

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO  
TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS INTEGRADO AO  
ENSINO MÉDIO**

**Felipe de Siqueira Alves  
Kauê Henrique Domingues  
José Lucas Florindo de Oliveira  
João Gabriel Camargo Bini**

**ChiquePet – *Site de acessórios pet***

**São José do Rio Preto**

**2021**

**Felipe de Siqueira Alves**  
**Kauê Henrique Domingues**  
**José Lucas Florindo de Oliveira**  
**João Gabriel Camargo Bini**

**ChiquePet – *Síte de acessórios pet***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, orientado pelo Profª Msc. Camila Brandão Fantozzi, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São José do Rio Preto**

**2021**

## RESUMO

O *site* desenvolvido, foi criado para um *e-commerce* focado na venda de parte de acessórios para *pet*, em que o vendedor pode colocar seus produtos a venda e seus clientes pode realizar a compra do produto e caso não o tenha no estoque pode-se realizar a encomenda do produto. O *site* foi moldado envolta dos problemas do cliente que são a divulgação dos produtos e comunicação com o cliente.

Palavras-chaves: *e-commerce*, *pet*, acessórios e venda.

## **ABSTRACT**

*The developed site was created for an e-commerce focused on the sale of pet accessories, in which the seller can put their products for sale and their customers can purchase the product and if you don't have it in stock, you can order the product. The website was shaped around the customer's issues, which are product disclosure and customer communication.*

*Keywords: e-commerce, pet, accessories, and sale.*

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	5
1.1 Justificativa .....	5
1.2 Objetivo .....	5
1.3 Cenário atual da indústria <i>Pet</i> no Brasil .....	5
1.4 O que é um <i>E-Commerce</i> ? .....	6
1.4.2 <i>E-commerce B2C</i> ou <i>B2B</i> .....	7
1.4.2 <i>Marketplaces</i> .....	7
1.5 Como funciona um <i>E-Commerce</i> ? .....	7
1.6 Qual a função de um <i>E-Commerce</i> ? .....	8
<b>2. DESENVOLVIMENTO</b> .....	10
2.1 <i>Sites</i> usados como base de criação .....	10
2.2 Logo .....	14
2.3 Interface gráfica .....	16
2.4 Ferramentas Utilizadas.....	19
<b>3. CONCLUSÃO</b> .....	22
3.1 Projetos Futuros .....	23
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	24
<b>APENDICE – Script do banco de dados</b> .....	27

# 1. INTRODUÇÃO

Provavelmente você tem ou já teve algum animal de estimação, e com certeza você cuidava dele, dava comida, abrigo, carinho e cuidava da higiene dele e as vezes quando ele voltava do banho provavelmente veio com alguns apliques, gravatinhas ou outros acessórios. Porém para ele chegar todo bonitinho e necessário que o *pet shop* compra esses apliques.

Com esse pensamento surge a ideia de criar um *e-commerce* para a venda desses acessórios para *pets*. Onde o cliente pode consultar com o vendedor para comprar tais acessórios.

Nessa ideia o *site* foi desenvolvido com tal objetivo de venda, já que por tal meio poderia alcançar vários tipos de plataformas. Além disso teve-se mais foco na resolução do problema principalmente na parte do vendedor, já que com foco maior nele pode-se entender o que deveria ser realizado no *site*.

## 1.1 Justificativa

Esse modelo de *site* foi escolhido já que ao fazê-lo já haveria um cliente, com isso ele poderia ser moldado de acordo com as necessidades do cliente, que no caso seriam a comunicação com o cliente, a divulgação do produto e controle de estoque. E com essas informações facilitaria a realização da construção do *site*.

Além disso a indústria *pet* é uma das que menos sofre crises e está sempre crescendo, e adaptar isso para *e-commerce* faria com que o *site* conseguisse acessos com maior frequência.

## 1.2 Objetivo

O objetivo do *site* é que o vendedor pode cadastrar o seu produto e o cliente pode realizar a compra do produto, e caso o produto não esteja em estoque ele pode realizar a encomendas dos produtos fora do estoque, para que o vendedor possa fabricá-las. Além disso o aplicativo serve de controle de estoque para o vendedor e também divulga os produtos do vendedor e ofertas que ele realizar.

## 1.3 Cenário Atual da Indústria *Pet* no Brasil

O mercado atual de *pets* no Brasil vem ficando cada vez mais forte, já alcançando a segunda maior populações de cães no mundo (54,2 milhões de cães), 23,9 milhões de gatos e 2,3 milhões de outros animais (Abinpet, 2019). E esse número

vem aumentando cada vez mais com o tempo, visto que os animais de estimação começam a se tornarem parte da família. Com alguns casais optando por não terem filhos tão cedo, acabam por optando por terem animais de estimação, assim podemos perceber o aumento do cuidado com seus *pets*, já que eles são tratados como se fossem seus filhos.

E o setor *pet* é dividido em 3 partes: o *Pet Food* que representa a parte de alimentação dos animais de estimação, o *Pet Vet* que representa o setor da saúde dos *pets* e o *Pet Care* que representa o setor de produtos de higiene e beleza, acessórios, equipamentos e brinquedos, refletindo a tendência do consumidor em priorizar o bem-estar e o conforto dos animais.

O aplicativo estaria envolvido inicialmente com acessórios *pets* se tratando do setor *Pet Care*, que de acordo com o Balanço 2019 publicado pelo site ABINPET (Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação) o faturamento da indústria *pet* foi de R\$22,3 bilhões tendo um crescimento de 5,3%. A fatia representada pela *Pet Care* equivale 8,3% (R\$1,9 bilhão), já o seu crescimento em 2019 foi de 4,2% (Abinpet, 2020).

Além, do crescimento da indústria *pet*, podemos notar um aumento muito maior das vendas *online*. Um estudo mostra que 61% dos consumidores que compravam *online* durante a quarentena aumentaram o volume de compras *online* por causa do isolamento social. Esse aumento em alguns casos foi de 46% para 50% (Ebit, 2020).

Ao analisarmos todos esses dados podemos notar claramente que com a indústria *Pet Care* crescendo cada vez mais, e com o aumento da preferência dos consumidores por compras *online*, podemos ter certeza de que o desenvolvimento desse *site* conseguirá um mercado.

#### **1.4 O Que É Um *E-Commerce*?**

A definição de *E-Commerce* vem do inglês e significa "comércio eletrônico", no qual um comércio realiza compra e venda por meio de transações financeiras, que são realizadas pela *internet*.

A partir disso as empresas criam suas próprias "lojas virtuais", onde podem vender livros, eletrônicos, roupas, alimentos e etc.

Depois de entendermos o que é um *e-commerce*, vamos analisar melhor os tipos de *e-commerce*:

#### **1.4.2 E-commerce B2C ou B2B**

*B2C (Business to Consumer)*: também conhecido *e-commerce* varejista, tem como seu público-alvo o cliente final ou consumidor final, nesse a única operação encontrada é o consumo. Grande parte dos *e-commerce* são desse tipo.

*B2B (Business to Business)*: ou *e-commerce* atacadista, diferente da *B2C* ela tem em foco em empresas, em que pode realizar transações entre si, sendo essas vendas, transformações ou consumo.

#### **1.4.2 Marketplaces**

Além dos dois, já citados *Business*, existe também os *Marketplaces*, em que existem várias lojas virtuais situadas em um único sistema. Nesse método a vários produtos de várias lojas virtuais, como exemplo temos Submarino, Mercado Livre e *Amazon*.

### **1.5 Como Funciona Um E-Commerce?**

Como já visto a principal função de um *e-commerce* é de realizar compras ou vendas de produtos ou serviços. Mas, um *e-commerce* não é apenas uma ferramenta de compra e venda, assim como em uma loja física, uma loja virtual tem que ter um planejamento bem estruturado é também um conjunto de serviços prestados, incluindo bases de dados, sistemas e servidores, para auxiliar os gestores na operação plena da loja virtual.

Entre as principais funções estão:

- Automatizar o processo de vendas por meio do autoatendimento (em um *e-commerce* um vendedor é dispensável, já que nele há uma apresentação completa sobre o produto, com uma descrição dele e o próprio cliente pode finalizar a compra sozinho);
- Organizar o catálogo de produtos, preço e promoções (é tudo organizado de modo que se facilite a procura do produto pelo cliente);
- Personalizar o *layout* de acordo com a sua preferência (um *layout* bom deixará o cliente confortável na plataforma);



- Viabilizar a comunicação do consumidor por voz, texto ou chat online (Sempre que o cliente precisar é necessário que ele tenha um método de contato com o lojista);
- Organizar todo o conteúdo institucional ou legal da loja (A plataforma também serve como um canal de informação sobre a sua empresa como: quem somos, contatos, políticas de devolução, garantias, selos, etc);
- Viabilizar a criação de *landing pages* e *pop-ups* de promoção (com isso você conseguiu atrair mais consumidores para a sua loja virtual);
- Controlar as finanças provenientes das vendas *online* (O controle financeiro pode ser feito por meio de um painel, onde são apresentados dados de compra e venda, provendo ao gestor informações estratégicas sobre sua loja virtual);
- Controlar o estoque dos produtos disponíveis na loja virtual (um controle do estoque da loja, disponibilizado apenas o que tem);
- Controlar os pedidos e o processo de entrega (a plataforma também controla a expedição dos produtos rumo ao domicílio do cliente; O sistema é capaz, ainda, de enviar alertas de *e-mail* informando o *status* do pedido);
- Manter o histórico de compras e de intenção de compras dos clientes;
- Automatizar o pagamento via cartão de crédito, débito e transferência bancária e controlar o faturamento;

## **1.6 Qual A Função De Um *E-Commerce*?**

Um *e-commerce* como já falado não serve apenas para a compra e venda de produtos ou serviços, mas o que ele vai fazer pela sua empresa, quais são as vantagens? Vamos ver o que um *e-commerce* pode fazer para sua empresa.

Reduzir os custos: obviamente uma loja física tem grande vantagens, mas também tem um grande custo. Já as lojas virtuais possuem um custo muito menor, visto é apenas necessário possuir uma hospedagem para mantê-lo, que acaba por sair muito mais barato do que manter uma loja física.

Lucros próprios: Ao criar seu próprio *site* de *e-commerce*, seus interesses estarão inevitavelmente relacionados à independência de lucros. Em outras palavras, você pode obter o que foi cobrado sem ter que agradar a ninguém.

Mobilidade e alcance dos clientes: Ao ter uma loja virtual, diferente de uma loja física que apenas pode atender clientes da sua região, uma loja virtual pode atender a qualquer pessoa interessada da *internet*, ou seja, clientes de qualquer lugar, além disso, diferente de uma loja física uma loja virtual também pode atender 24 horas por dia 7 dias por semana.

Total controle sobre ele: Uma das principais vantagens de ter um *site* de comércio eletrônico é que você pode organizar as páginas de acordo com suas preferências. Além da organização de estoque e suporte ao cliente.

Construção de marcas: Lembre-se, depois de criar um *site*, sua marca ganhará maior credibilidade porque você já ganhou uma "cara". Também outra vantagem de ter um *site* de comércio eletrônico é a qualidade adicional que ele pode oferecer aos usuários. Pode assumir diferentes formas: *blogs*, tutoriais ou outro conteúdo que atenda às suas necessidades. Ao agregar mais qualidade à sua identidade, sua loja será insubstituível para seus clientes.

Acesso a várias plataformas: Ao contrário das lojas físicas (apenas tráfego de pedestres e lojas físicas de passagem), os *sites* de comércio eletrônico permitem que marcas específicas comercializem seus produtos por meio de vários fluxos (*Pinterest, Instagram, Snapchat, LinkedIn, Tumblr, Tinder, Google, Bing, etc-* abriram canais de vendas e aumentaram o tráfego para seu *site*).

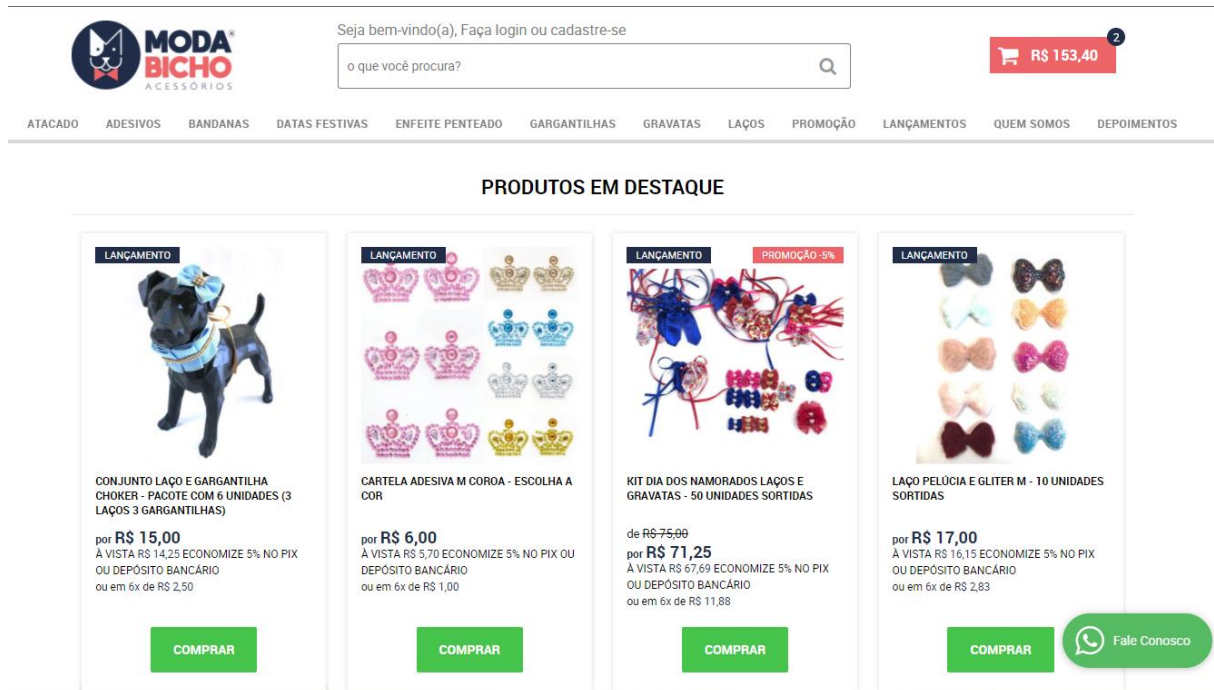
Então ao analisar nota-se que um *e-commerce* é um sistema de compra e venda onde o proprietário possui total controle sobre ele. Um *e-commerce* pode ser devido em três tipos *B2B (Business to Business)* em que o negócio é feito de empresa para empresa, *B2C (Business to Consumer)* em que o foco da loja é o cliente final e *MarketPlace* em que se reúnem-se várias lojas virtuais.

Nota-se também que um *e-commerce* não deve apenas realizar uma venda ou compra, mas também tem que ter controle de seu estoque, um *layout* adequado a loja e comunicação com os clientes. Além disso um *e-commerce* deve ajudar a sua empresa a reduzir os custos, ter lucros próprios, mobilidade e alcance de clientes, total controle sobre a sua loja virtual, a construção de sua marca e acesso a várias plataformas.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1 Sites Usados Como Base De Criação

Figura 1 – Moda Bicho



Fonte: (Simplo7, 2021)

O *site* em questão, apresenta diversas similaridades com o *site* a ser desenvolvido, além de vender produtos semelhantes, possui diversas opções auxiliando tanto o vendedor quanto o consumidor, como exemplo, a opção de selecionar o tamanho e a estampa do produto, de acordo com o disponibilizado pelo vendedor.

Como exemplo há a imagem abaixo em que, como pode-se analisar, o cliente pode selecionar o tamanho e a estampa do produto:

Figura 2 – Moda Bicho



**BANDANA CACHORRO - 10 UNIDADES -  
ESCOLHA ESTAMPA E TAMANHO**

a partir de R\$ 17,00  
**até R\$ 26,00**  
 À VISTA R\$ 16,15 ECONOMIZE 5% NO PIX  
 OU DEPÓSITO BANCÁRIO  
 ou em 6x de R\$ 2,83

★★★★★ (1)

**COMPRAR**

**TAMANHO**

P M G

**COR**

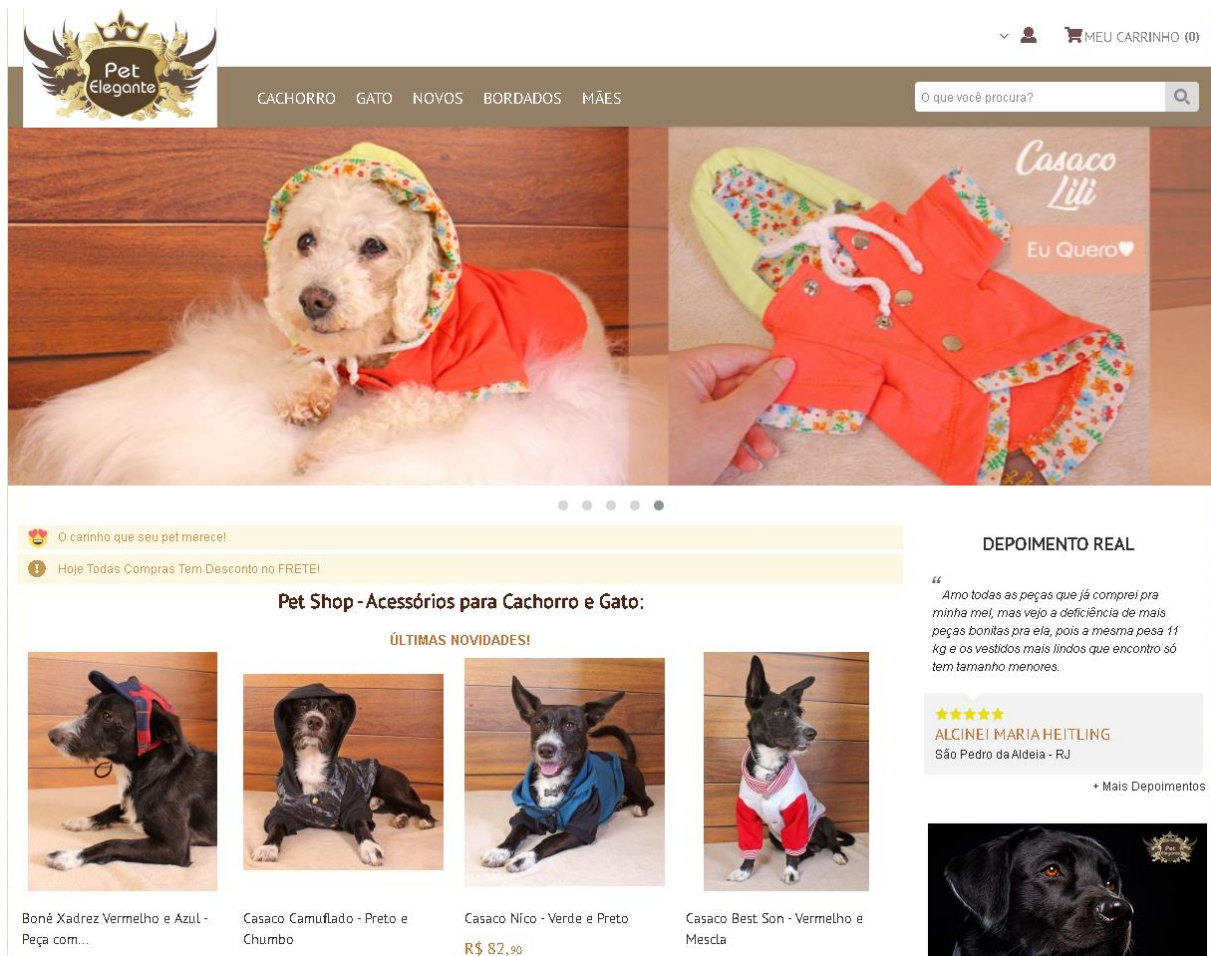
Estampa 01	Estampa 04	Estampa 08
Estampa 09	Estampa 10	Estampa 12
Estampa 13	Estampa 15	Estampa 16
Estampa 17	Estampa 20	Estampa 21
Estampa 23	Estampa 24	Estampa 25
Estampa 26	Estampa 27	Estampa 28

Fonte: (Simplo7, 2021)

Além dessa opção possui também a função de entrar em contato com o vendedor pelo aplicativo *Whatsapp*, com isso o consumidor pode tirar dúvidas com o vendedor.

Ao analisar-se a primeira imagem nota-se que essa função se mantém a todo momento no canto inferior direito da tela.

Figura 3 – Pet Elegante



Fonte: (Paloma e Anderson, 2021)

Apesar do sistema possuir a venda de produtos pouco semelhantes a proposta, possui vários pontos que se pode adaptar ao *site*. Tais ideias que foram bem aproveitadas são as opções de filtro ao se entrar em uma aba com os produtos. Com isso o consumidor pode achar o que procura de modo mais rápido, como mostra a imagem abaixo:

Figura 4– Pet Elegante

**REFINAR RESULTADOS****PESO**

- Peso Indicado: 1 a 2,5Kg
- Peso Indicado: 2,5 a 4,5Kg
- Peso Indicado: 4,5 a 6,5Kg
- Peso Indicado: 6,5 a 8,5Kg
- Peso Indicado: 8,5 a 12Kg
- Peso Indicado: 12 a 20Kg
- Peso Indicado: 20 a 30 Kg

**COLEÇÃO**

- Bonés

**ESTAMPA**

- Florida
- Jeans

**SEXO**

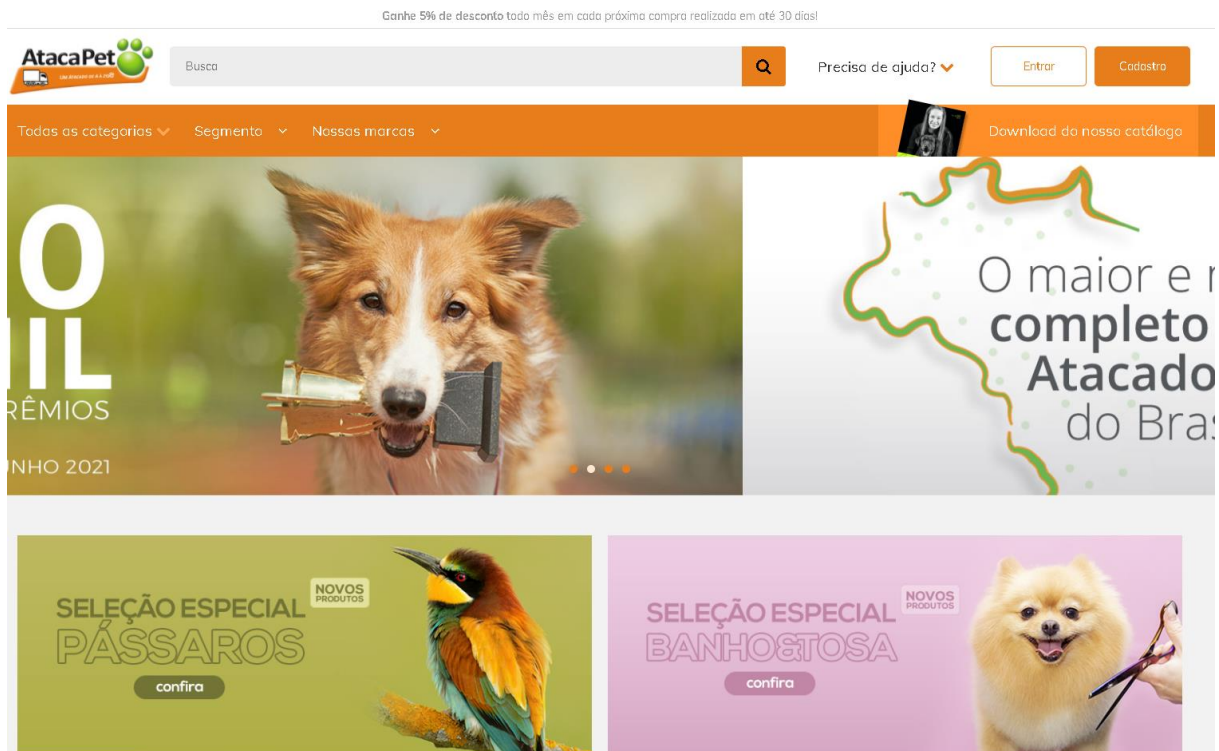
- Fêmea
- Macho

**TIPO**

- Boné

---

Fonte: (Paloma e Anderson, 2021)



Fonte: (Pego Diego, 2021)

Nesse sistema apesar de possuir pouco semelhantes à proposta, existem funções que se pode-se apresentar em no *site* tais como a barra de pesquisa, que auxilia o consumidor a encontrar um produto específico, visto que o pesquisa pelo nome.

Outra função interessante é que antes de realizar uma compra o sistema indica para o usuário criar uma conta para realizar a compra.

Ao analisar esses *sites* foi utilizado no *site* a seleção detalhada do produto e a opção de contato com o vendedor, filtro e barra de pesquisa, citadas respectivamente no primeiro, segundo e terceiro exemplo. Além da requisição de uma conta para realização de uma compra. Porém para haver a distinção dos exemplos usados teve-se a adição de uma mecânica em que o cliente, caso o produto desejado esteja em falta, poderá realizar uma encomenda em que o vendedor fabricaria o produto (s) encomendados por ele.

## 2.2 Logo

Figura 6 – ChiquePet



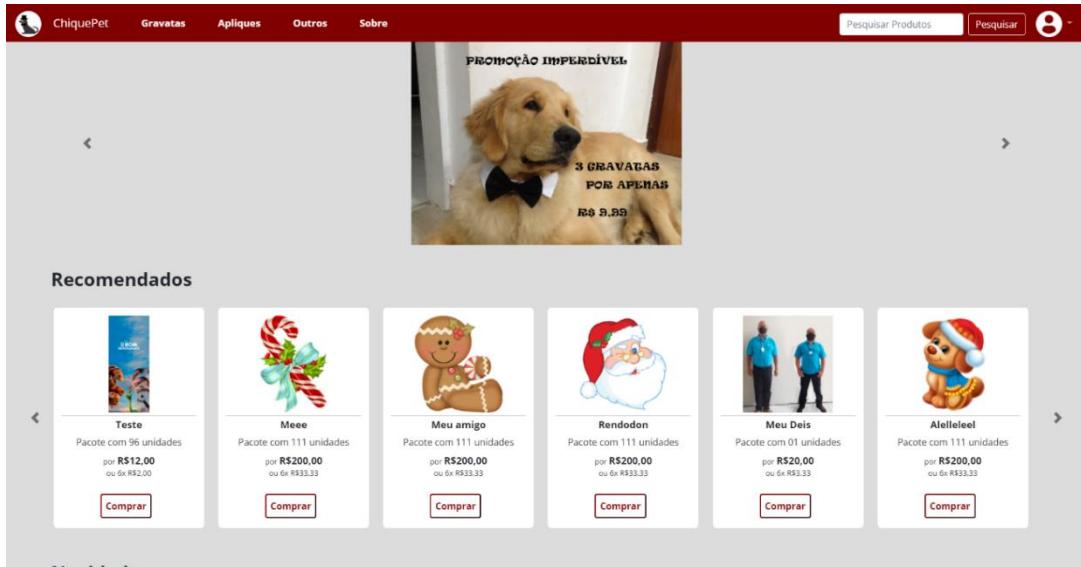
Fonte: Dos próprios autores, 2021.

A logo criada para representar o *site* tem vários pontos em destaques que apresentam um significado relacionado ao *site*, como por exemplo o cachorro como figura principal representando o foco no *site* que são os *pets*, já os adornos colocados no cachorro representam o produto a ser comercializado para os *pets*, no caso as partes de apliques, o estilo "chique" tem como objetivo a transformação que os acessórios causaram no *pet* além de lembrar o nome do *site* e as cores escuras tem como finalidade acrescentar um ar minimalista e vintage a logo assim também trazendo ar ainda mais chique.



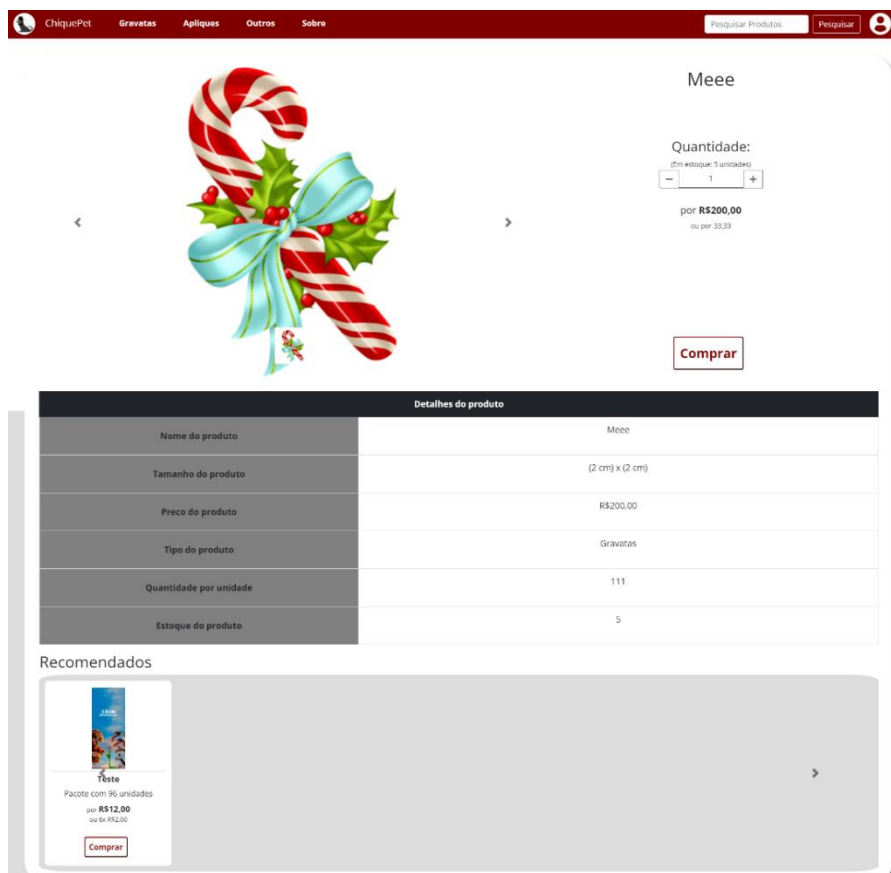
## 2.3 Interface Gráfica

Figura 7 – ChiquePet *index*



Fonte: Dos próprios autores, 2021.

Figura 8 – ChiquePet pagina produto



Fonte: Dos próprios autores, 2021.

Antes de falar sobre a interface do *site* deve-se lembrar do significado da usabilidade que no caso é satisfazer as necessidades do utilizador de forma simples e eficiente. Então para trazer a usabilidade para o *site* foi necessário cumprir os seus requisitos, para isso ele é intuitivo com recursos já visto pelo usuário em outros *sites* e funcionalidades fáceis de se entender apenas com a leitura de uma simples palavra.

Além disso no *site* foi escolhido as cores mais escuras para fazer parte da interface como no caso de um vermelho escuro ou vermelho bordô significa elegância, requinte e sofisticação, que foi usado na barra de navegação. Porém no corpo do *site* foi optado por usar a cor branca e tons de cinzas por ser algo já acostumados para os usuários.

Na barra de navegação foi optado por deixar o texto na cor branca já no corpo do *site* foi utilizado a cor ou em preto ou em um tom de cinza escuro, para que fique mais fácil para o usuário ler as informações.

No final da página do *site* foi deixado informações que sejam uteis para o usuário, as cores escolhidas foram um tom de cinza escuro para o fundo e na cor do texto optamos pelo branco, também para facilitar a usabilidade do *site*.

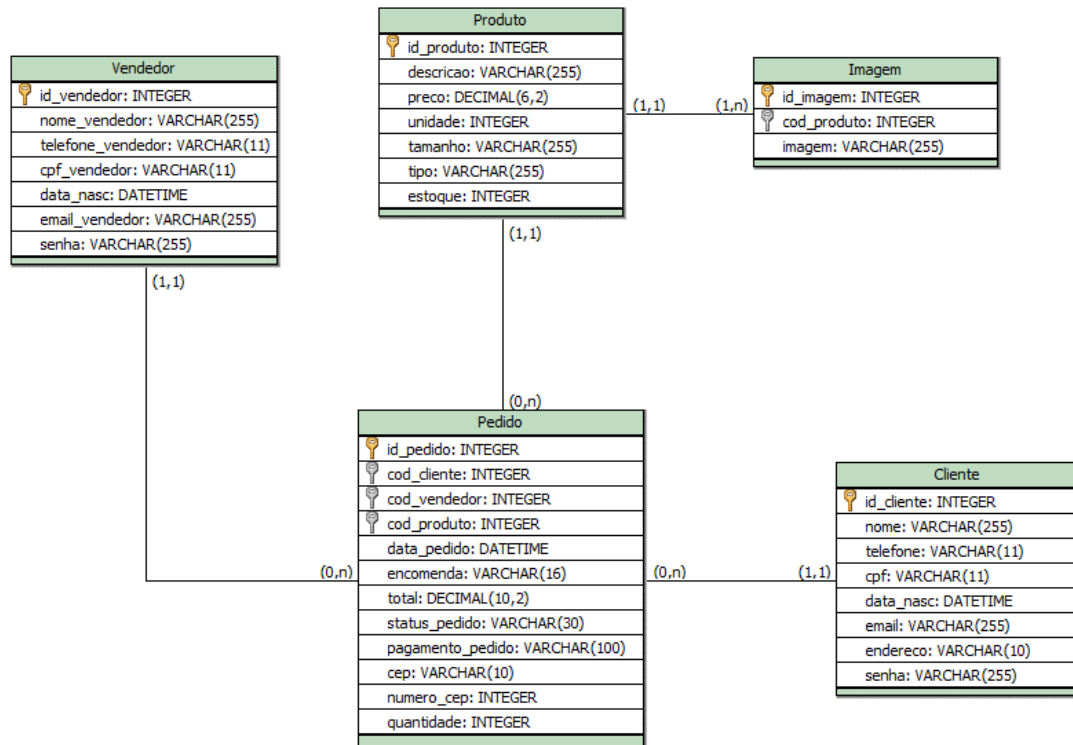
Figura 9 – ChiquePet *dashboard* vendedor

The screenshot displays the ChiquePet vendor dashboard. On the left, a dark red sidebar contains the user's name 'Kaue Henrique Doming' and navigation links for 'Pedidos', 'Produtos', 'Clientes', and 'Atalhos' (shortcuts) such as 'Cadastrar Produto' and 'Cadastrar Vendedor'. The main area is white and divided into sections. The top section, 'Mais comprados', features a product card for 'Alleleleel' (a dog in a Santa hat) with a price of R\$200,00 and a stock of 11 units. Below this is the 'Pedidos Realizados' section for the date '22 outubro 2021', which lists two completed orders: 'Comprado Teste' (1 unit, R\$115,48) and 'Comprado Meee' (6 units, R\$1303,48). Each order entry includes the quantity, the vendor's name, the delivery time, and a 'Mais informações' button.

Fonte: Dos próprios autores, 2021.

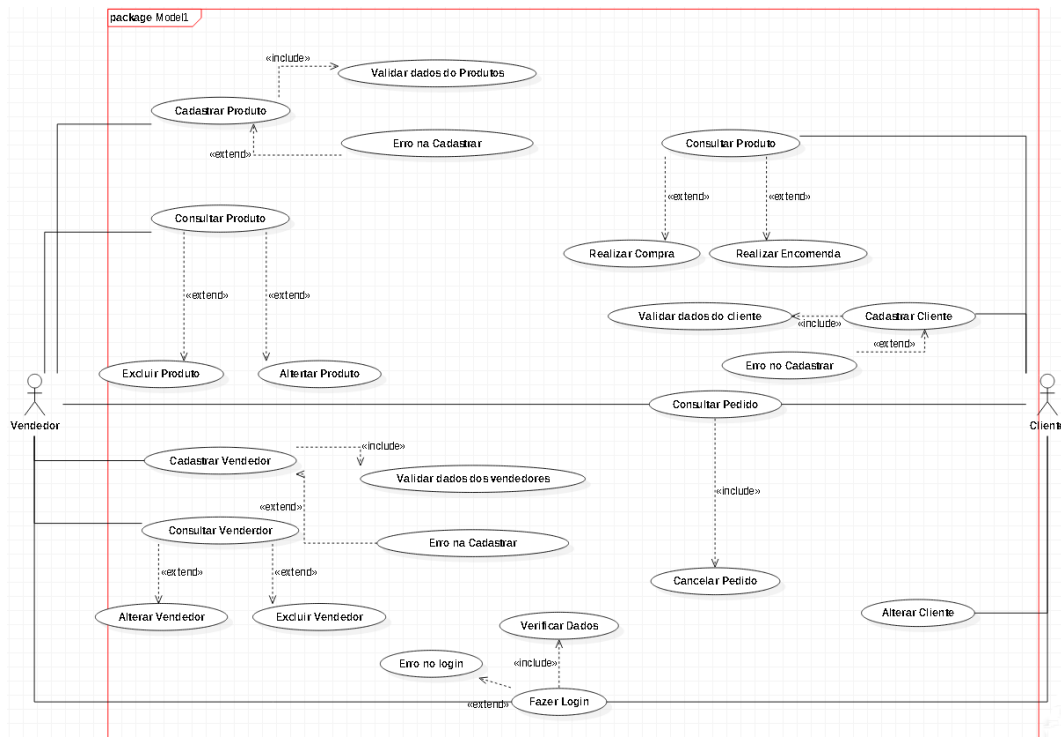
Para a parte do vendedor resolvemos criar uma *sidebar* separado para o vendedor, contendo as principais funções que o vendedor pode realizar, mantivemos as cores do *site*. Em funcionalidade o vendedor poderá realizar funções com o pedido e produtos, além de ter uma listagem com detalhes do cliente.

Figura 10 – Modelo do banco de dados



Fonte: Dos próprios autores, 2021.

Figura 11 – Modelo técnico do sistema



Fonte: Dos próprios autores, 2021.

## 2.4 Ferramentas Utilizadas

Figura 12 – Adobe Photoshop



Fonte: (Grafica KWG, 2021)

-*Adobe Photoshop*: Utilizado para editar e imagens e a criação do logo, foi concebido em 1987, por Thomas Knoll , na Califórnia, Estados Unidos.

Figura 13 – Bootstrap



Fonte: (*Bootstrap*, 2021)

-*Bootstrap 4*: anunciado em 29 de outubro de 2014, por Mark Otto e Jacob Thornton, é utilizado para deixar as páginas responsivas.

Figura 14 – brModelo



Fonte: (Santos Ronaldo, Henrique Carlos, Bittencourt Milton, 2021)

-br\_Modelo: desenvolvida pelo Grupo de Banco de Dados da UFSC em 2005: Utilizado para criar esquema do Banco de Dados;

Figura 15 – CSS



Fonte: (Desconhecida, 2021)

-CSS: criado em 17 de dezembro de 1996, por Hakon Lie, usada para a manipulação e interação dinâmica entre as páginas do *site*;

Figura 16 – Font Awesome



Fonte: (Font Awesome, 2021)

-Font Awesome: criado em 7 de dezembro de 2017, por Dave Gandy, usado na parte visual referentes a ícones;

Figura 17 – jQuery



Fonte: (ARIANE, 2021)

-jQuery foi criado em 14 de janeiro de 2006 criada John Resig e será utilizado para a manipulação e interação dinâmica entre as páginas do *site*;

Figura 18 – *Power Point*

Fonte: (Alecrim Emerson, 2021)

-*Microsoft Power Point* foi criado por Dennis Austin, Robert Gaskins em 1987:  
Utilizado para apresentação do TCC;

Figura 19 – *Word*

Fonte: (Portal da educação, 2021)

-*Microsoft Word*: criado por Richard Brodie em 1983, foi utilizado para a monografia do TCC;

Figura 20 – *MySQL*

Fonte: (Colunista Portal, 2021)

-*MySQL* foi criada em 23 de maio de 1995 por Michael Widenius sua versão mais recente em 13 de junho de 2020 foi utilizado para criação do Banco de Dados.

Figura 10 – *StarUml*

Fonte: (StarUml, 2021)

-*Star Uml*: criado por *MKLab* sua última atualização foi em 2014, foi utilizado para criar Digrama de Caso de Uso;

Figura 21 – PHP



Fonte: (PHP, 2021)

-PHP Criado em 1994 por Rasmus Lerdof, foi utilizado para a criação das páginas do *site* e sua interação do Banco de Dados;

Figura 22 – Sublime Text



Fonte: (Bond Will, 2021)

-*Sublime Text 3*: criado por Will Bond, foi lançado 14 de maio de 2018 e foi utilizado para a programação do *site* em suas linguagens.

Figura 23 – Xamp



Fonte: (Apache Friends, 2021)

-*XAMP* foi criado por Kai 'Oswald' Seidler e Kay Vogelgesang sua última atualização foi em 12 de dezembro de 2020, foi utilizado para *host* do servidor do Banco de Dados e do *site*.

### 3. CONCLUSÃO

Ao desenvolver o *site* nota-se que uma boa coordenação faz uma diferença e para ter isso é necessário ter uma boa comunicação entre a equipe, algo que foi prejudicado devido a pandemia. Mesmo assim o *site* teve um desenvolvimento satisfatório onde permitiu-se deixar ele funcional para a venda, cadastro de produtos e controle de estoque.

Durante o desenvolvimento tivemos alguns problemas, mas nada que não fora resolvido em pouco tempo, com certeza o maior desafio no *site* foi a integração do *site* com os meios de pagamentos devido ao processo poder ser feitos de várias maneiras com complexidades diferentes, porém teve-se sua resolução com a utilização de uma

*Application Programming Interface (API)*. Além disso na programação do *site* teve-se várias mudanças com relação ao que havia sido planejado no início, tendo uma alteração mais significativa no bando de dados e no sistema de compra onde devido ao tempo deve que ser replanejado para ser entregue funcionando.

Com a finalização do *site*, notamos que conseguimos deixar o *site* funcional para a utilização de *e-commerce*, porém para ser implementado para o público ainda necessitaria de várias atualizações, já que provavelmente haveria outros *sites* que possuiriam várias funcionalidades que superariam o nosso.

### **3.1 Projetos Futuros**

Para resolver esse problema da competitividade do mercado o *site* terá várias atualizações deixando o mais atrativo para competir com outros *sites*, algumas dessas modificações seriam: o acréscimo de um sistema de carrinho, aumento na segurança dos dados do usuário, rastreamento da encomenda durante seu transporte, sistema de *chat* integrado, porte para aplicativo *mobile*, correção de *bugs*, aperfeiçoamento da interface tanto do cliente quanto do vendedor e também relatórios detalhados sobre suas vendas, seus produtos e seus cliente para o vendedor.



## REFERÊNCIAS

Abinpet. **Industria PET: alta de 30% em custo de produção afetam crescimento em 2020.** Disponível em: [http://abinpet.org.br/industria-pet-alta-de-30-em-custos-de-producao-afetam-crescimento-em-2020/#:~:text=O%20crescimento%20em%20valor%20entre,%24%201%2C9%20bilh](http://abinpet.org.br/industria-pet-alta-de-30-em-custos-de-producao-afetam-crescimento-em-2020/#:~:text=O%20crescimento%20em%20valor%20entre,%24%201%2C9%20bilh%C3%A3o.-)

ão. - Acesso em: 18 mar. 2021.

\_\_\_\_\_. **Informações gerais do setor Pet.** Disponível em: [http://abinpet.org.br/infos\\_gerais/#:~:text=O%20Brasil%20tem%20a%20segunda,3%20milh%C3%B5es%20de%20outros%20animais.-](http://abinpet.org.br/infos_gerais/#:~:text=O%20Brasil%20tem%20a%20segunda,3%20milh%C3%B5es%20de%20outros%20animais.-) - Acesso em: 18 mar. 2021.

\_\_\_\_\_. **Mercado.** Disponível em <http://abinpet.org.br/mercado/> - Acesso em: 11 jun.2021.

ALECRIM, Emerson. **20 anos de PowerPoint.** Disponível em: <https://www.infowester.com/blog/20-anos-de-powerpoint/>. Acesso em: 23 jun. 2021.

*ApacheFriends*. **Sobre.** Disponível em: [https://www.apachefriends.org/pt\\_br/about.html](https://www.apachefriends.org/pt_br/about.html). Acesso em: 23 jun. 2021.

ARIANE, G. **“O Que é jQuery e Para Que Serve?”.** Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-jquery>. Acesso em: 23 jun. 2021.

*Bertholdo*. **O que é E-commerce? Como Funciona e os Melhores em 2021.** Disponível em: [https://www.bertholdo.com.br/blog/o-que-e-e-commerce/#O\\_que\\_e\\_e-commerce](https://www.bertholdo.com.br/blog/o-que-e-e-commerce/#O_que_e_e-commerce) - Acesso em: 4 jan. 2021.

BOND, Will. **About.** Disponível em <https://forum.sublimetext.com/about> Acesso em: 23 jun. 2021.

*Bootstrap*. **Bootstrap.** Disponível em: <https://getbootstrap.com.br/docs/4.1/about/overview/> 23. Acesso em jun. 2021

CHAUSSARD, Cristiano. **Para que serve uma plataforma de e-commerce?** Disponível em: <https://blog.flexy.com.br/plataforma-de-e-commerce/> - Acesso em: 07 abr. 2021.

Colunista Portal - Educação. **História do MySQL.** Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/historia-do-mysql/66679>. - Acesso em: 18 jun. 2021.

*Dicio*. **Usabilidade**. Disponível <https://www.dicio.com.br/usabilidade/> - Acesso em: 11 jun. 2021.

*Ebit*. **WEBSHOPERS 42**. Disponível em: [https://myagmexpress.com/downloads/Webshoppers\\_42.pdf](https://myagmexpress.com/downloads/Webshoppers_42.pdf) - Acesso em: 18 jun. 2021.

*E-Commerce Brasil*. **Covid-19: 61% dos consumidores aumentaram volume de compras online**. Disponível em: <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/consumidores-aumentaram-compras-online-coronavirus/>. - Acesso em: 18 mar. 2021.

*Education Ecosystem*. **Bootstrap History**. Disponível em: <https://www.education-ecosystem.com/guides/programming/bootstrap/history/>. - Acesso em: 18 jun. 2021.

*Font Awesome*. **Font Awesomeis**. Disponível em: <https://fontawesome.com>. - Acesso em: 04 nov. 2021.

GUIMARÃES, Gabriel. **Porque a criação do CSS?** . [https://www.oficinadanet.com.br/artigo/207/porque\\_a\\_criacao\\_do\\_css](https://www.oficinadanet.com.br/artigo/207/porque_a_criacao_do_css). Acesso em: 23 jun. 2021.

Gráfica KWG. **História do Photoshop: conheça as origens do mais completo editor de imagem**. Disponível em: <https://blog.revendakwg.com.br/inspiracao-design/historia-do-photoshop/> - Acesso em: 08 abr. 2021.

*Moqups*. **Moqups**. Disponível em: <https://moqups.com/>. Acesso em: 20 mar 2021.

NOGUEIRA, Caio. **Por que ter um e-commerce: Vantagens e motivos para abrir sua loja virtual!**. Disponível em: <https://upsites.digital/vendas-online/por-que-ter-um-ecommerce/> - Acesso em: 07 abr. 2021.

Paloma e Anderson - **Pet elegante**. Disponível em: <https://www.petelegante.com.br> - Acesso em: 09 abr. 2021.

PATEL, Neil. **E-commerce: O que é, Como Funciona e Quais os Melhores**. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/e-commerce-o-que-e/> - Acesso em: 07 abr. 2021.

PEGO, Diego - **AtacaPet** . Disponível em <https://www.atacapet.com.br> - Acesso em: 09 abr. 2021.

PHP. **História do PHP**. Disponível em: [https://www.php.net/manual/pt\\_BR/history.php](https://www.php.net/manual/pt_BR/history.php) - Acesso em: 18 jun. 2021.

Portal da educação. **O programa Word**. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/biologia/o-programa-word/48307>. Acesso em: 23 jun. 2021.

Redacao Ecommerce de Sucesso. **Como Funciona um Ecommerce: Tudo o que Você Precisa Saber**. Disponível em: <https://ecommercedesucesso.com.br/como-funciona-um-ecommerce/> - Acesso em: 07 abr. 2021.

SANTOS, R.; HENRIQUE, C; BITTENCOURT, M. **Ferramenta brModelo: Quinze Anos!**. Disponível em: [https://sbbd.org.br/2020/wp-content/uploads/sites/13/2020/09/brModelo\\_Distinguished\\_Demo\\_SBBD\\_2020-2-Ferramenta-brModelo-Quinze-Anos.pdf](https://sbbd.org.br/2020/wp-content/uploads/sites/13/2020/09/brModelo_Distinguished_Demo_SBBD_2020-2-Ferramenta-brModelo-Quinze-Anos.pdf) . Acesso em: 3 jun. 2021.

Sebrae. **Mercado pet cresce e traz novas oportunidades de negócios**. Disponível em: <https://atendimento.sebrae-sc.com.br/blog/mercado-pet/#:~:text=Hoje%2C%20%20setor%20pode%20ser,proporciona%20oportunidades%20diferentes%20de%20investimento.> - Acesso em: 23 mai. 2021

Significado das cores. **Significado das cores**. Disponível em <https://www.significadodascorres.com.br> - Acesso em: 11 jun. 2021.

Simplo7. **Moda Bicho**. Disponível em: <https://www.modabicho.com.br> - Acesso em: 09 abr. 2021.

StarUml. **About Company**. Disponível em <https://staruml.io/mklabs>. Acesso em: 23 jun. 2021.

## APENDICE – Script do banco de dados

```
CREATE DATABASE bd_chiquepet;
```

```
Use bd_chiquepet;
```

```
CREATE TABLE tb_vendedor(  
    id_vendedor int Not null PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    nome_vendedor varchar(255) not null,  
    telefone_vendedor varchar(11) not null,  
    cpf_vendedor varchar(11) not null,  
    data_nas date not null,  
    email_vendedor varchar(255)not null,  
    senha varchar(255) not null  
);
```

```
CREATE TABLE tb_cliente(  
    id_cliente int Not null PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    nome varchar(255) not null,  
    telefone varchar(11) not null,  
    cpf varchar(11) not null,  
    data_nas date not null,  
    email varchar(255)not null,  
    endereco varchar(10) not null,  
    senha varchar(255) not null  
);
```

```
CREATE TABLE tb_produto(  
    id_produto int Not null PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    nome_produto varchar(255) not null,  
    descricao_produto varchar(255) not null,  
    preco_produto decimal(10,2) not null,  
    data_nas date not null,  
    email_produto varchar(255)not null,  
    senha_produto varchar(255) not null  
);
```

```
id_produto int NOT null PRIMARY key AUTO_INCREMENT,  
descricao varchar(255) not null,  
preco decimal(6, 2) not null,  
unidade int not null,  
tamanho varchar(255) not null,  
tipo varchar(255) not null,  
estoque int not null  
);
```

```
CREATE TABLE tb_imagem(  
id_imagem int NOT Null PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
cod_produto int REFERENCES tb_produto(id_produto),  
imagem varchar(255) not null  
);
```

```
CREATE TABLE tb_pedido(  
id_pedido int not null PRIMARY key AUTO_INCREMENT,  
cod_cliente int REFERENCES tb_cliente(id_cliente),  
cod_vendedor int REFERENCES tb_vendedor(id_vendedor),  
cod_produto int REFERENCES tb_produto(id_produto) ,  
data_pedido datetime NOT null,  
encomenda varchar(16) not null,  
total decimal(10,2) not null,status_pedido varchar(30),  
pagamento_pedido varchar(100),cep varchar(10) not null,  
numero_cep int not null,quantidade int not null);
```