

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

**ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROFESSOR ALFREDO DE BARROS
SANTOS**

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

**Eduardo Ramos Pinto
Gabriel Maciel de Oliveira**

PIZZA 10
Sistema de Delivery para Pizzarias

Guaratinguetá

2021

Eduardo Ramos Pinto

Gabriel Maciel de Oliveira

PIZZA 10:

Sistema de Delivery para Pizzarias

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos, orientado pelo Prof. Jonhson de Tarso Silva, como requisito parcial para obtenção do título em técnico em desenvolvimento de sistemas.

São Paulo

2021

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse trabalho principalmente a Deus, que nos deu força, coragem e paciência para seguirmos em frente com mais este aprendizado em nossa vida e para que conseguíssemos bons resultados e aos professores que se esforçaram e dedicaram-se a nos passar seu conhecimento. Agradecemos também aos nossos colegas de turma presentes e não presentes aqui que partilharam da sua amizade, sorriso e conhecimento individual, que nos acompanharam durante esse período de aprendizado.

Agradecemos às nossas famílias pelo apoio, pela ajuda e por tudo que fizeram por nós até chegarmos aqui. Seria impossível chegar aonde chegamos sem a presença de cada um de vocês.

“Não é a força, mas a constância dos bons resultados que conduz os homens à felicidade.”

Friedrich Nietzsche

“Decidir comprometer-se com resultados de longo prazo ao invés de reparos a curto prazo é tão importante quanto qualquer decisão que você fará em toda a sua vida.”

Anthony Robbins

AGRADECIMENTOS

Ao nosso Senhor Deus

Por fazer parte de nossas vidas, pelas bênçãos e proteção Divina.

A nossa família

Que sempre esteve do nosso lado, nos apoiou e nos aconselhou nas decisões de nossa vida para que chegássemos até aqui.

Aos nossos professores

Que dedicaram seu tempo, conhecimento e paciência e nos deram seu apoio para que pudéssemos seguir em frente com nossas imaginações e concretizar este projeto.

Aos nossos colegas de turma

Que nos ajudaram nos momentos de dúvidas, que nos acolheram com sua amizade e momentos de boas risadas.

E a todos os integrantes da ETEC Professor Alfredo de Barros Santos, pela sua atenção, carinho e respeito.

Levaremos vocês para sempre em nossos corações! Obrigado!

RESUMO

Uma forma de negócio vinda da Europa em empresas de pequeno porte do ramo alimentício – a Pizzaria, é uma maneira muito funcional de se manter no mercado, confeccionando e vendendo comida boa e barata. No entanto, um problema comum nessas empresas é a dificuldade em situações em que há vários pedidos ou clientes que fazem um pedido de forma personalizada, criando confusão na hora do preparo do alimento, causando demora na produção e na entrega, podendo gerar prejuízos para os negócios. Diante desse cenário, o sistema web Pizza10 foi projetado para proporcionar uma interação fácil e acolhedora ao usuário, com páginas responsivas para facilitar o acesso de outros dispositivos. Ele possui combinações de cores para tornar ao internauta uma visita mais agradável. Essa parte da usabilidade foi bem planejada para induzir que o consumidor permaneça conectado ao sistema. Foram criadas formas de gerenciamento fáceis e intuitivas para que os proprietários e funcionários do estabelecimento possam alavancar suas vendas e obter o total controle da plataforma em geral, fazendo com que as entregas sejam rápidas, proporcionando satisfação aos consumidores. Não só isso como também disponibiliza para o cliente uma nova forma de pedir sua pizza, escolhendo-a ao seu gosto de forma prática e rápida no próprio site da empresa. O projeto foi planejado e desenvolvido em base da pesquisa de campo feita pela plataforma *Google Forms*, com as respostas obtidas foi feita uma análise dos principais problemas e de como poderíamos resolvê-los seguindo os requisitos necessários.

Palavras-chave: Gerenciamento de produtos, pedido personalizado.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	7
	Problematização.....	8
	Justificativa.....	9
	Objetivos.....	9
	Objetivo Geral.....	10
	Objetivo Específico.....	10
	Pesquisa de campo.....	10
	Ferramentas Utilizadas:.....	13
	<i>JavaScript</i>	14
2.	DESENVOLVIMENTO.....	15
	Fases do desenvolvimento.....	15
	Análise.....	16
	Requisitos funcionais.....	16
	Requisitos não funcionais.....	17
	Diagrama de caso de uso.....	19
	Estrutura do projeto:.....	21
3.	CONCLUSÃO.....	23
4.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24

INTRODUÇÃO

Desde os tempos das grandes navegações, a Europa já produzia uma grande variedade de alimentos diferentes como tradição, como os italianos, que trouxeram a famosa pizza para o mundo que conhecemos. Pedir uma pizza pode parecer algo tão corriqueiro quanto mandar mensagem para alguém, porém pode não ser uma tarefa fácil para algumas pessoas, principalmente aquelas que podem não ser tão familiarizadas com pedidos online, para conseguir fazer um pedido com tranquilidade. A presente proposta de projeto contempla o desenvolvimento de um sistema web para pedidos de pizza, que irá possibilitar ao cliente realizar seus pedidos, de forma simples, rápida e intuitiva, e ao dono de pizzaria realizar a gestão de seus produtos (as próprias pizzas) numa interface de administrador.

O desenvolvimento deste trabalho partiu da necessidade dos consumidores ao realizar a compra de uma pizza online. Segundo SILVA, Camila (2018, G1) “muitas pizzarias investem neste segmento de pedidos online ou por aplicativos, impulsionadas pela evolução da internet”, um exemplo disso seriam as grandes empresas do ramo como *Pizza Hut* e *Domino's*, que possuem sites próprios, bem como pizzarias pequenas de bairro, que utilizam de plataformas sociais, como *Facebook*, ou de negócio, como o *iFood* e *UberEats*. Mas nem todas possuem um sistema eficiente e adequado que atenda às necessidades dos usuários, possibilitando que façam sua compra de forma descomplicada e pouco complexa, o que pode ser uma grande dificuldade para usuários mais leigos.

O pedido de pizza poderá ser feito através de qualquer navegador web com a utilização de um nome de usuário e senha, o cliente irá escolher a quantidade de sabores diferentes que deseja colocar em sua pizza (entre 1 e 4 sabores diferentes por pizza), posteriormente poderá escolher os sabores que serão postos nela. Após a realização desse pedido, o sistema enviará o pedido para a pizzaria na qual será feita a produção e entrega.

O projeto Pizza 10 trará mais comodidade tanto aos clientes poucos familiarizados com a internet, quanto aos donos de pizzarias que terão controle de seus produtos. Os clientes não precisarão ficar utilizando somente seu telefone fixo ou móvel (smartphones e tablets) para a realização dos pedidos, sendo assim tendo uma considerável redução no custo de suas ligações telefônicas, custo de dados de internet e redução do tempo gasto para fazer o pedido. O sistema apresenta sua eficácia também em caso de problemas de comunicação via celular por parte do cliente ou do dono de pizzaria, já que ambos podem usufruir do sistema web para realizar as diversas atividades oferecidas.

Problematização

Com a utilização dos serviços tradicionais de delivery de pizza, onde na percebe-se que há problemas que ocorrem com frequência ainda sem grandes soluções, dois deles que acreditamos ser os principais são: dificuldade das pizzarias em gerenciamento de pedidos, em situações onde há uma quantidade de pedidos maior do que o negócio é capaz de processar (situação de vários pedidos complexos acumulados), e esses pedidos não são controlados devido a essa demanda, podendo a causar prejuízo a longo prazo, devido a ausência de um sistema para o gerenciamento; E a dificuldade de realizar um pedido por parte de usuários não familiarizados com o uso da internet, nesta situação se vê que muitos sites e aplicativos de pedidos de comida podem ser difíceis demais de se utilizar para usuários leigos.

Pizza é um dos alimentos mais consumidos do mundo atualmente, segundo SILVA, Camila (2018, G1) “São Paulo é a segunda cidade que mais consome pizza do mundo”, sabendo disso leva-se a crer que o desenvolvimento deste projeto afetará diversos consumidores, consumidores em potencial que se utilizam deste serviço com frequência, não só em São Paulo, mas no Brasil inteiro. Mais e mais pizzarias pequenas de bairro surgem nos municípios de São Paulo, porém encontram problemas na hora de divulgar o seu trabalho, normalmente essas pequenas pizzarias criam uma página no *Facebook* ou em outras redes sociais, ou panfletos físicos que ainda funcionam bem em áreas mais regionalizadas em cidades do interior, por mais que a tendência seja usar cada vez menos esse método, e a maneira virtual ocupe o seu lugar. Mas isso (apenas a entrega de panfletos físicos) não é o suficiente para pizzarias que querem crescer em regiões metropolitanas, segundo GOOMER, Grupo (2021, Goomer Blog) “uma das grandes apostas dos restaurantes que vendem online é justamente aproveitar o benefício que do alcance proporcionado pela internet”, sabendo disso, pizzarias que não se aproveitam disso acabam ficando para trás em alcance comparadas à pizzarias que se aproveitam. Os tempos são outros, para engajar mais clientes em áreas metropolitanas há a necessidade de se conectar à maior das redes: a Internet, já que ela se tornou a maior em alcance e acesso, tornando-se uma poderosa ferramenta de divulgação, alavancando o faturamento. Na maioria das vezes temos o poder de escolha para pedirmos nossas pizzas como “meio-a-meio” e outras raras vezes “quatro sabores”, normalmente podemos retirar ingredientes que não gostamos, e raramente podemos adicionar ingredientes., já que normalmente se é vendido os sabores e as combinações já pré-determinados pela própria pizzaria. Todas essas etapas podem dificultar na hora do pedido, pois devido a sua quantidade, pode causar demora e confusão, nosso projeto tem como objetivo

facilitar todas essas etapas para que até mesmo pessoas com o mínimo de conhecimento computadores e internet possam utilizar.

Justificativa

Segundo a SEBRAE e a APUESP (2018, G1), o mercado de pizzaria movimentava cerca de 22 bilhões de Reais por ano. No Brasil são consumidas mais de um milhão de pizzas por dia, desse montante, 572 mil são consumidas somente no Estado de São Paulo que é o segundo maior consumidor de pizzas do mundo, ficando atrás apenas de Nova York. Sabendo disso, nota-se que o atual processo de pedidos de pizza conduz a fatores que dificultam e causam transtornos à vida de muitos consumidores e administradores de pizzarias. Tais fatores dizem respeito aos clientes passarem muito tempo em uma situação de pedido de pizza online no qual deveria ser de fácil execução, mas é complicado devido a falta de conhecimento do próprio com o uso de computadores ou internet, o que lhe dificulta na utilização de sites tradicionais de pizzaria. Outro fator grande é o problema de gerenciamento de pedido das pizzarias que, como dito no tópico anterior, possui dificuldade de funcionamento quando há muitas entregas a serem feitas, levando isso em conta, chega-se ao fato de que este nicho específico carece de tecnologia para melhor organização dos pedidos e das entregas. O sistema oferece a possibilidade, por parte dos donos de pizzarias, de gerenciar e organizar de forma simples, proporcionando ao dono de negócio acessibilidade e maior conforto, pois ele não enfrentará pilhas de pedidos feitos em papel desorganizados, para realizar estes mesmos pedidos, podendo até mesmo diminuir o tempo necessário para as entregas, tendo em vista que poderá fazer tudo isso digitalmente.

Objetivos

O objetivo da Pizza 10 é dinamizar os pedidos, facilitar a escolha do cliente por meio de opções simples, de forma que consiga fazer o seu pedido em poucos cliques. Por outro lado, a pizzaria ocupará menos tempo anotando pedidos e usando este tempo para a otimização do preparo e entrega do pedido.

Desta forma, com o projeto em mente, nosso grupo se organizou, colheu as informações de problematização e justificativa e discutiu de que forma seria válida a abordagem no nosso projeto, de que forma seria desenvolvido, com isso chegamos aos objetivos que deveríamos cumprir para que assim possamos solucionar os problemas que encontramos:

Objetivo Geral

O Objetivo Geral do trabalho consiste em desenvolver um sistema WEB que atue como um e-commerce para a Pizzaria Tradicional, com um diferencial que deve ser a interface fácil, simples e intuitiva, que auxilie da forma correta até mesmo um usuário totalmente leigo. O projeto também terá como objetivo permitir que a partir de uma interface amigável, o cliente possa realizar seus pedidos a uma pizzaria e consequentemente delivery da mesma com opção mais avançada quanto ao detalhamento do pedido.

Objetivo Específico

- Identificar as diversas dificuldades existentes nos pedidos de pizza online;
- Verificar a variação de tempo entre pedidos realizados com sucesso com e sem dificuldades
- Analisar a frequência de pedidos de pizza feita de modo online;
- Compara o padrão de aumento de pedidos online com a diminuição de pedidos feitos de formas convencionais (por telefone, pessoalmente).
- Permitir que o usuário escolha e detalhe seu pedido de pizza de maneira que esse pedido seja tratado totalmente pela plataforma web em seus processos, podendo escolher vários sabores numa mesma pizza e escolher a forma de pagamento

Pesquisa de campo

A pesquisa foi realizada na plataforma Google Formulários com um total de 94 participantes que responderam o formulário, foram feitas as seguintes perguntas:

1) Qual a sua IDADE?

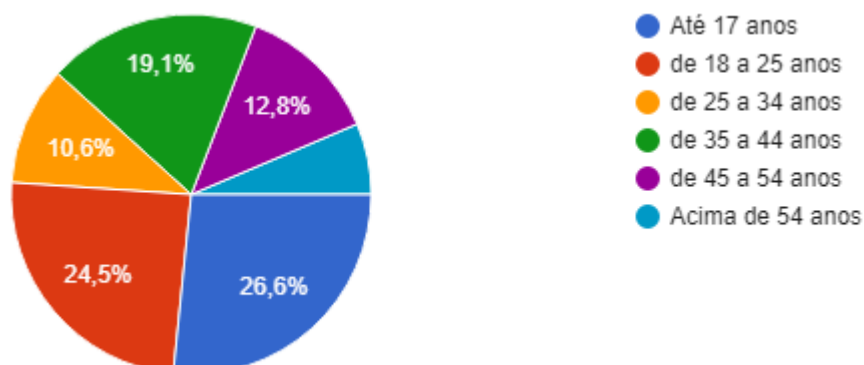


Figura 1: No gráfico acima há a idade das pessoas que responderam o formulário, nota-se que não há uma idade predominante, levando a pensar que pedido de pizza é atuante em todas essas faixas etárias.

2) Qual seu **SEXO**?

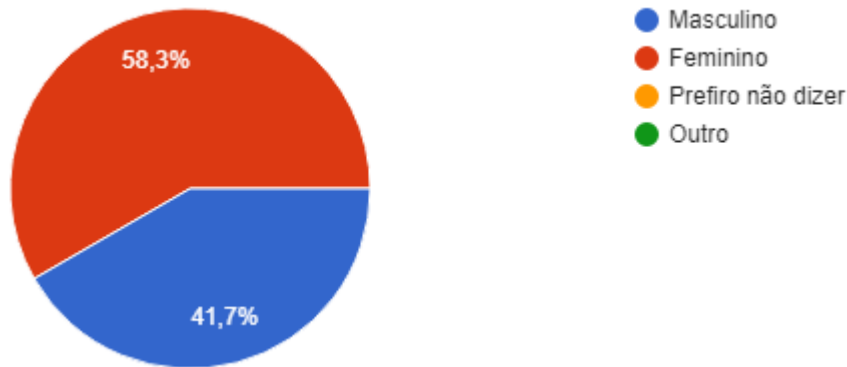


Figura 2: No gráfico acima há a orientação sexual das pessoas que responderam o formulário, nota-se que o público é predominantemente mulher, mas a diferença entre os resultados é bem pouca, levando a pensar que pedido de pizza é feito por ambos os sexos.

3) Ao longo dos anos, pedir comida tornou-se uma tarefa muito fácil e barata, tendo como destaque a grande variedade de comidas diferentes à se escolher. Ao pedir comida o que você **PREFERE**?

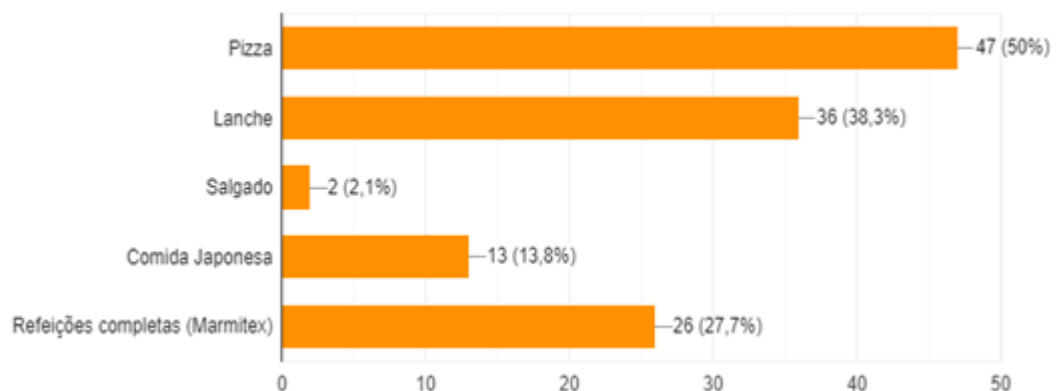


Figura 3: No gráfico acima há as opções de pedidos de comida mais escolhidas pelas pessoas que responderam o formulário, nota-se que há uma grande quantidade de pessoas que optaram por pizza, levando a pensar de que a solução do projeto afetará ao menos metade dos pedidos de comida.

4) Com a grande quantidade de comidas a se pedir, também surgiu uma grande quantidade de formas para se pedir. Como você compra sua **PIZZA**?

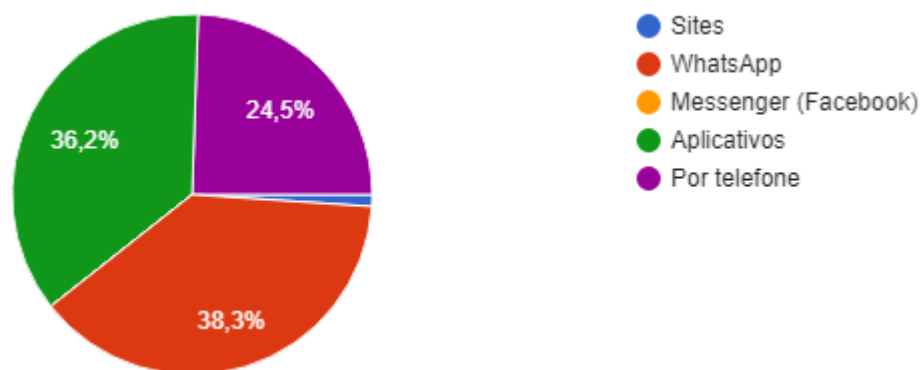


Figura 4: No gráfico acima há as opções de formas de pedido mais escolhidas pelas pessoas que responderam o formulário, é possível perceber a grande quantidade de pessoas que pedem por WhatsApp e aplicativos para celulares, podendo propor uma possível atualização para a plataforma portátil.

5) Qual a FREQUÊNCIA que você pede **PIZZA**?

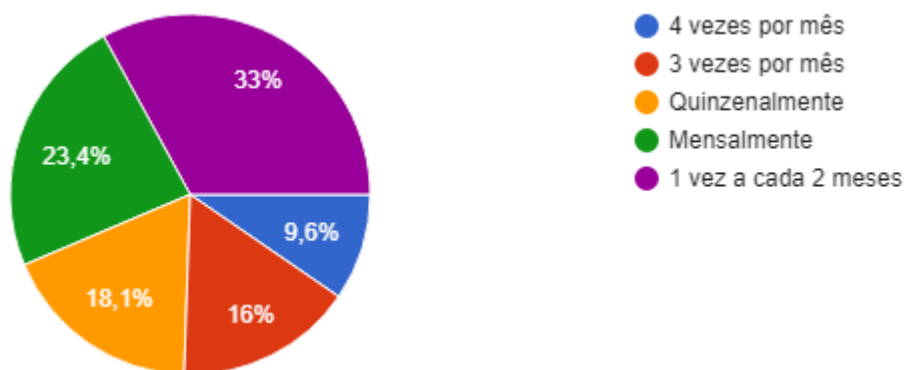


Figura 5: No gráfico acima há as frequências de pedido de pizza aproximadas das pessoas que responderam o formulário, com os resultados nota-se também que há um equilíbrio entre os intervalos, não havendo resultado muito predominante, mas nota-se também que cerca de dois terços das pessoas que responderam pedem pizza ao menos 1 vez ao mês, o que é uma frequência grande levando em conta a quantidade de respostas.

6) Você conhece algum site que possa **MONTAR** a sua própria pizza ao seu gosto?

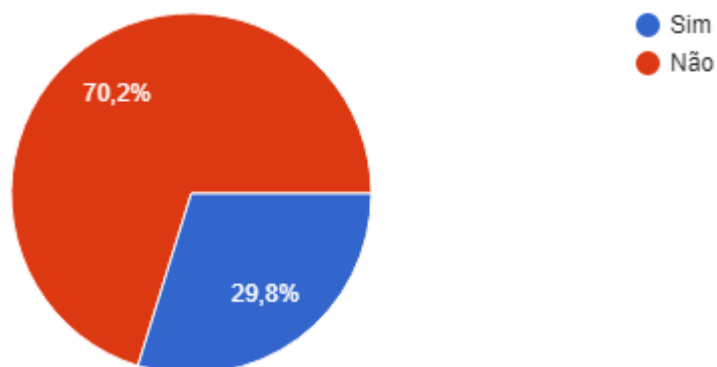


Figura 6: No gráfico acima há as respostas das pessoas que responderam o formulário, respondendo se conhecem ou não um site que podem montar a pizza, nota-se que um pouco mais de dois terços das respostas indicam que não conhecem, percebe-se uma carência desta opção.

Ferramentas Utilizadas:

Este capítulo aborda o processo de desenvolvimento do sistema, assim como análise de requisitos funcionais e não funcionais, diagramas de caso de uso, metodologia, desenvolvimento de banco de dados, estruturação da engenharia programacional da solução entre outros.

No desenvolvimento do sistema está sendo utilizadas as seguintes ferramentas: *Visual Studio Code* como plataforma de programação, onde foi desenvolvida toda a base do nosso projeto: o próprio site, *Adobe Photoshop* como plataforma de edição de imagem para a criação das imagens personalizadas para o nosso projeto, a linguagem PHP usada como conexão entre nosso projeto e o banco de dados do mesmo, a linguagem *JavaScript* para a criação de conteúdos dinâmicos como mudanças de texto, cores e animações e o *phpMyAdmin* que foi usado como visualizador do banco.

Visual Studio Code:

É uma ferramenta que auxilia muito no desenvolvimento de sistemas, é gratuita, é *open-source*, outro fator positivo é que ela é multiplataforma, podendo rodar em vários sistemas operacionais. É multilinguagem. Além de tudo podemos fazer várias customizações diferentes, podemos mudar o *background* para *light* ou *dark*, isso facilita para quem trabalha no período noturno ajudando na produtividade da equipe. Em comparação com outros editores, o *VS Code* é mais leve e mais fácil sua usabilidade. Ele também possui muitas extensões que auxiliam na execução do projeto. Por esses motivos ele foi escolhido para codificar o sistema.

Adobe Photoshop:

É um *software* desenvolvido pela *Adobe Systems*, definido como editor de imagens, é completo e possui diversas ferramentas para manipulação de imagens, sendo elas recorte e vetorização as mais usadas neste projeto, por esses motivos que escolhemos ele para a produção das imagens utilizadas nas redes sociais do projeto e no projeto em si. Segundo MUNARI,

Redação (2017, Fotografia profissional), “este programa é o que possui maior destaque no mundo da fotografia e do design gráfico, sendo um dos mais completos.”

PHP:

A Linguagem PHP é uma linguagem de *script open source* de uso geral, muito utilizada, especialmente para o desenvolvimento de aplicações *web*, favorecendo a conexão entre os servidores e a interface dos usuários. Segundo ESTRELLA, Carlos (2021, Hostingers Tutoriais), “PHP é uma linguagem de programação utilizada por programadores e desenvolvedores para construir sites dinâmicos, extensões de integração de aplicações e agilizar no desenvolvimento de um sistema.”

JavaScript

É uma linguagem de programação com o propósito de determinar determinados processos de páginas web mais dinâmicos, tornando seu uso mais agradável e intuitivo, ele foi escolhido por nos dar diversas opções e configurações, como por exemplo, a opção de carregamento de partes do conteúdo sem o carregamento da página inteira, otimizando assim seu uso e deixando o projeto rápido e intuitivo.

phpMyAdmin:

O Software *phpMyAdmin* é uma ferramenta livre escrita em PHP, destinado a lidar com a administração do *MySQL* pela *web* e possui uma interface bastante simplificada e intuitiva, isso permite que o profissional que faz uso tenha um grande aumento de produtividade, conseguindo desenvolver seu trabalho de acesso e edição de bancos de dados de maneira muito mais ágil. Ele suporta uma ampla gama de operações no *MySQL*, servindo principalmente como visualizador e editor de banco de dados.

DESENVOLVIMENTO

Fases do desenvolvimento

- Desenvolver a tela de cadastro de ingredientes;
- Desenvolver a tela de cadastro de usuários;
- Desenvolver a tela de pedidos;
- Desenvolver o banco de dados;
- Desenvolver o diferencial do sistema, onde o usuário poderá pedir a pizza a seu modo com uma escolha total de até 4 sabores por pizza (nesta tela o usuário terá a opção de escolher uma pizza de um sabor qualquer e também terá a possibilidade de acrescentar e retirar sabores que deseja)
- Definir metas para desenvolver o sistema;
- Desenvolver o protótipo do sistema;
- Desenvolver o protótipo do banco de dados.
- Analisar o mercado, visando:
- Levantar a demanda do segmento de negócio na região;
- Identificar o perfil do público-alvo;
- Identificar as empresas do ramo nas proximidades e suas respectivas estratégias competitivas; e
- Estabelecer objetivos e estratégias de marketing.

Análise

Nesta etapa é realizada uma análise do projeto em desenvolvimento, é realizado o levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais e da elaboração dos casos de uso.

Requisitos funcionais

ID	Requisitos
RF1	Cadastrar usuário: O sistema deve permitir que qualquer usuário possa se cadastrar no site.
RF2	Visualizar cadastro: O sistema deve permitir que usuários tenham acesso aos dados de seu próprio cadastro.
RF3	Editar cadastro: O sistema deve permitir que usuários possam editar seu próprio cadastro
RF4	Visualizar pizzas cadastradas: O sistema deve permitir que qualquer usuário possa visualizar as pizzas cadastradas pelo administrador.
RF5	Visualizar bebidas cadastradas: O sistema deve permitir que qualquer usuário possa visualizar as bebidas cadastrados pelo administrador.
RF6	Visualizar Informações sobre o projeto: O sistema deve possuir uma página com informações sobre o projeto, a qual poderá ser visualizada por qualquer usuário.
RF7	Visualizar Informações sobre o site: O sistema deve possuir uma página com informações sobre o site, a qual poderá ser visualizada por qualquer usuário.
RF8	Realizar contato com administrador: O sistema deve possuir uma área de contato, onde qualquer usuário pode enviar um formulário de contato para o e-mail do administrador.
RF9	Cadastrar pedidos: O sistema deve permitir que o usuário comum possa cadastrar um pedido.
RF10	Desativar pedidos: O sistema deve permitir que o administrador possa desativar os pedidos cadastrados, fazendo assim com que ele não esteja mais disponível para o cadastro de pedidos.
RF11	Visualizar relatório de clientes mais ativos: O sistema deve realizar relatórios com informações dos clientes que mais pediram pizza.

Requisitos não funcionais

Usabilidade

ID	Requisitos
RNF1	O sistema deverá ter um espaço reservado para combinações de pedidos específicos salvos, para que caso o usuário vá pedir o mesmo produto não tenha que cadastrar tudo novamente.
RNF2	O sistema deverá apresentar um sistema de cores quentes, no máximo até 4 cores em cada página, para que haja melhor visualização do usuário sobre o que se trata o sistema.
RNF3	O sistema deverá possuir uma interface intuitiva para facilitar a usabilidade dos usuários.
RNF4	O sistema deverá possibilitar que o administrador e usuário façam pesquisas.
RNF5	O sistema deverá possibilitar que o administrador emita relatórios de vendas, de produtos etc.
RNF6	O sistema deverá manipular erros e exceções.
RNF7	O sistema deverá ser executado em qualquer plataforma de escolha do usuário, se adequando ao formato da tela do dispositivo.

Confiabilidade

ID	Requisitos
RNF1	O sistema não permite que o sistema receba cadastro de usuários com dados necessários em branco, tais como nome ou nome fantasia (empresa).
RNF2	O sistema permitirá, em caso de perfis de pizzarias, acesso ao dashboard de edição do site parcialmente para que ele tenha acesso à edição de seu perfil no sistema, personalizando-o da forma que lhe agrada.

RNF3	O sistema deverá informar erro de cadastro ou login para o usuário caso os dados inseridos não sejam compatíveis com os do banco de dados, informando qual dos dados são.
------	---

Desempenho

ID	Requisitos
RNF1	O sistema deverá ser construído de forma com que o site não carregue informações desnecessárias quando executar um comando ou mudar de página, para que assim possa ter o melhor desempenho de uso e acesso.
RNF2	O sistema deverá permitir que o usuário chegue a qualquer lugar do sistema com até 4 cliques.
RNF3	O sistema apenas possuirá a quantidade de arquivos de imagens necessários para poder guiar o pedido do usuário e assim facilitá-lo.

Segurança

ID	Requisitos
RNF1	O sistema deverá possuir níveis distintos de usuários, limitando usabilidade e acessos deles.
RNF2	O sistema deverá ter criptografia de todas as senhas e e-mails.
RNF3	O sistema deverá realizar backup dos dados principais de cadastros (e-mails, senhas, dados pessoais) em um banco separado para que, em caso de perda do banco principal, o substituto não seja afetado.
RNF4	O sistema deverá possuir proteção contra-ataques de SQL Injection.
RNF5	O acesso ao sistema só se dará após a autenticação do mesmo.

Diagrama de caso de uso

Um caso de uso é uma técnica de modelagem usada para descrever o que um novo sistema deve fazer. Ele é construído através de um processo iterativo no qual as discussões entre o cliente e os desenvolvedores do sistema conduzem a uma especificação do sistema da qual todos estão de acordo.

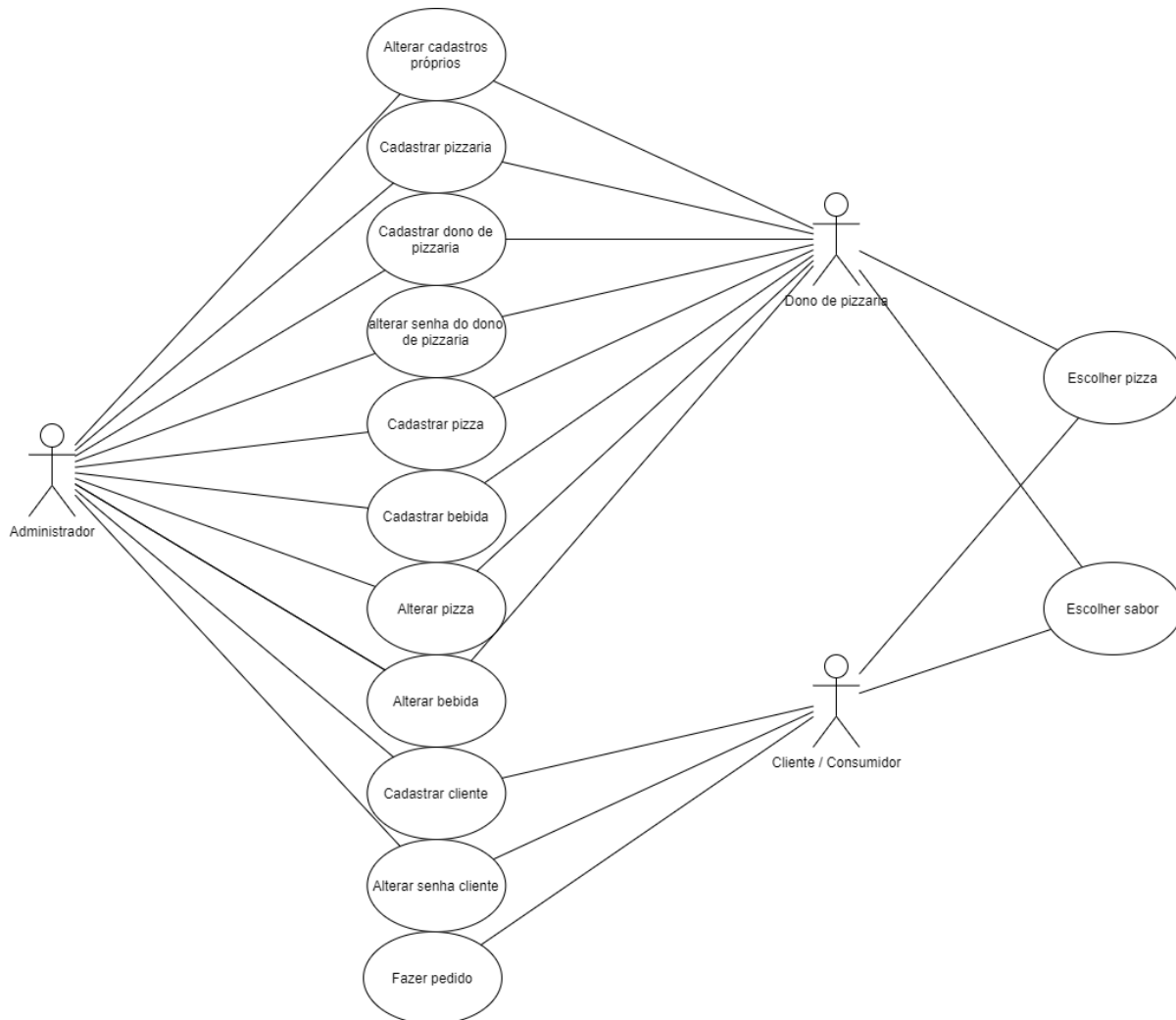


Figura 12: A figura ao lado apresenta as funções e permissões que cada ator do sistema poderá realizar.

Caso de Uso: Cadastrar pizza - [RF10]	
Atores:	Administrador
Pré-Condição:	O ator precisa estar logado no sistema.
Pós-Condição:	Continuar logado enquanto ator não escolher a opção de sair do sistema.
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none">1. Ator acessa a página de cadastro do produto.2. Preenche o formulário do produto.3. Confere os campos preenchidos.4. Cadastra o produto.5. Confirma o cadastro.6. Sai do sistema.	
Fluxo de Eventos Secundário	
<ol style="list-style-type: none">1. O sistema exibe mensagem de erro.	

Estrutura do projeto:

Neste t3pico ser3 apresentado o desenvolvimento do projeto, ser3 exposta a estrutura do sistema, com algumas telas do prot3tipo que foram desenvolvidas com as ferramentas retromencionadas.



Figura 13: A figura acima representa a p3gina inicial do sistema.

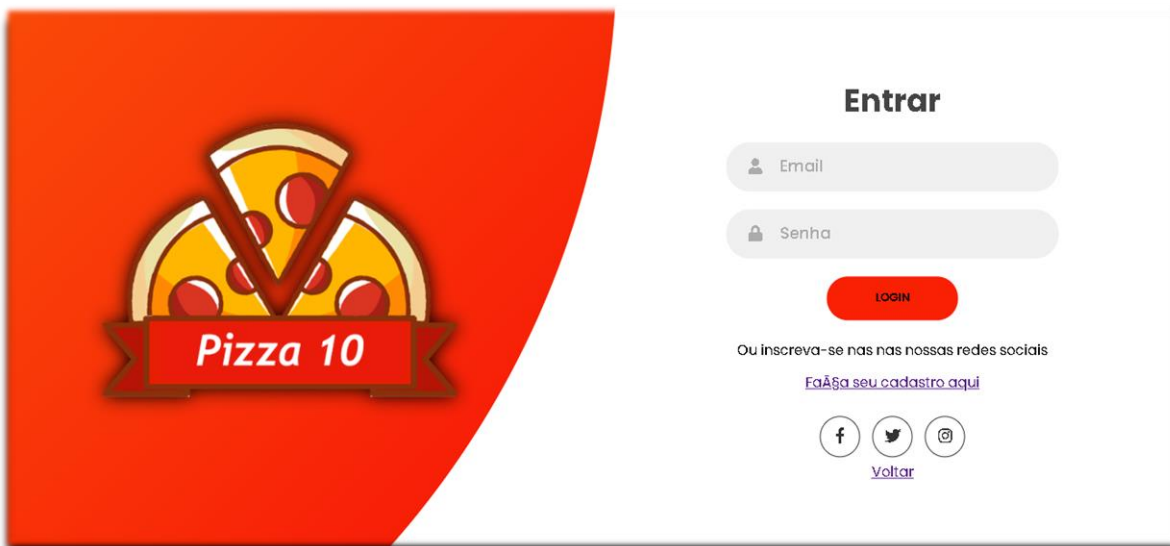


Figura 14: A figura acima representa a p3gina login do sistema.



Figura 15: A figura acima representa a página pedidos do sistema.



Figura 16: A figura acima representa a página do painel administrativo dos funcionários do sistema.

CONCLUSÃO

Este TCC apresentou O Pizza10 - Sistema de Delivery para Pizzarias, introduzindo formas de como resolver os principais problemas encontrados no ramo de pedidos e entregas de pizzas, sendo eles a demora da entrega por dificuldade do gerenciamento dos administradores de pizzarias e a dificuldade de ser fazer um pedido pela internet por parte dos consumidores. Foi utilizado de forma a solucionar estes problemas uma tabela para a gerência dos produtos de pizzaria, e uma interface de pedido simples para o uso do consumidor, para que assim possa realizá-lo sem problemas. Utilizando de elementos como o *Javascript*, foi possível fazer uma interface de pedido interativa e de fácil entendimento, transformando a tarefa de realizar um pedido uma coisa mais simples e rápida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. SILVA; Camila, Brasil produz 1 milhão de pizzas por dia; estado de SP consome mais da metade, 2018, G1 São Paulo. <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/brasil-produz-1-milhao-de-pizzas-por-dia-estado-de-sp-consome-mais-da-metade.ghtml>, acessado em 05/06/2021.
2. IMPACTA; Redação, Você sabe o que é Visual Studio? 2018, BlogImpacta. <https://www.impacta.com.br/blog/voce-sabe-o-que-e-visual-studio/>, acessado em 14/06/2021.
3. ESTRELLA; Carlos, O que é PHP? Guia básico de programação PHP, 2021, Hostinger Tutoriais. <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico>, acessado em 15/06/2021.
4. MUNARI; Vitor, Photoshop, o que é? 2017, Fotografia Profissional. <https://fotografiaprofissional.org/photoshop-o-que-e/>, 15/06/2021.
5. GOOMER; Grupo, RESTAURANTES QUE VENDEM ONLINE: 4 VANTAGENS DA INTERNET E DO DELIVERY, 2021, Goomer Blog. <https://blog.goomer.com.br/restaurantes-que-vendem-online/>