2.2.1.3 Manter Categoria

O caso de uso Manter Categoria é composto pelas funcionalidades cadastrar categoria, alterar dados e excluir categoria.

2.2.1.3.1 Cadastrar categoria

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página de categoria.

FB2: Selecionar a opção cadastrar.

FB3: O sistema exibe o modal contendo formulário de cadastro.

FB4: Preencher o formulário de cadastro.

FB5: Após preencher os campos, clicar em salvar.

FB6: O sistema verifica os dados inseridos e registra no banco de dados.

FB7: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Campos vazios – No fluxo básico FB5, caso os campos exigidos estiverem vazios, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação de erro. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.1.3.2 Alterar dados

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página da categoria.

FB2: Selecionar a opção editar da categoria que deseja alterar.

FB3: O sistema exibe o modal contendo formulário com os dados da categoria.

FB4: Alterar dados da categoria.

FB5: Após alterar os dados, clicar em salvar.

FB6: O sistema verifica os dados alterados e atualiza no banco de dados.

FB7: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Campos vazios – No fluxo básico FB5, caso os campos exigidos estiverem vazios, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação de erro. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.1.3.3 Excluir categoria

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página da categoria.

FB2: Selecionar a opção excluir da categoria que deseja excluir.

FB3: O sistema exibe o modal contendo mensagem de confirmação.

FB4: Clicar em “Sim”.

FB5: Os dados são removidos do banco de dados.

FB6: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Cancelar exclusão – No fluxo básico FB3, caso o administrador clique no botão “Não”, o sistema fecha a mensagem. Retornar ao fluxo FB1.

2.2.1.4 Manter Gênero

O caso de uso Manter Gênero é composto pelas funcionalidades cadastrar gênero, alterar dados e excluir gênero.

2.2.1.4.1 Cadastrar gênero

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página de gênero.

FB2: Selecionar a opção cadastrar.

FB3: O sistema exibe o modal contendo formulário de cadastro.

FB4: Preencher o formulário de cadastro.

FB5: Após preencher os campos, clicar em salvar.

FB6: O sistema verifica os dados inseridos e registra no banco de dados.

FB7: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Campos vazios – No fluxo básico FB5, caso os campos exigidos estiverem vazios, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação de erro. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.1.4.2 Alterar dados

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página de gênero.

FB2: Selecionar a opção editar do gênero que deseja alterar.

FB3: O sistema exibe o modal contendo formulário com os dados do gênero.

FB4: Alterar dados do gênero.

FB5: Após alterar os dados, clicar em salvar.

FB6: O sistema verifica os dados alterados e atualiza no banco de dados.

FB7: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Campos vazios – No fluxo básico FB5, caso os campos exigidos estiverem vazios, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação de erro. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.1.4.3 Excluir gênero

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página de gênero.

FB2: Selecionar a opção excluir do gênero que deseja excluir.

FB3: O sistema exibe o modal contendo mensagem de confirmação.

FB4: Clicar em “Sim”.

FB5: Os dados são removidos do banco de dados.

FB6: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Cancelar exclusão – No fluxo básico FB3, caso o administrador clique no botão “Não”, o sistema fecha a mensagem. Retornar ao fluxo FB1.

2.2.1.5 Consultar Cliente

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página do cliente.

FB2: O sistema gera lista de todos os clientes cadastrados no sistema.

FB3: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Cliente não cadastrado – No fluxo básico FB2, caso nenhum cliente estiver cadastrado no sistema, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação. Retornar ao fluxo FB1.

2.2.1.6 Consultar Estoque

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página do estoque.

FB2: O sistema gera as listas de produtos com estoque abaixo de 10 unidades.

FB3: Selecionar a opção fazer pedido.

FB4: Insere a quantidade para adicionar ao estoque.

FB5: Clicar em salvar.

FB6: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Cancelar pedido– No fluxo básico FB3, caso o administrador clique no botão “cancelar”, o sistema fecha a mensagem. Retornar ao fluxo FB1.

2.2.1.7 Consultar Pedido

O caso de uso consultar pedido é composto pelas funcionalidades acompanhar pedido e aprovar pagamento.

2.2.1.7.1 Acompanhar pedido

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página de pedido.

FB2: O sistema gera as listas de pedidos solicitados pelo cliente.

FB3: O caso de uso é encerrado.

2.2.1.7.2 Aprovar pagamento

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página de pedido.

FB2: Selecionar a opção aprovar pagamento.

FB3: O sistema exibe modal com mensagem de confirmação.

FB4: Clicar em “Sim”.

FB5: Após aprovar pagamento, atualizar status do pedido para “Enviado”.

FB6: Clicar em salvar.

FB7: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Pagamento não efetuado – No fluxo básico FB2, caso o cliente não efetuasse o pagamento. Retornar ao fluxo FB1.

2.2.2 ESPECIFICAÇÃO DO USUÁRIO

Nessa seção é feita a especificação de caso de uso do usuário cliente.

2.2.2.1 Efetuar Login

Fluxo Básico

FB1: O usuário seleciona a opção fazer login.

FB2: O usuário informa o e-mail e senha.

FB3: O sistema realiza a autenticação.

FB4: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Autenticação inválida – No fluxo básico FB3, caso haja falha no processo, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação ao usuário. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.2.2 Manter Cliente

Fluxo Básico

FB1: O usuário seleciona a opção cadastrar.

FB2: O usuário preenche o formulário de cadastro.

FB3: O usuário confirma para seguir na próxima etapa.

FB4: O sistema verifica os dados inseridos.

FB5: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Cadastro inválido – No fluxo básico FB3, caso o preenchimento estiver incompleto, o sistema deve exibir uma mensagem de notificação. Retornar ao fluxo FB2.

2.2.2.3 Visualizar Produto

Fluxo Básico

FB1: O usuário acessa a página inicial do site.

FB2: A página exibe listas de produtos.

FB3: O usuário seleciona o produto.

FB4: O sistema redireciona o usuário na página do produto.

FB5: O sistema exibe informações sobre produto selecionado.

FB6: O caso de uso é encerrado.

2.2.2.4 Filtrar Produto

Fluxo Básico

FB1: O usuário seleciona a categoria/gênero que deseja.

FB2: O sistema filtra a lista de produto por categoria/gênero.

FB3: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Pesquisa por nome – No fluxo básico FB1, caso o usuário queira fazer pesquisa pelo nome, então digite o nome do produto na barra de pesquisa localizado no cabeçalho do site. Retornar no fluxo FB3.

2.2.2.5 Gerenciar Carrinho

Fluxo Básico

FB1: O usuário pressiona no botão comprar.

FB2: O sistema adiciona o produto no carrinho de compra.

FB3: O usuário acessa o carrinho de compra.

FB4: O sistema exibe lista de produtos selecionados.

FB5: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Remover item – No fluxo básico FB4, caso usuário queira remover o produto do carrinho, seleciona a opção remover. Retornar ao fluxo FB3.

2.2.2.6 Realizar Pedido

Fluxo Básico

FB1: O usuário pressiona no botão finalizar compra.

FB2: O sistema exibe mensagem de confirmação.

FB3: O usuário seleciona opção confirmar.

FB4: O sistema salva os dados do pedido.

FB5: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Cancelar pedido – No fluxo básico FB6, caso usuário queira alterar ou cancelar o pedido, seleciona a opção voltar. Retornar ao fluxo FB9.

2.2.2.7 Acompanhar Pedido

O caso de uso acompanhar pedido é composto pelas funcionalidades consultar pedido e efetuar pagamento.

2.2.2.7.1 Consultar pedido

Fluxo Básico

FB1: Acessar a página de pedido.

FB2: O sistema gera as listas de pedidos gerados pelo cliente.

FB3: O caso de uso é encerrado.

2.2.2.7.2 Efetuar Pagamento

Fluxo Básico

FB1: O sistema redireciona o usuário na tela de Login.

FB2: O usuário seleciona a forma de entrega.

FB3: O usuário seleciona a forma de pagamento.

FB4: O usuário pressiona no botão confirmar pedido.

FB5: O sistema envia uma mensagem de notificação no e-mail do usuário.

FB6: O caso de uso é encerrado.

Fluxo Alternativo

FA1: Efetuar cadastro – No fluxo básico FB1, caso usuário não estiver cadastrado no sistema, o mesmo deverá se cadastrar. Retornar ao fluxo FB1.

FA2: Pagamento recusado – No fluxo básico FB3, caso não seja aprovado o pagamento, o usuário escolher uma nova outra forma de pagamento. Retornar ao fluxo FB3.

2.3 ESPECIFICAÇÃO DE COMPLEMENTAR

A especificação complementar descreve os requisitos não funcionais do sistema. Os requisitos não funcionais especificam características estruturais da solução proposta. De maneira geral, requisitos funcionais especificam “o que” um sistema deve “fazer”. Enquanto requisitos não funcionais especificam “como” um sistema deve “ser”.

2.3.1 Requisitos de Usabilidade

O sistema deve apresentar interface amigável e intuitiva para possibilitar o usuário a navegar com facilidade dentro do sistema, a fim de reduzir erros comuns e até mesmo evitar possíveis transtornos e frustrações.

2.3.2 Requisitos de Confiabilidade

O site assegura garantia ao direito de arrependimento, no caso o usuário tem no prazo de 7 dias para devolução do produto.

2.3.3 Requisitos de Suportabilidade

O sistema deve ser compatível com diversas plataformas e ambientes computacionais – Windows, Linux e macOS e ser executados em navegadores de internet, tais como: Chrome, Firefox e Edge.

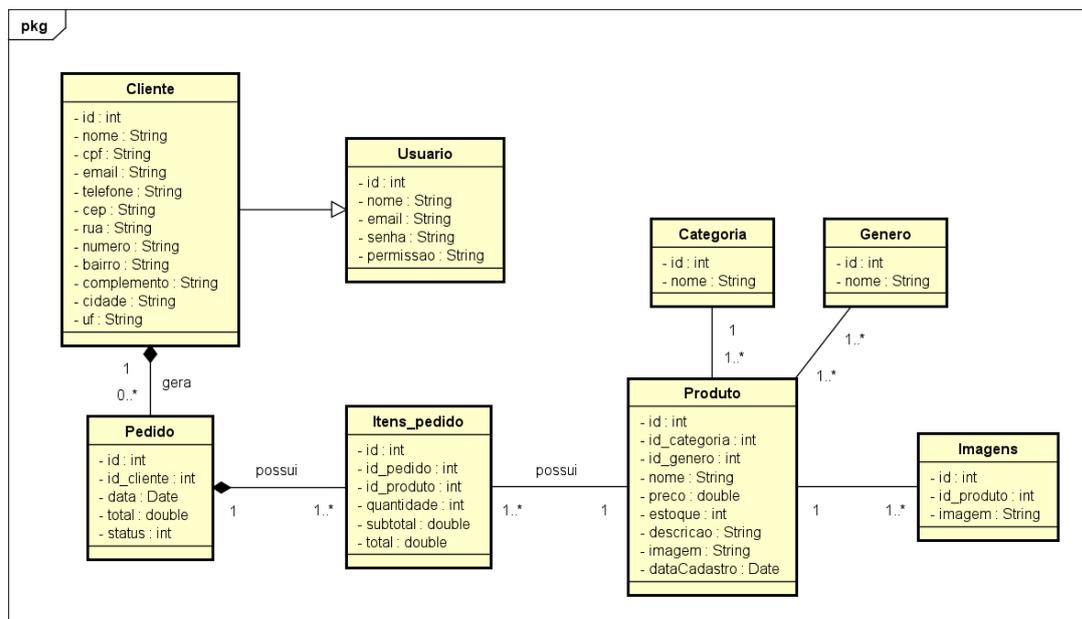
3 ANÁLISE E DESIGN

Neste capítulo são apresentados a arquitetura do sistema. A arquitetura é descrita através dos diagramas UML: diagrama de classe, diagrama de atividades e diagrama MVC (Modelo-Visão-Controle).

3.1 DIAGRAMA DE CLASSE

O diagrama de classe apresentado na Figura 3.1, representa a estrutura que serve de modelo para persistência no banco de dados.

Figura 3.1 – Diagrama de Classe



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

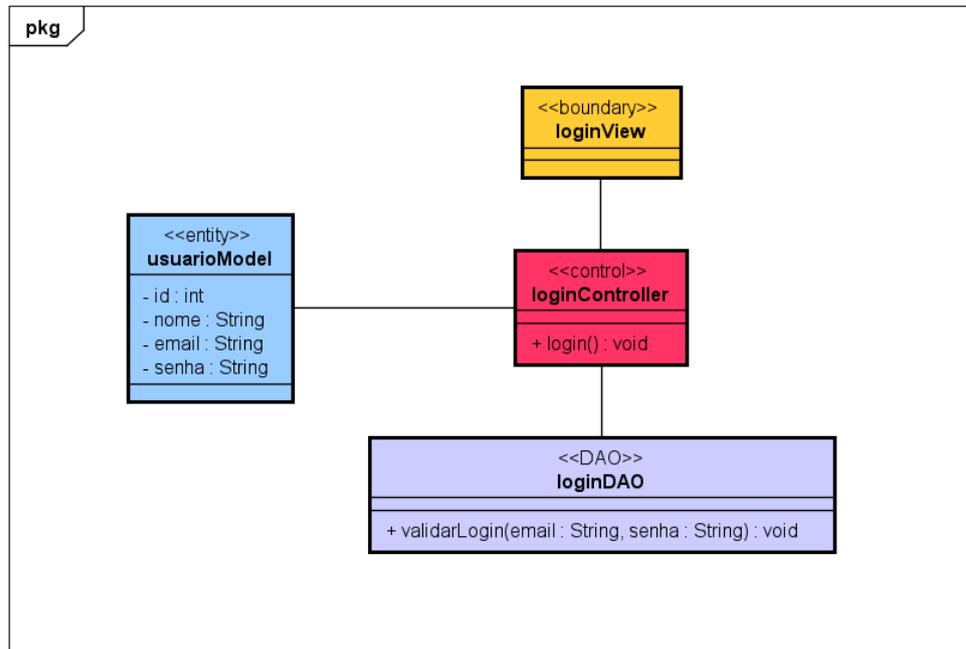
3.2 DIAGRAMA MVC

O MVC é um modelo de arquitetura para estruturar aplicações web. O diagrama MVC são compostas por três camadas:

- **Modelo (Model):** camadas de manipulação de dados, são responsáveis pelas validações de dados.
- **Visão (View):** camadas de interação com o usuário, possui interface para o usuário interagir.
- **Controle (Control):** camada responsável por processar e responder aos eventos e ações do usuário.

3.2.1 Efetuar Login

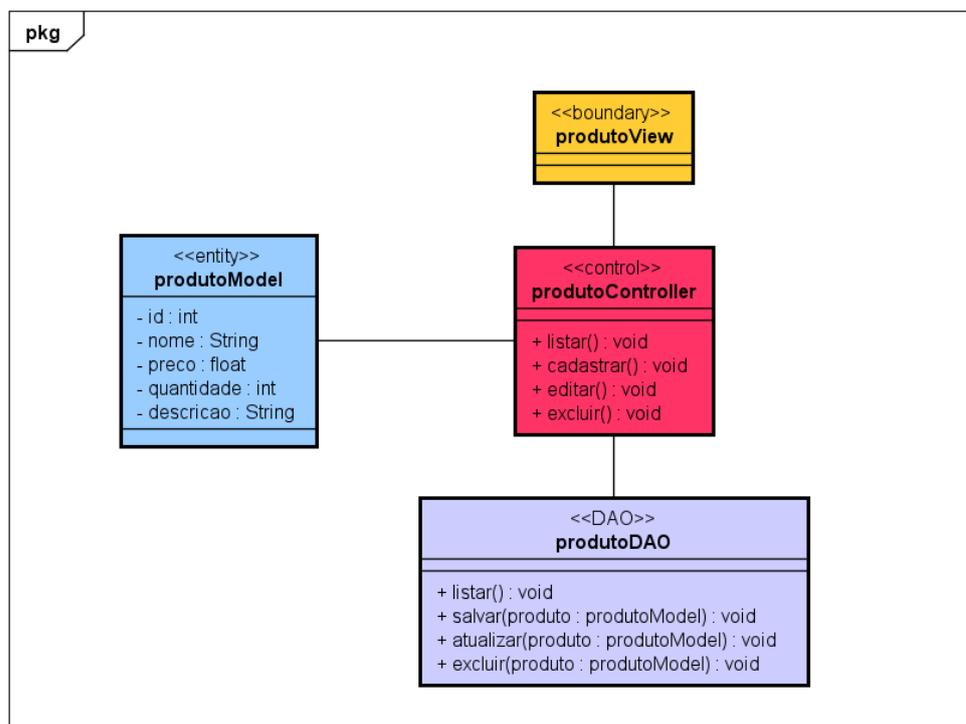
Figura 3.2 – Diagrama MVC: Efetuar login



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.2.2 Manter Produto

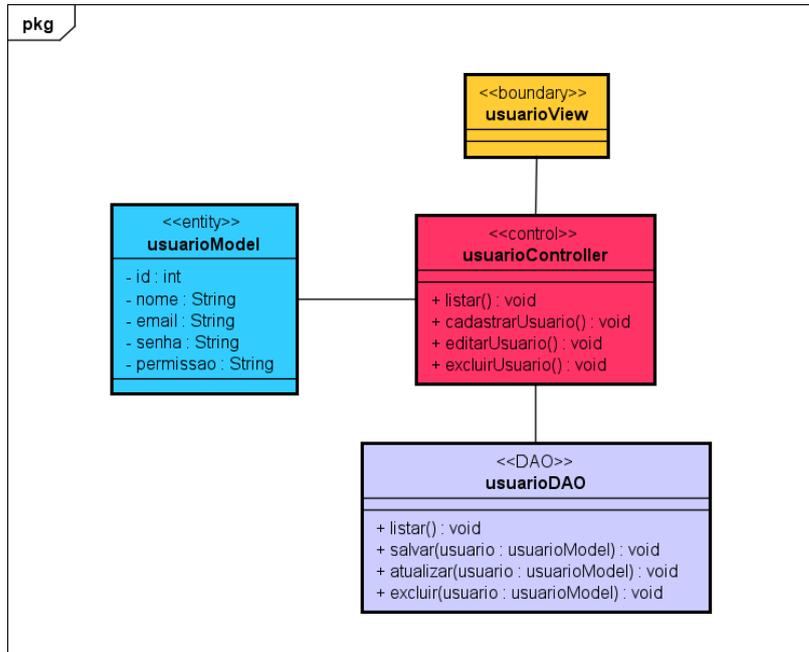
Figura 3.3 – Diagrama MVC: Manter produto



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.2.3 Manter Usuário

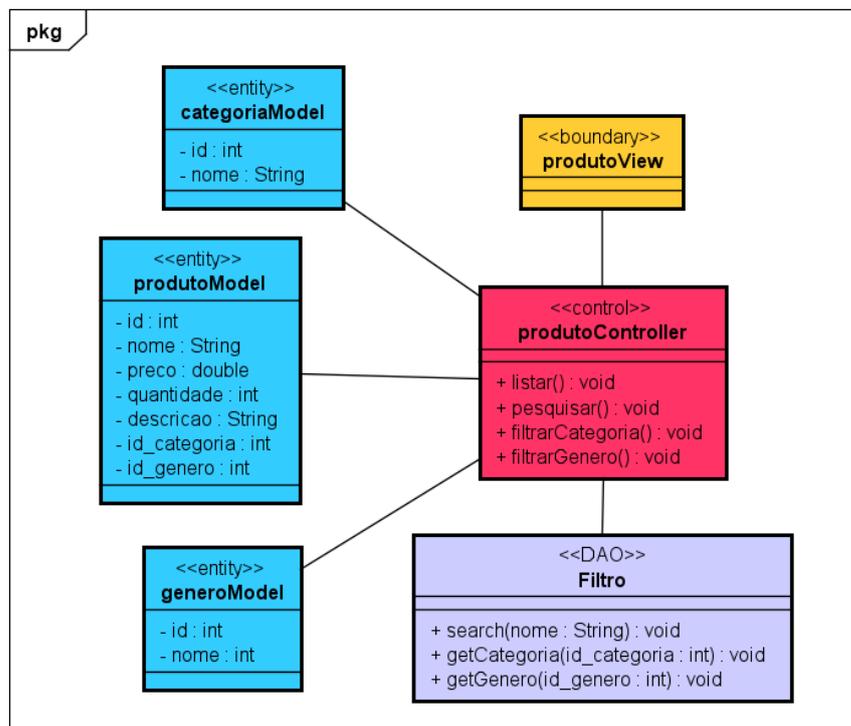
Figura 3.4 – Diagrama MVC: Manter Usuário



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.2.4 Filtrar Produto

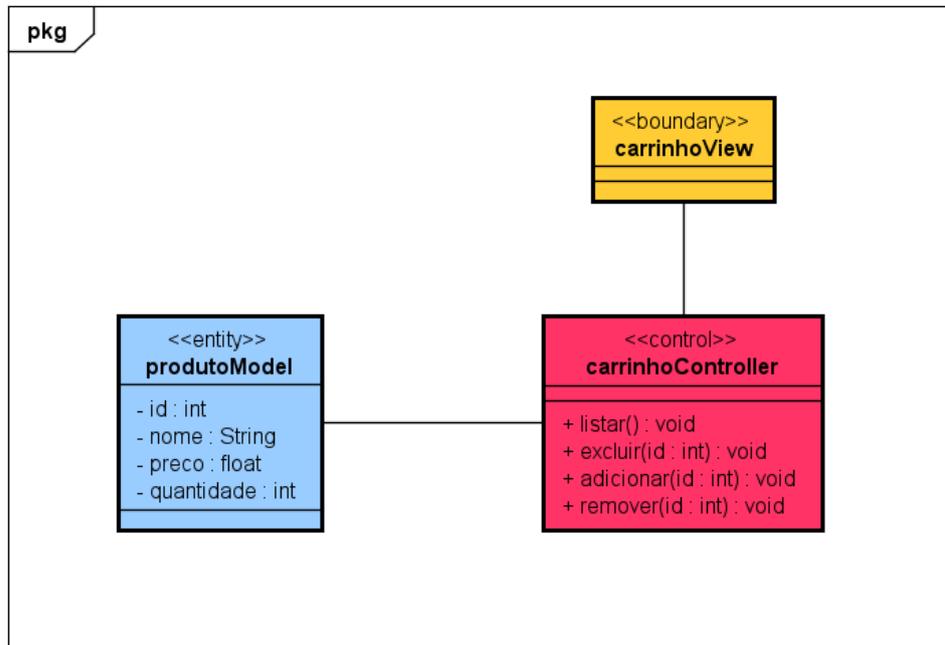
Figura 3.5 – Diagrama MVC: Filtrar Produto



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.2.5 Gerenciar Carrinho

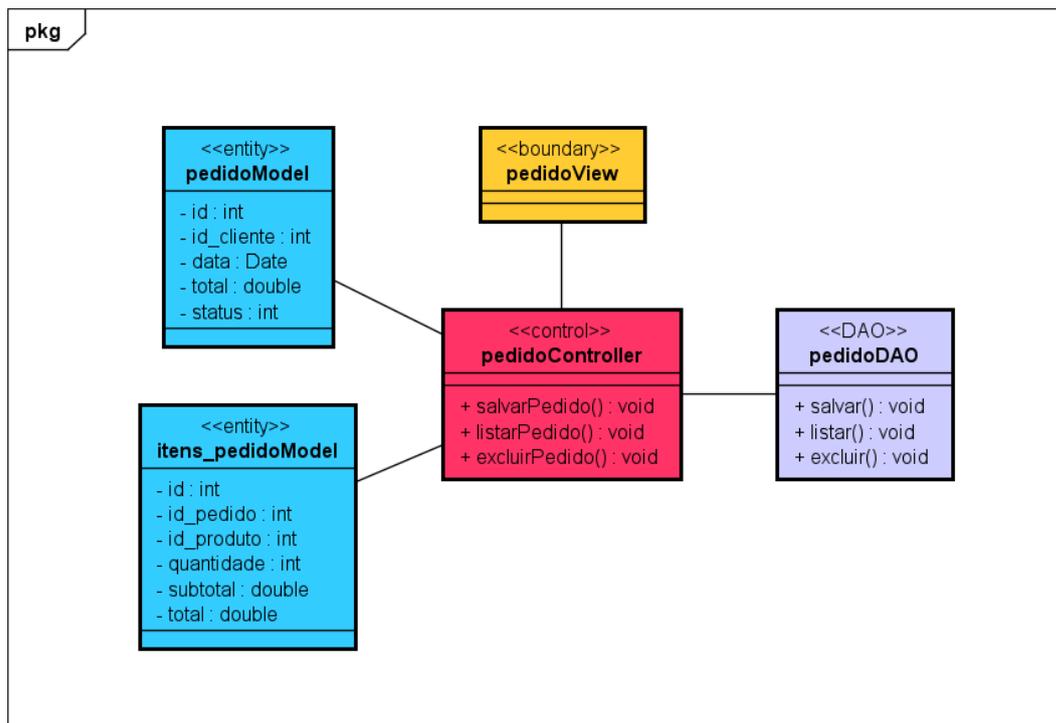
Figura 3.6 – Diagrama MVC: Gerenciar Carrinho



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.2.6 Realizar Pedido

Figura 3.7 – Diagrama MVC: Realizar Pedido



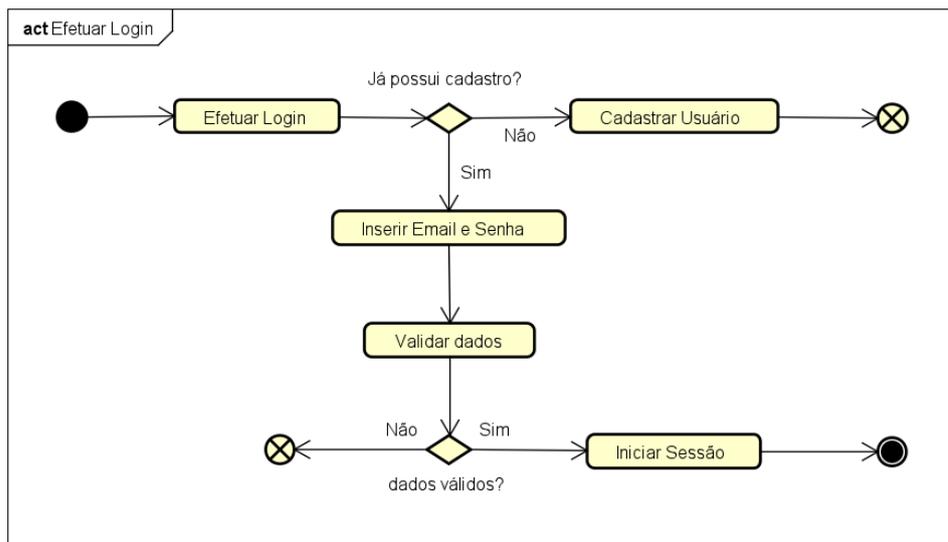
Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.3 DIAGRAMA DE ATIVIDADES

O diagrama de atividade ilustra o fluxo de como acontecem as atividades em sistema, em outras palavras, mostra a sequência de uma atividade executado pelo sistema.

3.3.1 Efetuar Login

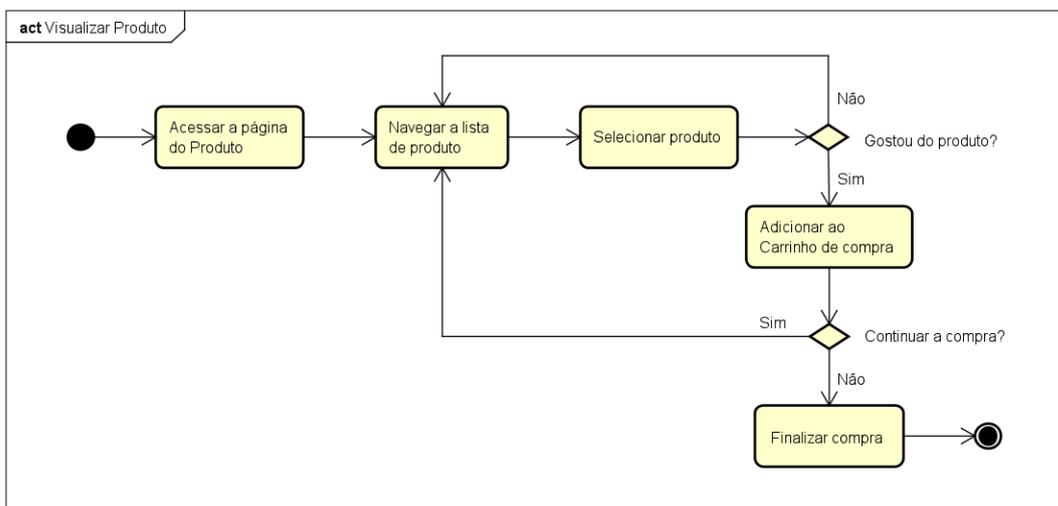
Figura 3.8 – Diagrama de atividade: Efetuar Login



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.3.2 Visualizar Produto

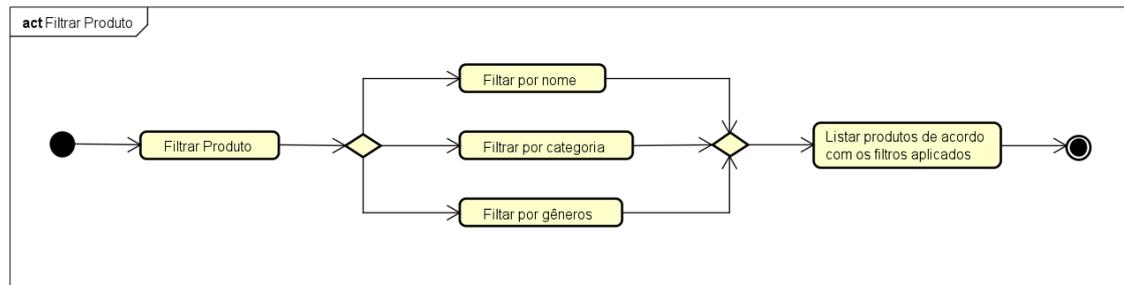
Figura 3.9 – Diagrama de atividade: Visualizar Produto



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.3.3 Filtrar Produto

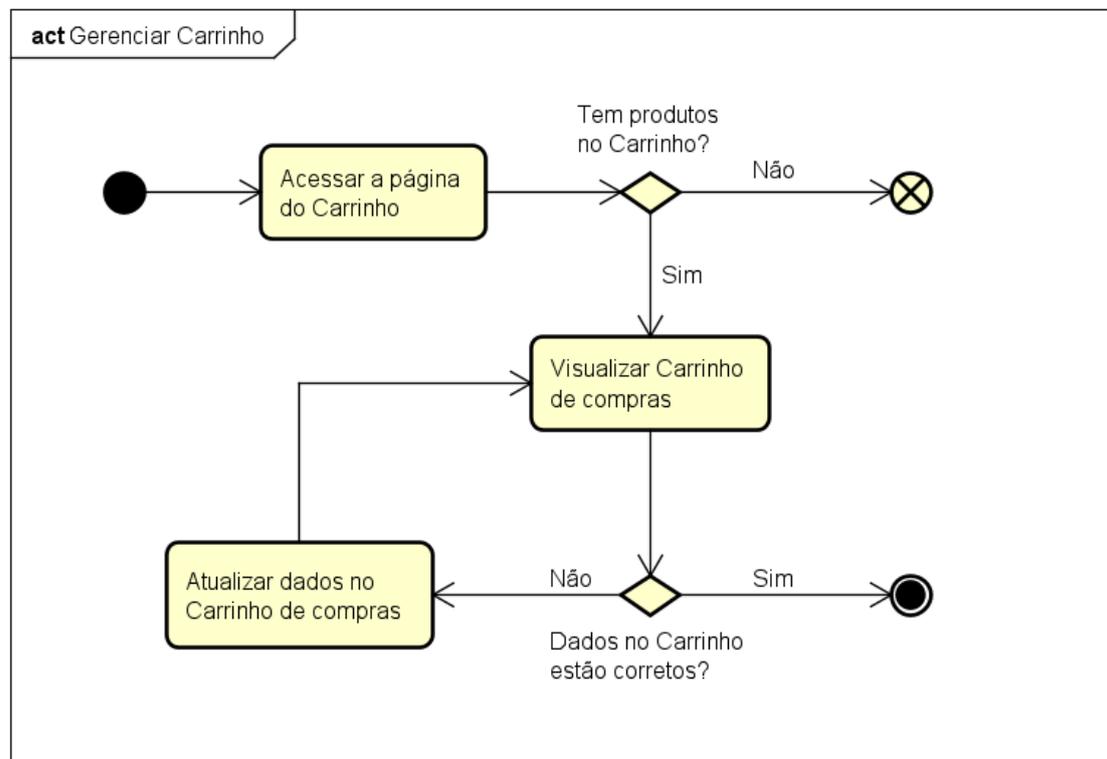
Figura 3.10 – Diagrama de atividade: Filtrar Produto



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.3.4 Gerenciar Carrinho

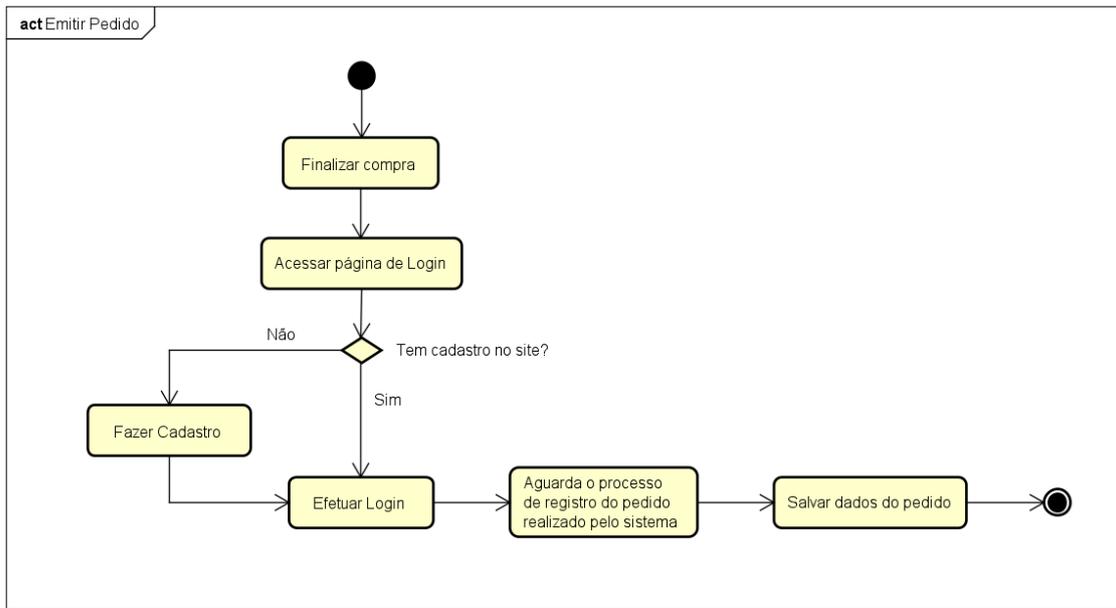
Figura 3.11 – Diagrama de atividade: Gerenciar Carrinho



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.3.5 Realizar pedido

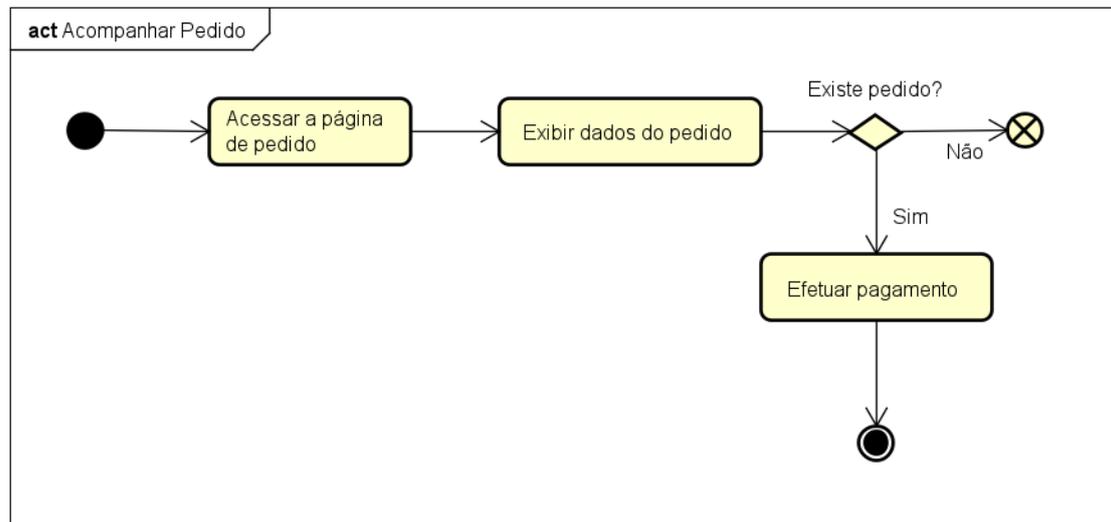
Figura 3.12 – Diagrama de atividade: Realizar pedido



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

3.3.6 Acompanhar Pedido

Figura 3.13 – Diagrama de atividade: Acompanhar Pedido



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4 MANUAL DO USUÁRIO

O presente capítulo tem como objetivo orientar o usuário na utilização das funcionalidades do sistema. Este descreve os procedimentos necessários para execução de cada atividades, contendo figuras ilustrativas para ajudar no melhor entendimento do usuário.

As interfaces gráficas do sistema, são separadas em três partes: páginas públicas, painel administrativo e painel do cliente.

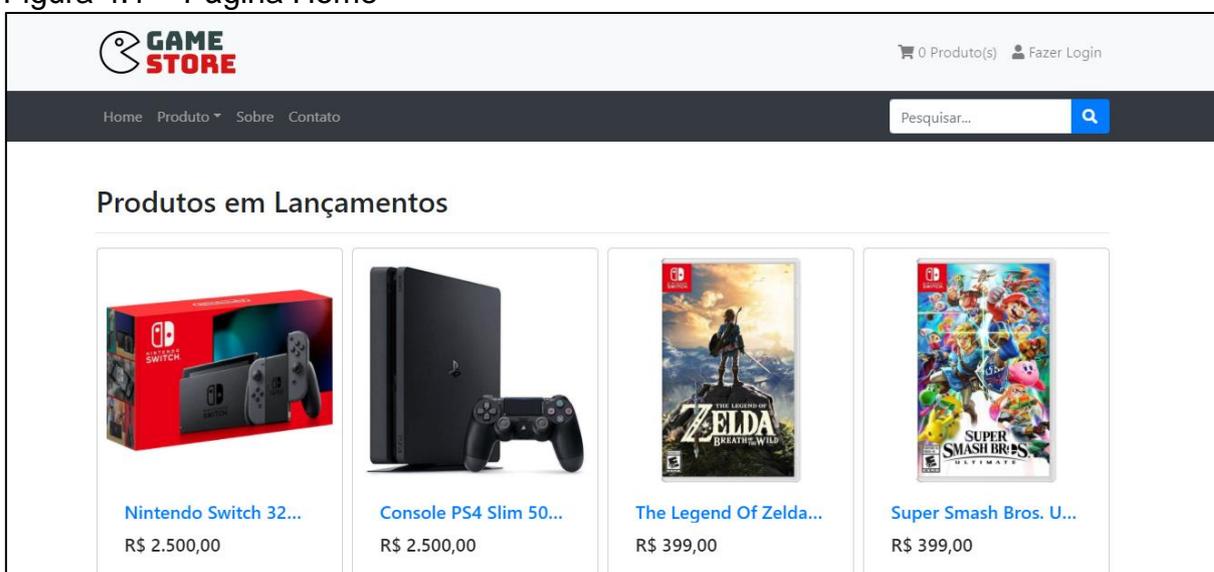
4.1 PÁGINA PUBLICAS

As páginas públicas referem-se as páginas web onde são postados os principais conteúdo do site, no qual o acesso é permitido para qualquer tipo de usuário, seja ele administrador ou cliente.

4.1.1 Página Home

A Figura 4.1, exibe a tela inicial do site. Na parte superior é exibida menu contendo links direcionados as suas respectivas páginas: Home, Produto, Sobre e Contato. Ao lado contempla a barra de pesquisa de produto. E acima do menu encontra-se link para acessar a página de carrinho e login.

Figura 4.1 – Página Home

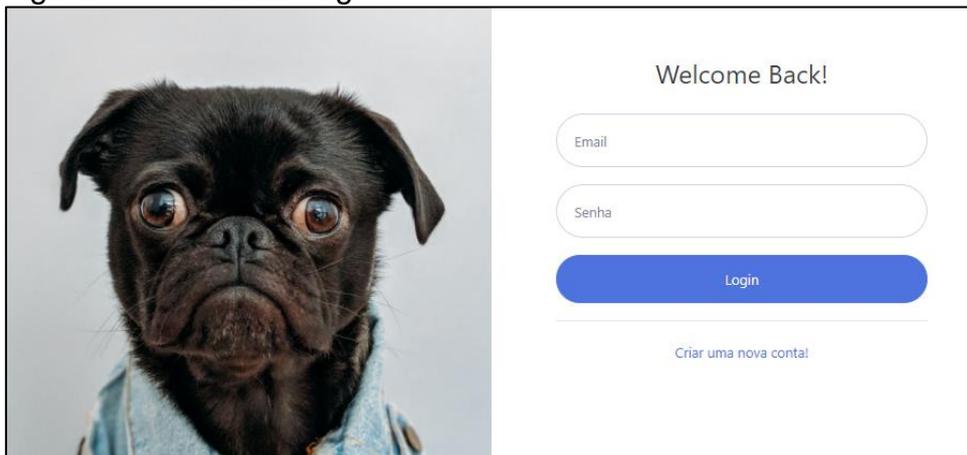


Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.1.2 Página Login

Na Figura 4.2 é apresentada a tela de login. Ela é composta por dois campos: E-mail e Senha. Quando preenchidos corretamente pelo usuário, permite efetuar a compra pelo site. Para efetuar o login, é necessário que o cliente possua um cadastro prévio no site. Como este intuito, o cliente deve escolher a opção “Criar uma nova conta” e preencher o formulário solicitado.

Figura 4.2 – Tela de Login

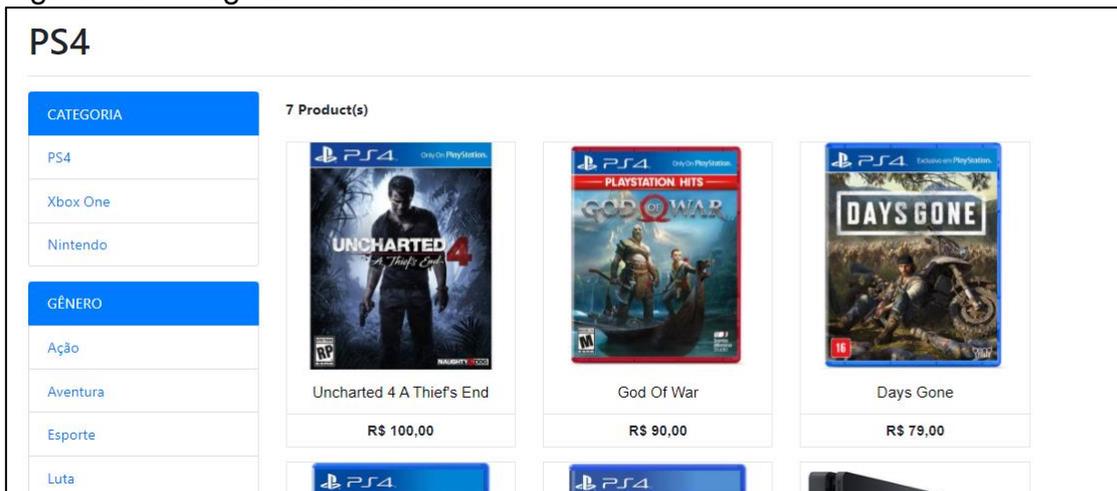


Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.1.3 Página Produto

A Figura 4.3, exibe os produtos comercializados pelo site. Ao clicar sobre o item, o usuário obtém informações do produto selecionado. Adicionalmente o usuário pode filtrar a lista de produtos por categoria e/ou gênero por meio do menu lateral, posicionado à esquerda da página.

Figura 4.3 – Página Produto



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.1.4 Página Carrinho

A Figura 4.4, exibe a lista de produtos inseridos dentro do carrinho de compras. Esta interface possibilita ao usuário ter um controle total sobre os itens escolhidos, removendo-o do carrinho de compras, bem como adicionando mais unidade do produto ou removendo unidades. Adicionalmente, o usuário pode finalizar a compra, clicando sobre o botão “Finalizar Pedido” ou escolher outros itens para a compra, clicando no botão “Continuar Comprando”.

Figura 4.4 – Página carrinho de compra

Carrinho de Compra

Item	Nome	Preço unitário	Quantidade	Subtotal	
1	Console PS4 Slim 500GB	2.500,00	- 1 +	2.500,00	✕
2	God of War	90,00	- 1 +	90,00	✕

Total: R\$ 2.590,00

Continuar comprando
Finalizar Pedido

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.1.5 Página Checkout

Ao finalizar o pedido o usuário é redirecionado para a página de checkout (Figura 4.5). O checkout dispõe a função de finalizar o processo de compras, para isso, o usuário deve informar seus dados pessoais preenchendo os campos solicitados.

Figura 4.5 – Página Checkout

Checkout

*Nome Completo:**

*E-mail:**

*CEP:**

*Número:**

*Bairro:**

*CPF:**

*Telefone:**

*Rua:**

Complemento:

Detalhes da compras

1x Console PS4 Slim 500GB : R\$ 2500.00

1x God of War : R\$ 90.00

Total **R\$ 2.590,00**

Finalizar

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

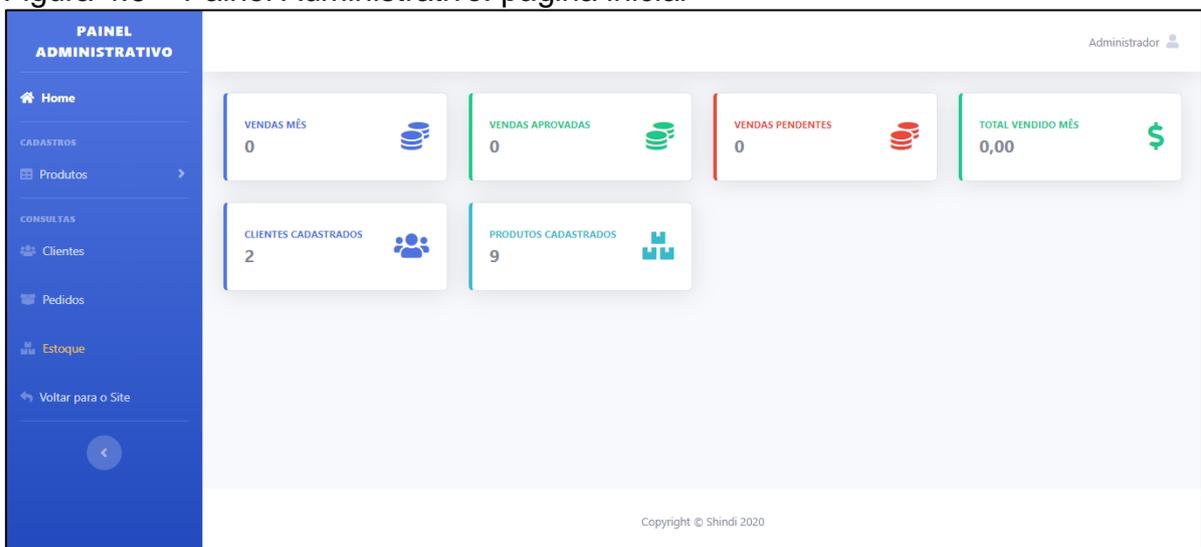
4.2 PAINEL ADMINISTRATIVO

O painel administrativo refere-se a página do sistema, onde o acesso é permitido somente ao administrador do sistema. O administrador possui a permissão total sobre o site, sendo este responsável pelo gerenciamento do conteúdo do site, tais como: gerenciamento de produtos, controle de estoque, consulta de clientes e pedidos.

4.2.1 Página Inicial

Ao fazer login como administrador, o mesmo é redirecionado à página inicial (Figura 4.6). A página inicial apresenta dashboard com informações sobre as quantidades de produtos e clientes cadastrados, status de vendas, além de total de produtos vendidos por mês.

Figura 4.6 – Painel Administrativo: página inicial

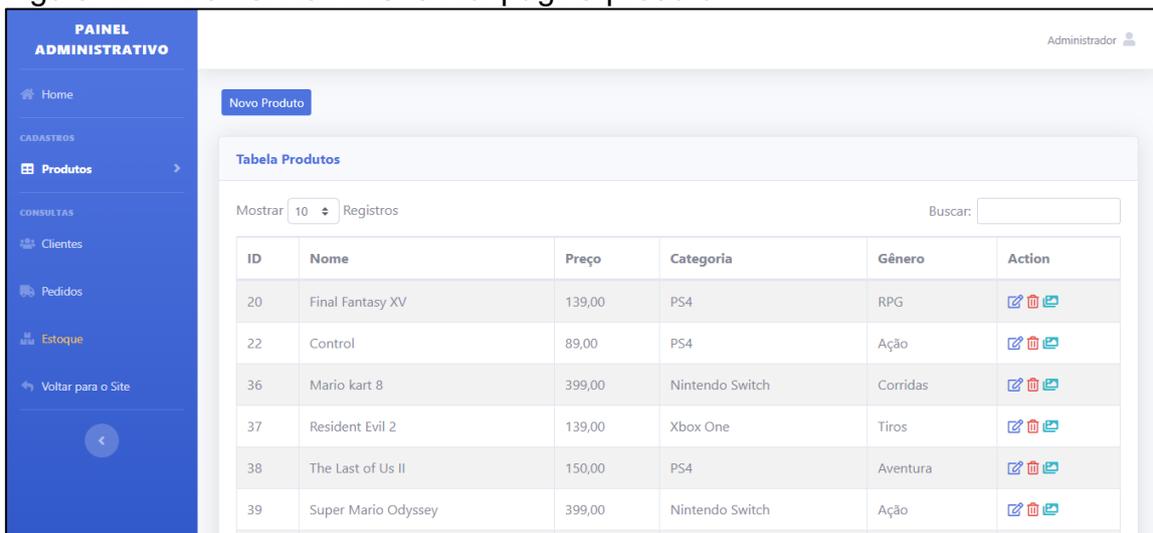


Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.2.2 Página Produto

O administrador pode visualizar, adicionar, atualizar e excluir todos os produtos cadastrados no sistema acessando a página produto (Figura 4.7). Para ter acesso a página, o administrador deve selecionar o item “Produtos”, localizado no menu lateral esquerda.

Figura 4.7 – Painel Administrativo: página produto



Administrador

Novo Produto

Tabela Produtos

Mostrar 10 Registros

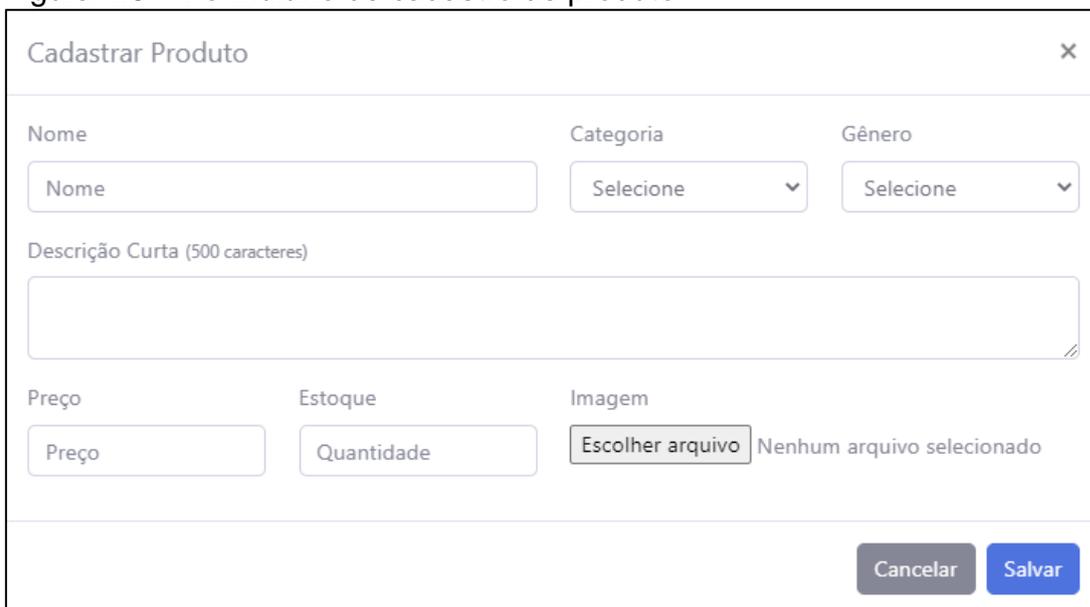
Buscar:

ID	Nome	Preço	Categoria	Gênero	Action
20	Final Fantasy XV	139,00	PS4	RPG	  
22	Control	89,00	PS4	Ação	  
36	Mario kart 8	399,00	Nintendo Switch	Corridas	  
37	Resident Evil 2	139,00	Xbox One	Tiros	  
38	The Last of Us II	150,00	PS4	Aventura	  
39	Super Mario Odyssey	399,00	Nintendo Switch	Ação	  

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Ao clicar na opção “Novo Produto” o sistema apresenta o formulário de cadastro de produto.

Figura 4.8 – Formulário de cadastro de produto



Cadastrar Produto

Nome

Nome

Categoria

Selecione

Gênero

Selecione

Descrição Curta (500 caracteres)

Preço

Preço

Estoque

Quantidade

Imagem

Escolher arquivo Nenhum arquivo selecionado

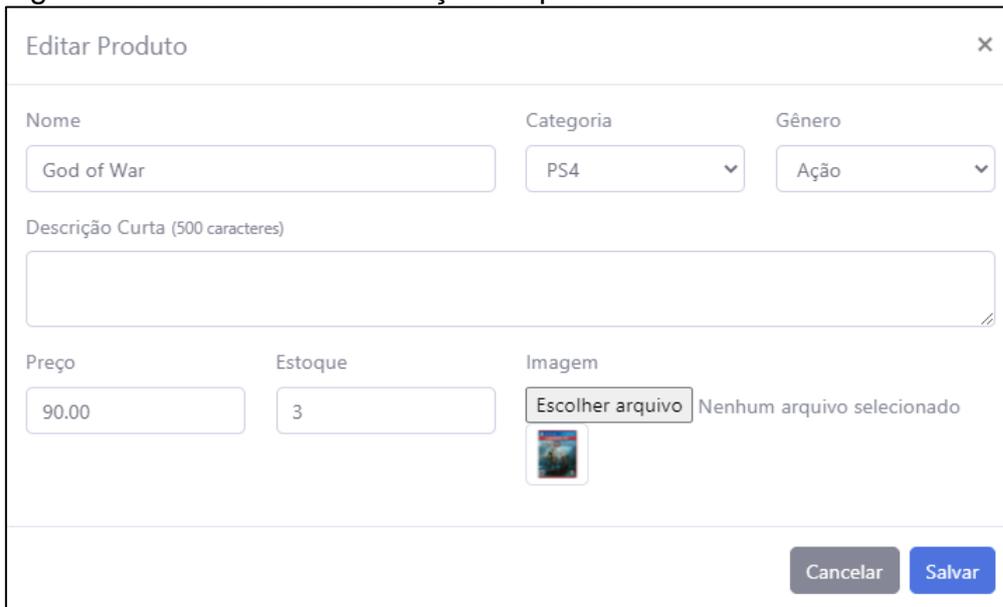
Cancelar Salvar

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Assim que clicar na opção “Salvar”, o sistema exibe a mensagem “Produto cadastrado com sucesso”, informando o sucesso da operação.

Para realizar a alteração de dados do produto basta clicar no ícone de edição do produto que deseja ser alterado. Assim que realizado o procedimento, o sistema apresenta a interface para edição, conforme Figura 4.9.

Figura 4.9 – Formulário de edição de produto



Editar Produto

Nome: Categoria: Gênero:

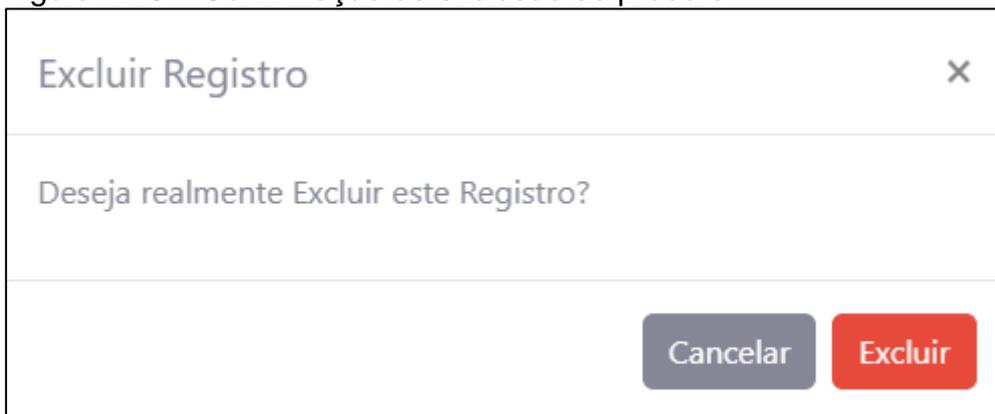
Descrição Curta (500 caracteres):

Preço: Estoque: Imagem: Nenhum arquivo selecionado

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Para realizar a exclusão de um determinado produto, o administrador deverá clicar no ícone de exclusão. Assim que realizado o procedimento, o sistema apresenta uma mensagem para confirmar a operação (Figura 4.10).

Figura 4.10 – Confirmação de exclusão de produto



Excluir Registro

Deseja realmente Excluir este Registro?

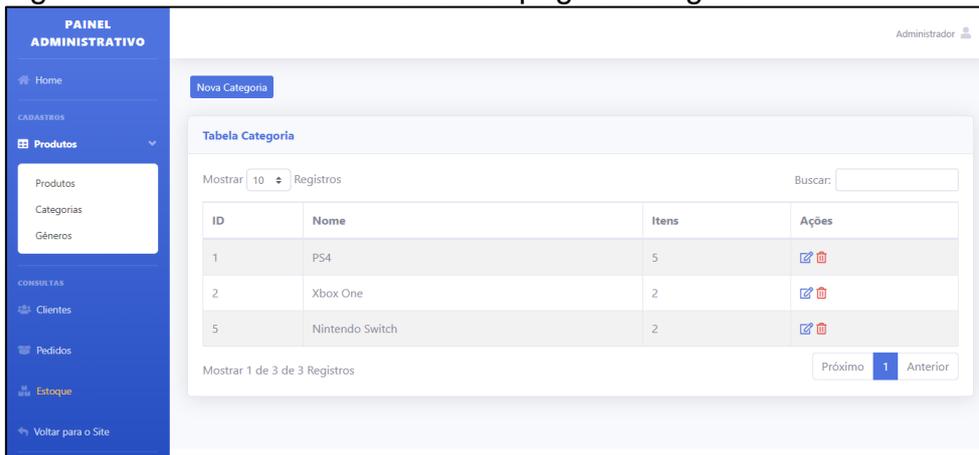
Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Assim que clicar na opção “Excluir”, o sistema exibe a mensagem “Produto excluído com sucesso”, informando o sucesso da operação.

4.2.3 Página Categoria

O administrador pode visualizar, adicionar, atualizar e excluir todas as categorias cadastrados acessando a página categoria (Figura 4.11). Para ter acesso a página, o administrador deve selecionar através do item “Produtos” o subitem “Categorias”, localizado no menu lateral esquerda.

Figura 4.11 – Painel Administrativo: página categoria



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Ao clicar na opção “Nova Categoria” o sistema apresenta o formulário de cadastro de categoria.

Figura 4.12 – Formulário de cadastro de categoria

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Assim que clicar na opção “Salvar”, o sistema exibe a mensagem “Categoria cadastrado com sucesso”, informando o sucesso da operação.

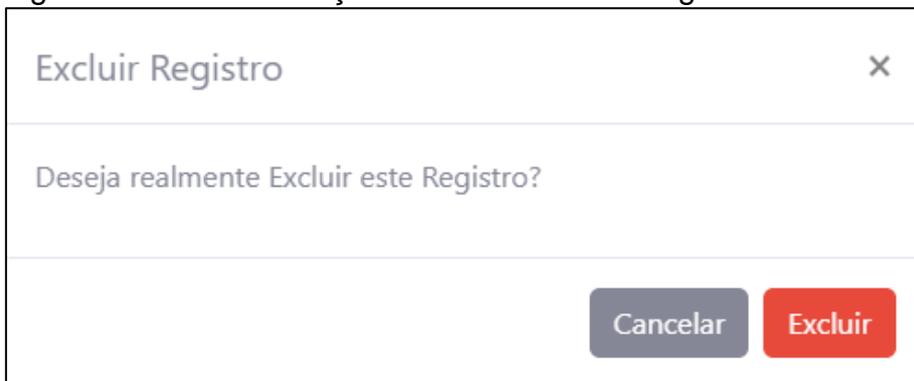
Para realizar a alteração de dados da categoria basta clicar no ícone de edição da categoria que deseja ser alterado. Assim que realizado o procedimento, o sistema apresenta a interface para edição, conforme Figura 4.13.

Figura 4.13 - Formulário de edição de categoria

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Para realizar a exclusão de uma determinada categoria, o administrador deverá clicar no ícone de exclusão. Assim que realizado o procedimento, o sistema apresenta uma mensagem para confirmar a operação (Figura 4,14).

Figura 4.14 – Confirmação de exclusão de categoria



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Assim que clicar na opção “Excluir”, o sistema exibe a mensagem “Categoria excluído com sucesso”, informando o sucesso da operação.

4.2.4 Página Gênero

O administrador pode visualizar, adicionar, atualizar e excluir todos os gêneros cadastrados acessando a página gênero (Figura 4.15). Para ter acesso a página, o administrador deve selecionar através do item “Produtos” o subitem “Gêneros”, localizado no menu lateral esquerda.

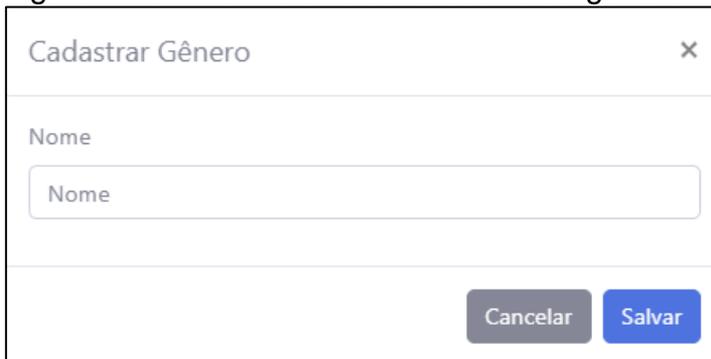
Figura 4.15 - Painel Administrativo: página gênero

ID	Nome	Itens	Ações
2	Aventura	2	
3	Corridas	1	
4	RPG	3	
5	Tiros	1	
13	Ação	2	

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Ao clicar na opção “Novo Gênero” o sistema apresenta o formulário de cadastro de gênero.

Figura 4.16 – Formulário de cadastro de gênero



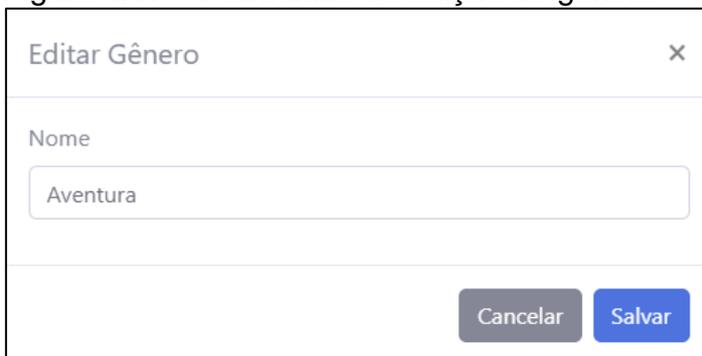
Formulário de cadastro de gênero. O formulário possui um campo de texto rotulado "Nome" com o placeholder "Nome". Abaixo do campo, há dois botões: "Cancelar" (cinza) e "Salvar" (azul).

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Assim que clicar na opção “Salvar”, o sistema exibe a mensagem “Gênero cadastrado com sucesso”, informando o sucesso da operação.

Para realizar a alteração de dados do gênero basta clicar no ícone de edição do gênero que deseja ser alterado. Assim que realizado o procedimento, o sistema apresenta a interface de edição, conforme Figura 4.17.

Figura 4.17 – Formulário de edição de gênero

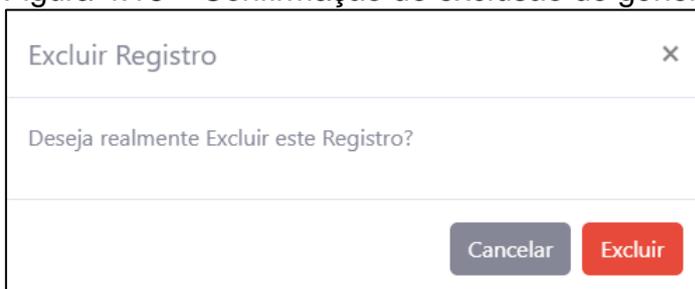


Formulário de edição de gênero. O formulário possui um campo de texto rotulado "Nome" com o placeholder "Aventura". Abaixo do campo, há dois botões: "Cancelar" (cinza) e "Salvar" (azul).

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Para realizar a exclusão de um determinado gênero, o administrador deverá clicar no ícone de exclusão. Assim que realizado o procedimento, o sistema apresenta uma mensagem para confirmar a operação (Figura 4.18).

Figura 4.18 – Confirmação de exclusão de gênero



Mensagem de confirmação de exclusão de gênero. O formulário possui o texto "Deseja realmente Excluir este Registro?". Abaixo do texto, há dois botões: "Cancelar" (cinza) e "Excluir" (vermelho).

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Assim que clicar na opção “Excluir”, o sistema exibe a mensagem “Gênero excluído com sucesso”, informando o sucesso da operação.

4.2.5 Página Cliente

Nesta seção, é exibida a lista de total de cliente cadastrado no sistema. O administrador pode consultar dados do cliente acessando a página cliente (Figura 4.19). Para ter acesso a página, o administrador deve selecionar o item “Clientes”, localizado no menu lateral esquerda.

Figura 4.19 – Painel Administrativo: página cliente

ID	Nome	CPF	Telefone	Email	Endereço
11	Felipe Shindi	23667700814	14 997777600	shindi@gmail.com	Rua Otaviapo Piza, 123
13	Maria Aparecida	12236532678	14 998346629	maria@gmail.com	Rua Branca, 25

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.2.6 Página Pedido

No momento que o cliente realizar um pedido, as informações do pedido e do cliente em questão serão registradas à lista de pedido. O administrador pode consultar os pedidos gerados e aprovar o pagamento (caso este seja efetivado) acessando a página pedido (Figura 4.20). Para ter acesso a página, o administrador deve selecionar o item “Pedidos”, localizado no menu lateral esquerda.

Figura 4.20 – Painel Administrativo: página pedido

ID	Data	Total	Status Envio	Status Pagamento	Produtos	Ações
92	12/04/2021	R\$ 339,00	Não Enviado	Não Pago	2 Produto(s)	[Ações]

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.2.7 Página Estoque

O administrador pode fazer o acompanhamento de estoque ajustando os níveis de estoque de determinado produto com baixo estoque (Figura 4.21). Para ter acesso a página, o administrador deve selecionar o item “Estoque”, localizado no menu lateral esquerda.

Figura 4.21 – Painel Administrativo: página estoque

The screenshot shows the 'Estoque-Baixo' page in the administrative panel. The page has a blue sidebar menu on the left with options like Home, CADASTROS (Produtos), CONSULTAS (Clientes, Pedidos, Estoque), and Voltar para o Site. The main content area displays a table with the following data:

Produto	Estoque	Fazer Pedido
Resident Evil 2	1	
The Last of Us II	2	
Mario kart 8	3	

Below the table, it says 'Mostrar 1 de 3 de 3 Registros'. There are also pagination controls for 'Próximo', '1', and 'Anterior'. A search bar is located at the top right of the table area.

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Para adicionar estoque ao produto basta clicar no ícone encomendar estoque do produto desejado. Assim que realizado o procedimento, o sistema apresenta a interface para adição, conforme Figura 4.22.

Figura 4.22 – Entrada estoque

The screenshot shows a modal form titled 'Entrada - Resident Evil 2'. The form has a close button (X) in the top right corner. The main content area contains the text 'Quantidade Entrada no Estoque' and a text input field with the placeholder 'Insira a quantidade ao estoque'. At the bottom, there are two buttons: 'Cancelar' and 'Salvar'.

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Assim que clicar na opção “Salvar”, o sistema exibe a mensagem “Estoque adicionado com sucesso”, informando o sucesso da operação.

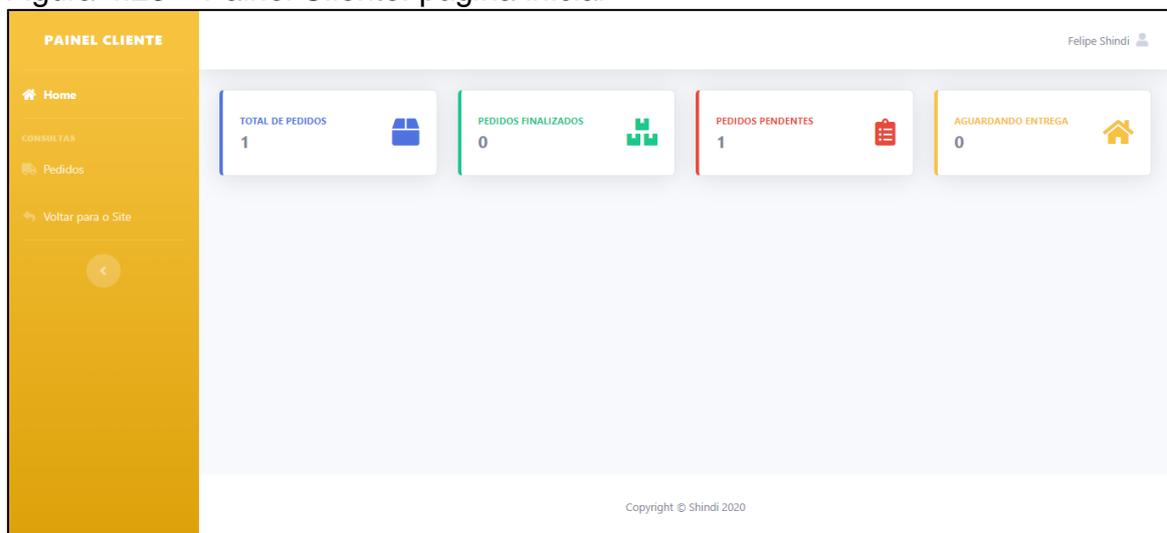
4.3 PAINEL CLIENTE

O painel do cliente refere-se a página do sistema, onde o acesso é permitido somente ao usuário cadastrado no sistema. Nessa seção, o usuário pode acompanhar seus pedidos, isto é, visualizar os dados do pedido e posteriormente obter informação de como efetuar o pagamento.

4.3.1 Página Inicial

Ao acessar a conta do usuário, o mesmo é redirecionado à página inicial (Figura 4.23), o qual apresenta dashboard com informações sobre os status do pedido.

Figura 4.23 – Painel Cliente: página inicial



Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

4.3.2 Página Pedido

O item “Pedidos”, localizado no menu lateral esquerda, permite o usuário consultar o pedido gerado por ele, e inclusive obter informações para realizar o pagamento do pedido. Nesta página, é exibida uma tabela contendo os dados do pedido como: id do pedido, data de emissão, valor total a pagar, status de envio, status de pagamento e as listas de produtos comprados, conforme ilustra a figura 4.24.

Figura 4.24 – Painel Cliente: página pedido

PAINEL CLIENTE Shindi

Home

CONSULTAS

Pedidos

Voltar para o Site

Tabela Pedido

Mostrar Registros Buscar:

ID	Data	Total	Status	Pagamento	Produtos	Ações
37	20/06/2021	2.590,00	Não Enviado	Como Pagar?	2 Produto(s)	

Mostrar 1 de 1 de 1 Registros Próximo **1** Anterior

Copyright © Shindi 2020

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

Ao clicar no link “Como Pagar?” o usuário pode obter informações sobre a realização o pagamento do pedido. Como forma de pagamento, o pagamento é realizado de forma manual por meio de depósito/transferência bancária ou pela plataforma PIX. O usuário deve anexar o comprovante de pagamento para que o pagamento seja processado pelo administrador manualmente.

Figura 4.25 – Tela de pagamento

Pagamento - Total: R\$ 2.590,00 ✕

Depósitos ou Transferências

Precisamos que nos envie o comprovante para a liberação do pagamento e envio, se for transferência será liberado de imediato, caso seja depósito ou Doc precisa aguardar o pagamento ser compensado, geralmente de 12 a 24 horas.

Conta: xxxxxx | Agência: xxxxxx
PIX: xxxxx

Comprovante

Nenhum arquivo selecionado

Fonte: Elaborada pelo autor, 2021.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, T. **O varejo tradicional está mesmo ameaçado?**. 2019. Disponível em: <<https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/varejo-tradicional-esta-mesmo-ameacado>>. Acesso em: 11 jun. 2020.

EBIT. **Webshoppers 38ª edição**. 2018. p. 10-18.

EBIT. **Webshoppers 42ª edição**. 2020. p. 18.

MCC-ENET. **Índice de faturamento online**. 2020. Disponível em: <<https://www.mccenet.com.br/indice-de-faturamento-online>>. Acesso em: 11 set. 2020.

MELLO, D. **Vendas no varejo têm queda de 31,8% em abril**. 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2020-06/vendas-no-varejo-tem-queda-de-318-em-abril>>. Acesso em: 12 set. 2020.

MOTA, H. **Formatos de varejo e canais de distribuição ao consumidor**. 2012. Disponível em: <<https://hermanomota.com.br/formatos-de-varejo-e-canais-de-distribuicao-ao-consumidor>>. Acesso em: 12 jun. 2020.

NASDAQ. **UK Online Shopping and E-commerce Statistics for 2017**. 2017. Disponível em: <<https://www.nasdaq.com/articles/uk-online-shopping-and-e-commerce-statistics-2017-2017-03-14>>. Acesso em: 11 jun. 2020.

NL INFORMÁTICA. **Varejo tradicional x omnichannel: O que muda?**. 2019. Disponível em: <<https://cakeerp.com/blog/varejo-tradicional-omnichannel>>. Acesso em: 15 jun. 2020.

OLIVEIRA, B. **Os 10 maiores mercados do Ecommerce no Brasil. 2018**. Disponível em: <<https://ecommercenapratica.com/10-maiores-mercados-e-commerce>>. Acesso em: 12 jun. 2020.

SCHNAIDER, A. **E-commerce cresce 47%, maior alta em 20 anos**. 2020. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2020/08/27/e-commerce-cresce-47-maior-alta-em-20-anos.html>>. Acesso em: 16 jun. 2020.