
Ana Beatriz Santana de Andrade
Isaque Araújo Gomes da Silva
Maria Júlia da Costa Paro
Victor Gabriel dos Reis Dias

SOFTWARE PLANET JUMP
Relatório Técnico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec de Araçatuba, orientado pelo Prof. Dr. Rodrigo Albino e coorientado pelo Prof. Me. Ronnie Marcos Rillo, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

RESUMO

Com o passar do tempo e avanço da tecnologia as empresas foram informatizando suas rotinas administrativas e gerenciais através de softwares específicos para cada seguimento e comercio, o recurso mais comum e essencial dos programas são o cadastro de clientes que permite a empresa ter um controle mais eficiente do seu público. Atualmente o seguimento Kids estão em grande ascensão em todo o brasil, encontramos brinquedos e áreas de diversão infantil em vários outros lugares, principalmente em shoppings que atinge um grande público diário. Analisando este cenário o projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um software capaz de gerenciar e controlar os clientes de uma área kids encontrada em um shopping da cidade de Araçatuba, o software será utilizado para cadastrar os clientes, seus filhos e gerenciar o tempo de cada um dentro do espaço kids, garantindo um controle mais eficiente do tempo e valores gastos no período a empresa escolhida foi a Planet Jump, localizada na cidade de Araçatuba, empresa que consiste em um parque de cama elástica para crianças, adolescentes e adultos, para a empresa a facilidade da contabilização da renda diária, semanal e mensal garante ao gestor um maior poder de tomada de decisão para garantir uma boa saúde financeira do estabelecimento. Para o desenvolvimento utilizamos a linguagem de programa C# através do programa Microsoft Visual Studio e o banco de dados Mysql. Com a utilização do software a empresa poderá focar mais no cliente uma vez que a facilidade do gerenciamento e controle do processo de inclusão de clientes, controle do tempo utilizado e fechamento de caixa será realizado pela aplicação de forma automática.

PALAVRAS-CHAVE: Software, Kids, Automatização.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 DESENVOLVIMENTO	6
2.1 Objetivo Geral	6
2.2 Objetivo Específico	6
2.3 Resultados Esperados	6
2.4 Materiais e Métodos	7
2.4.1 Cronograma	8
2.5 Resultados e Discussões	9
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
REFERÊNCIAS.....	14

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1-Barra superior e logo do software.....	9
Figura 2- Tela de login.....	10
Figura 3-Tela de Menu Inicial.....	10
Figura 4-Tela de Reserva.....	11
Figura 5-Reserva pronta.....	12
Figura 6-Cadastro de Responsável.....	12
Figura 7-Acrescimos pagos (água)	13
Figura 8- Caixa.....	14
Figura 9- Caixa gastos.....	14

1. INTRODUÇÃO

Os recursos tecnológicos disponíveis no mercado no qual os softwares estão inseridos auxiliam na gestão das empresas tornando as operações e processos mais assertivos graças as informações inseridas na base de dados que posteriormente transforma em dados específicos para tomada de decisão.

O software mais conhecido no meio empresarial é o ERP (Planejamento de Recursos Empresariais) no qual auxilia no gerenciamento de diversos setores como gestão de estoque, controle financeiro, processos contábeis e fiscais, gestão de pessoas, gestão de contratos e controle de compras. (TOTVS, 2022)

Outro software bastante utilizado pelas empresas são os sistemas CRM (Gestão de Relacionamento com o Cliente) que permite um conjunto de práticas relacionadas a interação com o público, garantindo analisar os dados obtidos do cliente e antecipar suas necessidades e seus desejos por produtos e serviços aumentando assim as vendas. (SALESFORCE, 2022)

Tendo como inspiração o cenário de gerenciamento e controle dos processos empresariais, surgiu o projeto do Software Planjet Jump, destinado a controle e gerenciamento de espaços Kids. O software permite aos funcionários acesso as informações de controle de acesso ao local, controlando o tempo de duração e o valor gasto no período, para se ter este recurso é realizado um cadastro com as informações dos responsáveis e da criança, garantindo assim total segurança durante todo o período. Para a empresa o fechamento do caixa diário semanal e mensal de forma automática também traz uma agilidade no processo.

2. DESENVOLVIMENTO

O sistema de gerenciamento e armazenamento de informações é desenvolvido utilizando a linguagem de programação C# através do programa Microsoft Visual Studio, este programa foi selecionado devido a variedade de funções e recursos com um manuseio mais descomplicado, que facilitou muito o desenvolvimento desse software devido à qualidade do programa e de suas ferramentas. Para armazenar as informações foi definido utilizar o banco de dados Mysql, um banco de dados muito utilizado e bem falado entre programadores por isso foi essa a preferência, além é claro de sua facilidade de manejo é gratuito, que favoreceu para que o software se tornasse funcional.

Em primeiro foram levantadas ideias de como poderia se tornar realidade esse software. tendo em mente o que seria desenvolvido foram definidas as linguagens de programação futuramente utilizadas, após isso o design do software foi definido.

Feito todo esse levantamento de ideias iniciou-se a programação.

2.1 Objetivo Geral

Desenvolver software de gerenciamento e controle para estabelecimento kids, controlando entrada, tempo de permanencia e valores, garantindo agilidade no controle financeiro.

2.2 Objetivo específico

Trazer ao proprietário do estabelecimento o gerenciamento de controle de acesso e rendimentos de forma clara e objetiva para a tomada de decisão.

2.3 Resultados Esperados

Desenvolver um software capaz de auxiliar no gerenciamento e controle de espaço kids com telas e recursos de fácil utilização.

2.4 Materiais e Métodos

No desenvolvimento do sistema de cadastramento e armazenamento de dados foram utilizados os seguintes materiais e softwares:

PC desktop: foi utilizado para execução e armazenagem/hospedagem e banco de dados

Adobe Photoshop: software utilizado para criação e desenvolvimento do design do projeto.

Microsoft Visual Studio: software utilizado para desenvolvimento da programação através da linguagem C#

My SQL: software utilizado para armazenamento e hospedagem em banco de dados

2.4.1 Cronograma

ETAPAS DO CRONOGRAMA	PERÍODO
Definição do Grupo	20/02/2022
Definição do Tema	10/03/2022
Desenvolvimento da Pesquisa	15/03/2022
Entrega do Relatório Mensal - Março	25/03/2022
Apresentação do Projeto	22/04/2022
Entrega do Relatório Mensal - Abril	29/04/2022
Desenvolvimento da parte prática	13/05/2022
Entrega do Relatório Mensal -Maio	27/05/2022
Montagem do Pré-Projeto - Documentação	10/06/2022
Finalização do Pré-Projeto - Documentação	17/06/2022
Entre do Relatório Mensal de Junho e Apresentação do Projeto	28/06/2022
Apresentação	26/08/2022
Verificação e parecer da aprovação do Projeto	23/09/2022
Apresentação	28/10/2022
Entrega do Relatório Técnico e Apresentação Final	30/11/2022

2.5 Resultado e Discussões

Seguidamente à finalização do desenvolvimento do software, pôde se perceber que os objetivos do ideal inicial foram supridos e tiveram resultados satisfatórios, mas não podemos dizer que estes resultados são finais e absolutos pois o software pode estar aberto à novas atualizações caso necessário. O Software foi desenvolvido e apresenta as seguintes funções:

- ✓ Todas as opções necessárias para login;
- ✓ Fechamento e controle total automatizado do caixa;
- ✓ Entrada e saída de clientes com todas as informações armazenadas em banco de dados

Resultado da barra superior do software

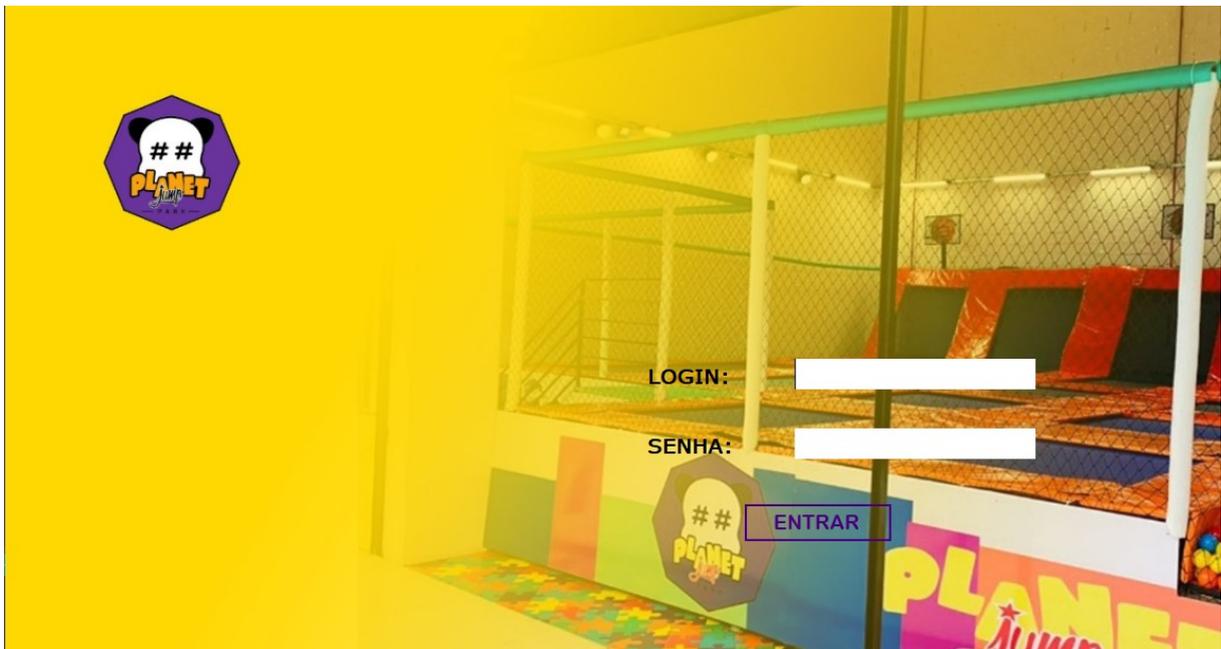
Figura 1-Barra superior/Logo



Fonte: Do próprio autor,2022

A primeira tela a ser vista no software é a de login que será feito pelo utilizador no caso o funcionário da empresa que colocará as informações fornecidas pela própria.

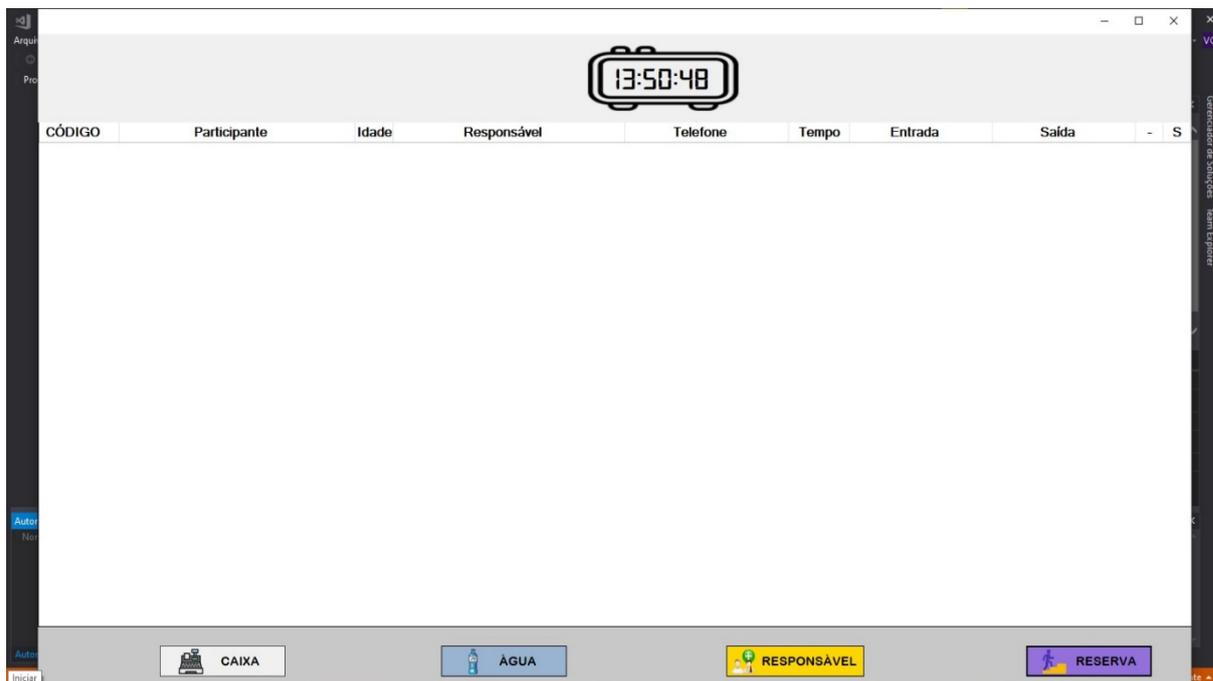
Figura 2-Tela de login



Fonte: Do próprio autor,2022

Feito isso a próxima tela a aparecer será a de menu

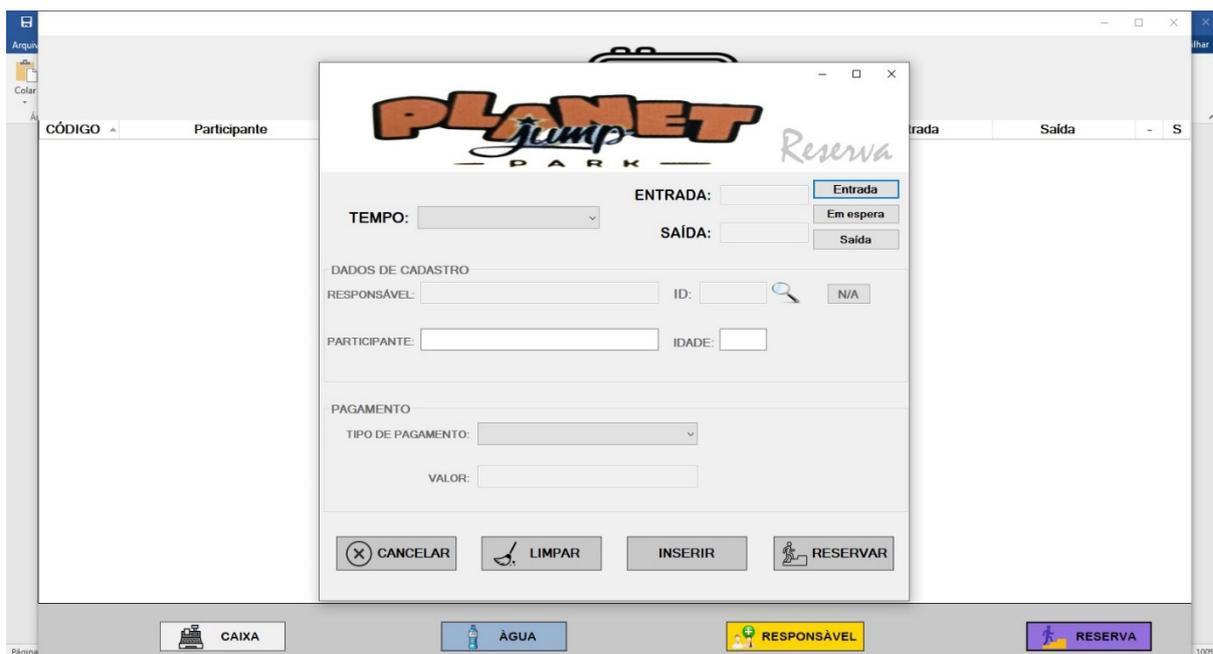
Figura 3-Tela de Menu inicial



Fonte: Do próprio autor,2022.

Com isso o funcionário da empresa fará a reserva do cliente contendo todas as suas informações demonstradas na tela seguinte:

Figura 4-Tela de reserva



Fonte: Do próprio Autor,2022.

Nessa tela de reserva será definido o tempo em que o cliente utilizará a cama elástica da empresa e o seu nome, será definido também o nome do responsável (caso seja criança), A forma de pagamento também será definida, sendo cartão, dinheiro ou misto (cartão e dinheiro).

Figura 5-Reserva pronta

CÓDIGO	Participante	Idade	Responsável	Telefone	Tempo	Entrada	Saída	S
0	Isaque Araujo Gomes da Silva	17			15			
0	Isaque Araujo Gomes da Silva	17			15	14:21	14:36	

Fonte: Do próprio Autor,2022

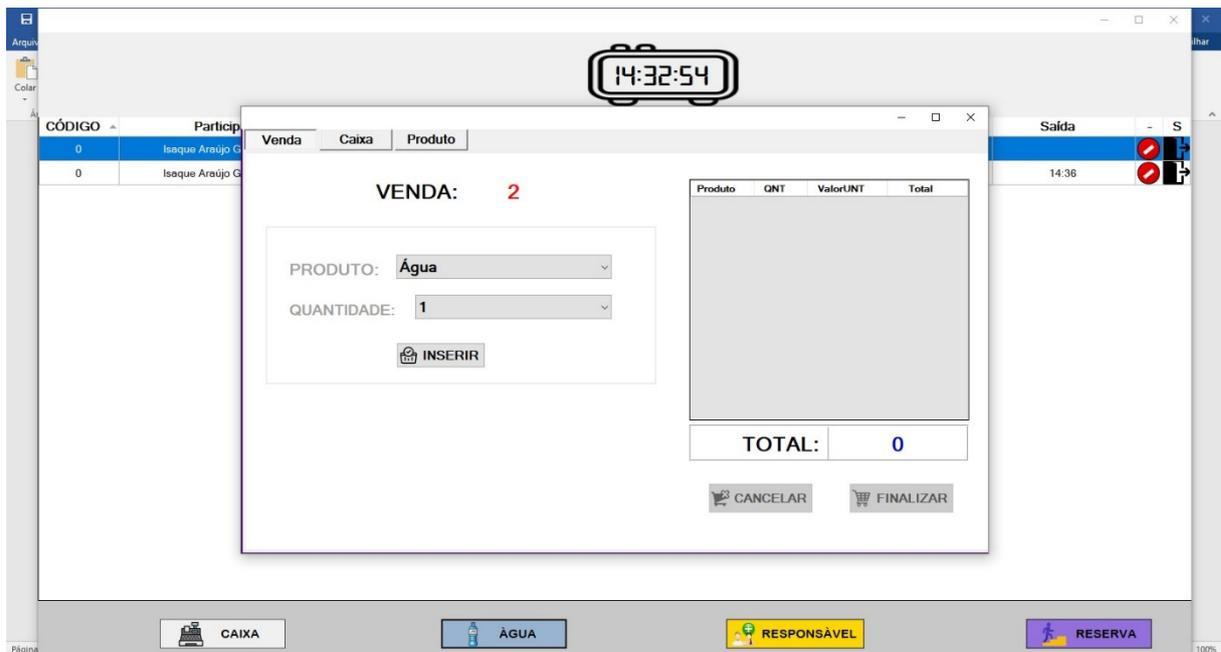
Este é um exemplo de como ficará uma reserva depois de pronta, o próprio software irá avisar quando o tempo da reserva acabar, e irá contar o tempo a mais utilizado pelo cliente e contabilizará o valor que deverá ser pago a mais.

Figura 6- Cadastro de responsável

Fonte: Do próprio autor,2022.

Essa tela será utilizada pelo funcionário da empresa caso o cliente seja uma criança e por isso será feito o cadastro do responsável por ela.

Figura 7- Acréscimos pagos-Água



Fonte: Do próprio autor,2022.

A água é paga e opcional do cliente e a empresa disponibiliza, e será contabilizada no valor final pelo sistema de forma automatizada.

Figura 8- Caixa

Valor	Quantidade	Total
0.25	0	0,00
0.50	0	0,00
1.00	0	0,00
2.00	0	0,00
5.00	0	0,00
10.00	0	0,00
20.00	0	0,00
50.00	0	0,00
100.00	0	0,00
200.00	0	0,00
Total		0,00

CONFERIR

TOTAL EM DINHEIRO: 0,00

TOTAL EM CARTÃO: 0,00

VALOR DE ÁGUA: 00,00

TOTAL DE RESERVAS: 2

GASTO FECHAR CAIXA

CAIXA ÁGUA RESPONSÁVEL RESERVA

Fonte: Do próprio autor,2022.

No caixa será apresentado para o utilizador todo o dinheiro que passa no caixa da empresa seja em cédulas ou cartão, mostrando os lucros e gastos da empresa.

Figura 9- Caixa gastos

Valor	Quantidade	Total
0.25	0	0,00
0.50	0	0,00
1.00	0	0,00
2.00	0	0,00
5.00	0	0,00
10.00	0	0,00
20.00	0	0,00
50.00	0	0,00
100.00	0	0,00
200.00	0	0,00
Total		0,00

CONFERIR

DINHEIRO: 0,00

CARTÃO: 0,00

DE ÁGUA: 00,00

RESERVAS: 2

GASTO FECHAR CAIXA

CAIXA ÁGUA RESPONSÁVEL RESERVA

GASTO

Valor:

Descrição:

GUARDAR

Fonte: Do próprio autor,2022.

Tudo que for gasto da empresa será apresentado nessa tela que também irá mostrar todo lucro que entrou no cartão no dinheiro. Isto tudo será de forma automatizada.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O software foi capaz de realizar as ações para qual foi designado como controle de tempo das crianças no local bem como o valor gasto, na área administrativa permite ao proprietário controle sobre o movimento financeiro do estabelecimento. Com o sistema concluído pôde-se constatar que os objetivos foram alcançados.

O projeto foi planejado com o intuito de auxiliar a empresa para que se melhore o desempenho dos funcionários e assim também o desempenho da empresa.

Que este projeto possa auxiliar empresas no futuro e que possa servir de exemplo para outras pessoas se inspirarem e assim acabar auxiliando cada vez mais pessoas, tivemos uma visão de como podíamos desenvolver um projeto que fizesse a diferença para alguém, afinal esta é a finalidade do trabalho mostrar um pouco do que pudemos desenvolver durante o curso e conseguimos alcançar este objetivo o projeto supriu as expectativas pelo qual foi desenvolvido e atua de forma fácil e ágil.

REFERÊNCIAS

DANTAS, Cleber. Série aprenda C# - Introdução a plataforma .NET e ao C#. Disponível em: . Acessado em: 21 set. 2022.

GUEDES, M. O que é e como começar com C# ?. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/o-que-e-e-como-comecar-com-c-sharp>>. Acessado em: 10 maio 2022.

SALESFORCE. CRM: O que é ?. Disponível em: < <https://www.salesforce.com/br/crm/> > . Acessado em: 22 set. 2022.

TOTVS. O que é ERP. Disponível em: < <https://www.totvs.com/blog/erp/o-que-e-erp/> > . Acessado em: 22 set. 2022.