



ETEC ORLANDO QUAGLIATO

CARLOS EDUARDO FERNANDES LOPES

DENNIS EDUARDO FIDELIS DE PAULA

MARIANNA SCARME DE MIRA

MATHEUS MARCONDES GONÇALVES DE AGOSTINI

ARMARINHOS 3 PATETAS

SANTA CRUZ DO RIO PARDO-SP

2020

Etec ORLANDO QUAGLIATO

CARLOS EDUARDO FERNANDES LOPES

DENNIS EDUARDO FIDELIS DE PAULA

MARIANNA SCARME DE MIRA

MATHEUS MARCONDES GONÇALVES DE AGOSTINI

ARMARINHO 3 PATETAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado á ETEC “Orlando Quagliato”, do centro estadual de educação tecnologia Paula Souza, como requisito para a obtenção do diploma de técnico de Informática sob orientação da Professora Mara Silvia Arcoleze Marelli e Professor Ricardo Ap Selani.

SANTA CRUZ DO RIO PARDO-SP

2020

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um site, com inteiração para os clientes aumentando o marketing da loja, além de aumentar a visibilidade da empresa. No estudo, foi procurado códigos que poderiam ajudar na criação, além disso, foi proposto um software que auxilia na criação de sites, com diversas formas de personalização. Com isso, foi utilizado algumas linguagens de programação e softwares de edição para a obtenção do resultado. Primeiramente, foi feito uma programação no software com o objetivo de simular a base para o site, dessa forma, foi idealizado de como o site seria. Foi utilizado da linguagem de programação PHP, que se baseia grande parte do site, além do HTML para a personalização e MySQL para o banco de dado. O resultado encontrado através do estudo, foram códigos que auxiliaram em grande parte do site, e um software capaz que exemplificar a base de um site. A partir desses resultados, foi concluído um site capaz de suportar todas as ideias e atender as expectativas do cliente.

Palavras-chave: Empresa. Linguagens de programação. Site.

ABSTRACT

This work aims to develop a website, with interaction for customers to increase the store's marketing, in addition to increasing the company's visibility. In the study, it was looked for codes that can help in the creation, moreover, it was proposed a software that helps in the creation of websites, with several forms of personalization. With that, some programming languages and editing software were used to obtain the result. First, a program was made in the software with the objective of simulating a base for the website, in this way, it was idealized of how the website would be. The PHP programming language was used, which is based on a large part of the site, in addition to HTML for customization and MySQL for the database. The result found through the study, were auxiliary codes in much of the site, and capable software that exemplifies a base of a site. Based on these results, a website was able to support all ideas and meet customer expectations.

Keywords: Company. Programming languages. Site.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Mer do trabalho	15
Figura 2 - Mapa do site	22
Figura 3 - Página inicial	23
Figura 4 - Página brinquedos.....	24
Figura 5 - Página brinquedos femininos	25
Figura 6 - Página promoções da semana.....	26
Figura 7 - Página material escolar	27
Figura 8 - Material escolar sortidos.....	28
Figura 9 - Página painel de controle.....	28
Figura 10 - Página localização	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 HISTÓRIA DA EMPRESA	7
3 JUSTIFICATIVA	8
4 OBJETIVO.....	9
5 METODOLOGIA.....	10
6 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS.....	11
6.1 Principais Inovações	11
6.1.1 Internet das coisas (IoT)	11
6.1.2 Cloud computing	11
6.1.3 Inteligência Artificial	12
6.1.4 Robotização.....	12
6.1.5 Equipamentos Autônomos	13
6.2 Impacto Para o Seu Projeto	13
7 BRIEFING.....	14
8 ANÁLISE DE BANCO DE DADOS	15
8.1 Mer.....	15
8.1.5 Mer do trabalho.....	15
8.2 Mysql.....	16
9 DIAGRAMAS.....	17
9.1 Classes	17
9.2 Use Case	17
9.3 Sequência	17
10 LINGUAGEM.....	19
10.1 História.....	19
10.2 Plataforma.....	19
11 RESPONSABILIDADE	21
12 MAPA DO SITE.....	22
13 RESULTADOS (TELAS E EXPLICAÇÕES).....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS.....	31
ANEXOS – DIÁRIO DE BORDO	33

1 INTRODUÇÃO

O Armarinho 3 patetas é uma empresa da área de vendas, que vende produtos como brinquedos, materiais escolares, decorações, entre outros. A empresa presta serviços somente em sua loja fixa presencialmente. Pensando na possibilidade de ampliar a veiculação da empresa na atual realidade de mercado na internet, desenvolveu-se um projeto de site para promover a expansão de suas vendas.

2 HISTÓRIA DA EMPRESA

A empresa Armarinho 3 Patetas existe há 44 anos desde janeiro de 1976. Seu João (dono da loja) desde menino sempre teve o sonho de ter uma loja e então começou com uma simples loja em Santa Cruz do Rio Pardo, foi alugado um espaço onde virou um pequeno mercado, e depois de 15 anos dele trabalhando no mercado e aos 34 anos, foi comprado o local onde é a loja atualmente (em pequena escala) que na época era uma barbearia, permanecendo lá há 29 anos. Antes disso, existia um prédio velho nesse local, ele acabou sendo demolido e foi construído a loja em baixo e a casa dele na parte de cima. João demorou 10 anos para comprar o terreno e 15 anos para terminar de reformar, após isso teve entre 4 a 5 reformas na loja. O nome “Armarinho 3 Patetas” se dá por causa de seu filho, que na época da criação da loja, adorava o programa chamado 3 patetas, e já como ele tinha a intenção de vender coisas para as crianças, decidiu nomear a loja como tal. Foi vendido na loja durante esse tempo, brinquedos, materiais escolares, presentes para casamento, utensílios para casa e até matérias de informática. E mesmo demorando muitos anos para conseguir realizar seu sonho, seu João Garcia nunca pensou em desistir da loja e persistiu até o fim.

3 JUSTIFICATIVA

Criar um site é essencial para que a sua empresa e ganhe mais visibilidade na internet e conquiste, por consequência, um número maior de clientes. Ele funciona como uma vitrine para o seu negócio, reunindo todas as informações importantes para o seu público-alvo.

4 OBJETIVO

O objetivo é desenvolver um site, com interação ao cliente e aumentar o marketing como fisicamente e virtualmente.

Elevar a visibilidade da empresa, criando possibilidade de novos clientes, interação mídias sociais e possibilitando o aumento das conversões.

5 METODOLOGIA

Será utilizado a linguagem de programação PHP, pesquisando códigos na internet para auxiliar no desenvolvimento da página, na parte da programação do site. Utilizará o HTML para o desenvolvimento do site, criando o banco de dados usando MySQL e PHOTOSHOP para modificação e personalização de imagens.

O mercado será analisado comparando tecnologias dos principais concorrentes, para aprimorar do estabelecimento.

6 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

6.1 Principais Inovações

6.1.1 Internet das coisas (IoT)

Uma das principais inovações tecnológicas adotadas pela indústria é a Internet das Coisas. Ela pode ser usada em diferentes atividades em uma fábrica, como o transporte logístico. Nesse caso, a IoT é usada para monitorar o tráfego e gerenciar a frota com mais eficiência. Além disso, otimiza a coleta de mercadorias por meio de sensores que mostram o local onde estão os itens procurados. Outra aplicação desse recurso é no estoque, possibilitando a administração dos gastos com energia na iluminação ou na climatização do ambiente com o uso de termostatos compatíveis com a IoT. Assim, é viável prevenir desperdícios com lâmpadas acesas e máquinas ligadas sem necessidade. A Internet das Coisas também ajuda na reposição automática do estoque devido a sensores inseridos em estantes e prateleiras que indicam a localização dos produtos e a falta deles ou de insumos para fabricar mercadorias. Com o aviso sendo emitido, é acionado um equipamento para repor os itens ou chamada a equipe de compras para adquirir as matérias-primas que faltam. Os sensores também são necessários para informar as mercadorias que saem pouco do estoque, o que colabora para constatar os itens mais vendidos e os menos procurados. Assim, a indústria tem mais condições de gerenciar o estoque de forma estratégica.

6.1.2 Cloud computing

A computação em nuvem se caracteriza por possibilitar o acesso remoto a sistemas e a documentos (imagens, vídeos, áudios etc.) por uma rede virtual de computadores. Em vez de armazenar uma grande quantidade de dados internamente, as empresas contratam provedores para executar essa tarefa. Essa medida permite economizar recursos financeiros, porque os contratantes deixam de investir em

servidores para armazenar dados. Além disso, propicia um aumento no nível de segurança das informações, porque os provedores, na maioria dos casos, adotam os melhores procedimentos para proteger os dados dos clientes. Outra vantagem desse recurso é dar uma maior mobilidade aos colaboradores, pois eles podem acessar dados corporativos em qualquer lugar com acesso à internet. Em reuniões com parceiros comerciais, é positivo ter informações disponíveis de maneira simples e rápida.

6.1.3 Inteligência Artificial

Essa é uma das inovações tecnológicas mais utilizadas pela indústria atualmente. Um dos motivos é propiciar que a produção tenha um menor custo, tornando a empresa mais competitiva. A inteligência artificial pode ser aplicada, por exemplo, para otimizar a reposição de estoques. Com base em dados de vendas e estoques, a tecnologia sugere a quantidade ideal de produtos que precisam ser repostos nos varejos e distribuidores, com alto nível de exatidão e assertividade. De acordo com a consultoria IDC, os investimentos em inteligência artificial devem chegar a R\$ 140 bilhões no mundo inteiro em 2019. Esse montante é 44% superior aos recursos financeiros aplicados em 2018.

6.1.4 Robotização

É mais uma das inovações tecnológicas que oferece inúmeros benefícios para o setor industrial. Ela permite que o robô execute diversas ações, como fabricação, limpeza e manutenção. Os robôs industriais normalmente executam atividades repetitivas que demandam um elevado nível de precisão. Hoje, é mais simples contar com esse recurso tecnológico em uma fábrica. Algumas empresas estão alugando robôs por um preço fixo por mês. Dessa forma, podem verificar se a tecnologia proporciona bons resultados sem fazer um grande investimento.

6.1.5 Equipamentos Autônomos

Uma das grandes inovações tecnológicas de 2019 são os equipamentos autônomos. Drones, robôs e veículos contam com a inteligência artificial para a automatização de tarefas sem a presença humana. Dependendo da tecnologia aplicada, esses equipamentos podem interagir com o ambiente, pessoas e objetos de forma muito natural. Em uma indústria, por exemplo, eles podem ser chamados, de maneira automática, para encontrar suprimentos solicitados pela linha de montagem. Um sistema identifica o momento ideal para exercer uma atividade na cadeia e começa, por conta própria, uma fase da produção.

6.2 Impacto Para o Seu Projeto

Sem as novas tecnologias não seria possível o desenvolvimento deste projeto, pois elas ajudam nas distribuições das mercadorias, das propagandas da empresa, e principalmente das vendas. Sendo assim, as tecnologias atuais tem um grande impacto sobre esse projeto.

7 BRIEFING

Empresa: Armarinho 3 Patetas

Endereço: R. Euclides da Cunha, 553 - Centro

Cidade: Santa Cruz do Rio Pardo

Tempo de Atuação no Mercado: 44 anos

Número de Funcionários: NA

Possui Outras Unidades (Filiais): Não

Nome do Responsável: João Garcia

Cargo: Proprietário

Ramo de Atividade: Vendas

Produtos/ Serviços Oferecidos: Brinquedos, Materiais escolares e decorações

Vantagens/Desvantagens sobre concorrentes: Não há informações sobre

Referências de Sites (outras empresas): Não tem

Objetivos a Serem Alcançados: Maior autonomia na divulgação

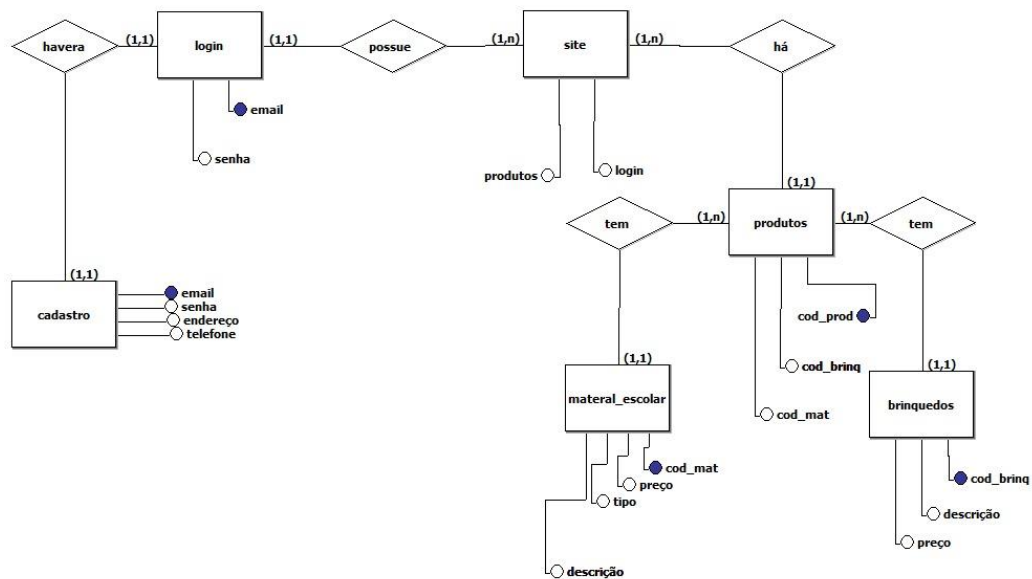
8 ANÁLISE DE BANCO DE DADOS

8.1 Mer

O Modelo Entidade Relacionamento (também chamado Modelo ER, ou simplesmente MER), como o nome sugere, é um modelo conceitual utilizado na Engenharia de Software para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos). Em geral, este modelo representa de forma abstrata a estrutura que possuirá o banco de dados da aplicação. Obviamente, o banco de dados poderá conter várias outras entidades, tais como chaves e tabelas intermediárias, que podem só fazer sentido no contexto de bases de dados relacionais.

8.1.5 Mer do trabalho

Figura 1 - Mer do trabalho



8.2 Mysql

O MySQL foi criado na Suécia, por David Axmark, Allan Larsson e o finlandês Michael Widenius. Eles começaram o projeto em 1980. O MySQL é um SGBD, um Sistema de gerenciamento de banco de dados, que usa a linguagem SQL como interface. Este banco de dados é conhecido por sua facilidade de uso, sendo ele usado pela NASA, HP, Bradesco, Sony, e muitas outras empresas. Sua interface simples, e também sua capacidade de rodar em vários sistemas operacionais, são alguns dos motivos para este programa ser tão usado atualmente, e seu uso estar crescendo cada vez mais. O MySQL está em constante desenvolvimento. Embora seja um dos bancos de dados mais utilizados no mundo, ainda se encontram alguns bugs, que são resolvidos com atualizações frequentes. O MySQL é protegido por uma licença de software livre, desenvolvida pela GNU. É também um dos programas que vem geralmente instalado com o GNU/Linux. Este banco de dados é muito utilizado para sites e programas de cadastro de lojas. Algumas das vantagens do MySQL em relação a outros bancos de dados do mesmo porte: tem uma facilidade maior para programação, tem funções mais simples, pode ser totalmente modificado, entre outras. Alguns competidores do MySQL são: Oracle, PostgreSQL, SQLServer e Firebird. Entre estes, o único banco de dados de grande porte totalmente free e com código fonte aberto é o MySQL. Por ter código aberto, facilita sua edição para as necessidades do usuário (desde que este saiba programar bem). No MySQL, pode-se escolher entre 3 formatos de tabelas, basicamente: ISAM, HEAP e MyISAM, sendo que as versões mais atuais suportam algumas adicionais, como InnoDB ou BDB, dependendo do modo como é compilado. Um banco de dados pode conter tabelas de diferentes tipos. Quando é criada uma tabela, deve-se escolher o tipo de tabela que será criada. O mais utilizado, e padrão, é MyISAM. As definições de coluna e tabela são guardadas em um arquivo .frm, criado pelo MySQL. Os índices e dados das tabelas também são armazenados em arquivos separados, dependendo do tipo de tabela. Estas são algumas das funções de tabela do MySQL. Muito mais simples que a maioria dos bancos de dados, porém é mais incompleta em alguns pontos.

9 DIAGRAMAS

São gráficos de duas dimensões e são geralmente são construídos em um plano cartesiano. Na horizontal (eixo das abscissas) são apresentadas as variações geográficas, cronológicas, específicas (classes ou rendas), categorias, setores e outros. Na vertical representam-se os valores para os fenômenos.

9.1 Classes

Um template para a criação de objetos e implementação de comportamento em um sistema. Em UML, uma classe representa um objeto ou um conjunto de objetos que compartilham uma estrutura e comportamento comum. São representadas por um retângulo que inclui linhas do nome da classe, seus atributos e suas operações. Ao desenhar uma classe em um diagrama de classes, somente a primeira linha deve ser preenchida — as outras são opcionais caso queira fornecer mais detalhes.

9.2 Use Case

O Diagrama de Use Case tem o objetivo de auxiliar a comunicação entre os analistas e o cliente. Um diagrama de Use Cases descreve um cenário que mostra as funcionalidades do sistema do ponto de vista do usuário. O cliente deve ver no diagrama de Use Cases as principais funcionalidades de seu sistema.

9.3 Sequência

Diagrama de sequência é um diagrama usado em UML, representando a sequência de processos num programa de computador, mais especificamente, de

mensagens passadas entre objetos. Como um projeto pode ter uma grande quantidade de métodos em classes diferentes, pode ser difícil determinar a sequência global do comportamento. O diagrama de sequência representa essa informação de uma forma simples e lógica.

10 LINGUAGEM

10.1 História

A linguagem é a expressão de tudo aquilo que pensamos e sentimos, é através do órgão língua, que nos comunicamos e falamos nossas ideias e desejos. O homem é o único ser social que usa a língua como expressão do que sente, todos os animais sejam racionais ou não, usa a linguagem para se comunicar, seja por gestos, instinto, código, idioma, fala, expressão verbal ou não verbal, oralidade e até me libras.

A primeira escrita começou na arte das cavernas e depois se criou o alfabeto dos sumérios que eram ícones que simbolizavam uma ideia é como se fossem os ideogramas dos japoneses e chineses, em que uma imagem diz quase uma frase inteira, mas os egípcios já utilizam de código escrito para se comunicar, mas quem detinha essa arte de escrever eram somente os escribas, que faziam parte do poder temporal, eles utilizam a escrita principalmente para escrever a cheias do Nilo e secas temporárias que aconteciam durante o ano. O calendário era diferente do de hoje, no ocidente e anotavam como se fazer a colheita os preparativos, e assim despertavam para uma escrita. No caso dos sumérios, a escrita era em forma de cunha, em argila, e por isso chamavam de escrita cuneiforme.

10.2 Plataforma

Plataforma é algo que sustenta uma série de coisas para alcançar um objetivo. Qualquer coisa que seja usado como base para executar um software dentro de determinadas regras que o software precisa se conformar é uma plataforma. Pode ser um hardware ou software (geralmente são máquinas virtuais ou mesmo sistemas ou ambientes operacionais ou até uma biblioteca, ou ainda navegadores web ou de outro padrão com objetivos semelhantes).

Nenhum software roda se conformando com várias plataformas de forma direta. Ou precisa de outra camada, que acaba sendo outra plataforma em um nível

mais alto ou ele precisa ficar verificando a plataforma e tomando decisões sobre o que executar para se conformar como o que está rodando em cima (tem diversas técnicas para isto, todas com penalização de desempenho).

Mas também usamos o termo em um nível mais alto, mais "administrativo", que eu acho que não é o foco. Mas algumas plataformas desse tipo acabam também sendo plataformas de execução também.

É possível ter alguns níveis de plataforma (do mais concreto ao mais abstrato). Em geral só precisa se preocupar mais com o nível mais alto que está mais próximo do seu software. Você não usa a plataforma web tendo que saber como resolver o acesso a um arquivo, a plataforma abstrai isso. Você não faz um código nativo se preocupando como acessa o teclado.

Não confundir com um framework. Um framework é uma tecnologia que roda em cima de uma plataforma e geralmente em conjunto com uma linguagem. É uma forma concreta de acessar a plataforma.

11 RESPONSABILIDADE

Plataformas mobile se tornaram ferramentas importantes de comercialização dos produtos via comércio eletrônico, e por isso o empreendedor deve ter um site responsivo. Sites responsivos são aqueles que adaptam o tamanho das suas páginas (alteração do layout) ao tamanho das telas que estão sendo exibidos, como as telas de celulares e tablets. Suas vantagens derivam da adaptação a qualquer ferramenta que os usuários estejam usando para facilitar a sua visualização. Além disso, os sites responsivos também podem expandir para visualizações de detalhes da página dando um zoom.

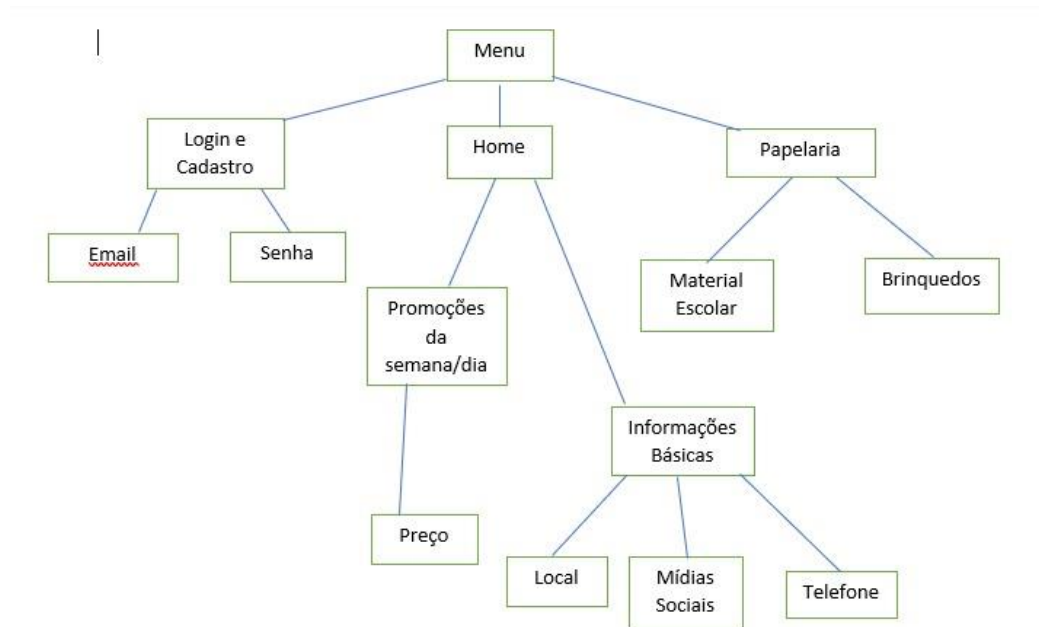
Veja alguma das adaptações nas páginas para sites responsivos que precisam ser feitas:

- Alterações no layout do site.
- Colocar as principais ferramentas de acesso para os usuários, para facilitar nas telas menores.
- Alterar as imagens e cores do site.
- Aumentar o espaço entre os links para que o dedo não encoste em dois links ao mesmo tempo.

Conforme dados divulgados pelo site Blog Webop, em pesquisa feita no Brasil em dez capitais pela WMcCann em parceria com o Instituto Ipsos, 41% dos entrevistados utilizam o celular para acessar a internet. É aconselhável que os empresários adaptem seus sites e lojas virtuais para que abranjam maior número de usuários. Facilitar mais o acesso e visualização dos sites das empresas tem sido a tônica de sites responsivos.

12 MAPA DO SITE

Figura 2 - Mapa do site



Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

13 RESULTADOS (TELAS E EXPLICAÇÕES)

Figura 3 - Página inicial



Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Nesta primeira imagem é exibida a tela inicial do site na qual contém algumas informações da própria loja, número de telefone e quais produtos são vendidos e claro a logo da empresa. Além disso, possui hyperlinks que acabam redirecionando para o Login e a Papelaria.





Figura 4 - Página brinquedos

Logim Home Papelaria





Brinquedos

Home/Papelaria/Brinquedos

Brinquedos Masculino

 <p>Pista Lava Rápido Hot Wheels Ataque Jacaré - Mattel por</p> <p>R\$ 299,90</p>	 <p>Brinquedo Lança Dardos Nerf Elite Disruptor tambor rotativo e desbloqueio rápido por</p> <p>R\$ 79,90</p>	 <p>Boneco Luccas Neto 27cm - Rosita por</p> <p>R\$ 124,90</p>	 <p>Fun Fortnite Carbine brinquedos coloridos por</p> <p>R\$ 159,90</p>
--	--	---	--

Outros









 <p>Boneco Fortnite Omega 10cm com acessórios Sunny por</p> <p>R\$ 139,90</p>	 <p>Bola de Futebol couro - tamanho normal por</p> <p>R\$ 20,00</p>	 <p>Carrinho Stock Kansas Toys Amarelo por</p> <p>R\$ 34,00</p>	 <p>Caminhão Cegonha C/4 Pick-ups - Roma Brinquedos por</p> <p>R\$ 29,90</p>
---	---	--	--

Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Esta segunda e terceira imagem começa a mostrar as variações de brinquedos da loja, na qual é grande, além de algumas informações do brinquedo como o nome, o tamanho, seu preço e uma imagem do brinquedo.

Figura 5 - Página brinquedos femininos

Brinquedos Feminino

 <p>Boneca Baby Alive Hasbro Lanchinhos Divertidos por</p> <p>R\$ 58,90</p>	 <p>Chef de Bolinhos, Barbie Mattel, Multicolorido por</p> <p>R\$ 169,90</p>	 <p>Barbie Princesa Vestido Magico Mattel - Multicolorido por</p> <p>R\$ 119,90</p>	 <p>Polly Clubhouse da Polly Multicolor - Mattel por</p> <p>R\$ 129,90</p>
 <p>Bebê Reborn Girafinha por</p> <p>R\$ 340,00</p>	 <p>LOL surprise - Sparkle Series 7 Suspensas - Candide por</p> <p>R\$ 107,90</p>	 <p>Nova Big Cozinha 68.5cm - Big Star por</p> <p>R\$ 98,90</p>	 <p>Mercadinho Infantil Confeitaria Infantil - Caixa Registradora por</p> <p>R\$ 201,00</p>

Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Nesta quarta e quinta imagem, começa a sessão de Brinquedos femininos, praticamente idêntica a masculina, apenas mudando o público alvo dos brinquedos.

Figura 6 - Página promoções da semana

PROMOÇÕES DA SEMANA			
BRINQUEDOS			
 <p>Boneca Sonho Azul por</p> <p>R\$ 79,90</p>	 <p>Boneca Bambola Louise por</p> <p>R\$ 69,90</p>	 <p>Carros Sortidos, Hot Wheels por</p> <p>R\$ 39,90</p>	 <p>Kit Miniaturas Patrulha Canina por</p> <p>R\$ 99,90</p>
MAT. ESCOLAR			

Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Esta imagem mostra quais são os brinquedos que entraram em promoção nesse semana.





Figura 7 - Página material escolar

Logm Home Papelaria




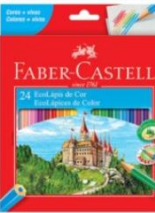




Mat.Escolar

Home/Papelaria/Mat.Escolar

Cadernos

 <p>Brief Case</p> <p>Caderno Universitário capa dura 1x1 96 folhas Brief Case Preto Espiral por</p> <p>R\$ 9,90</p>	 <p>Unicorns and Rainbows</p> <p>Caderno 10 matérias capa dura Fantasy por</p> <p>R\$ 29,90</p>	 <p>OH Happy Day</p> <p>Cadernos Espiral capa dura 80 folhas, 1 matéria, multicolor por</p> <p>R\$ 15,90</p>	 <p>Mickey Mouse</p> <p>Agenda Diária Mickey Mouse listras 2012 Espiral por</p> <p>R\$ 21,90</p>
---	--	--	---

MAT. ESCOLAR

 <p>Sweet Thing</p> <p>Caderno Universitário Capa Dura 10x1 160 folhas por</p> <p>R\$ 19,90</p>	 <p>LEAGUE OF LEGENDS</p> <p>Caderno League Of Legends 10 matérias por</p> <p>R\$ 34,90</p>	 <p>BIC Fashion</p> <p>Canetas Esferográfica 1.2mm 12 cores Fashion por</p> <p>R\$ 20,80</p>	 <p>FABER-CASTELL</p> <p>Lápis De Cor 24 Cores Faber Castell por</p> <p>R\$ 27,90</p>
 <p>BIC EcoLutions</p> <p>Corretivo Líquido EcoLutions Base de Água - 18ML por</p> <p>R\$ 3,00</p>	 <p>Grampeador Metal 26/6</p> <p>Grampea até 20 folhas - 1UN por</p> <p>R\$ 5,00</p>	 <p>grampos 26/6</p> <p>Grampos ACC 26/6 Galvanizado Com 5.000 UN por</p> <p>R\$ 20,00</p>	 <p>Post-it</p> <p>Bloco autoadesivo 450 folhas Post it 76x76 sortido - 1UN por</p> <p>R\$ 35,90</p>

Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Nas imagens acima é visto que começa a parte dos materiais escolares da loja, com uma variedade de cadernos, lápis de colorir, canetas, grampos e até corretivos.

Figura 8 - Material escolar sortidos



Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Na imagem acima é visto os materias sortidos da loja.

Figura 9 - Página painel de controle

Login Home Papelaria

Painel De Controle

Gerencie Seu Negócio

Email

Senha

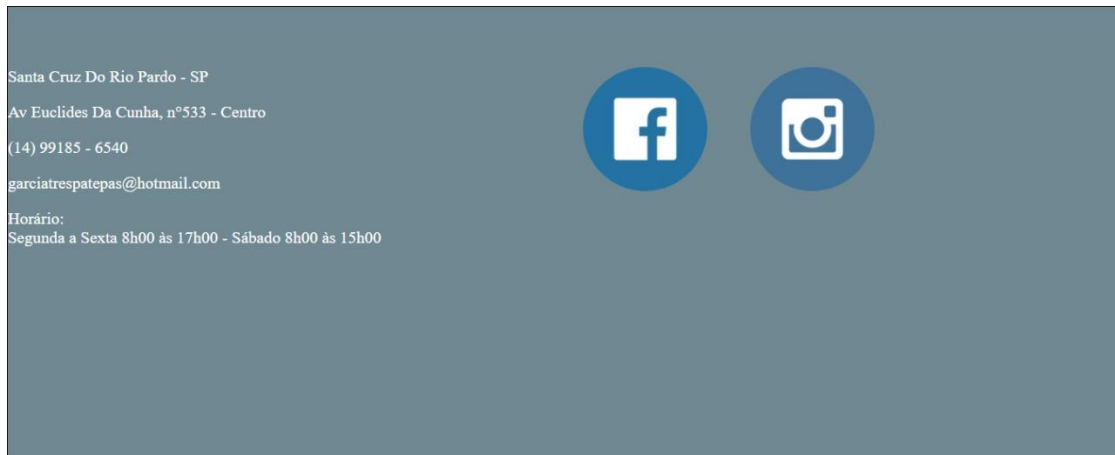
Lembre-me

ACESSAR

Ainda não é cadastrado? [Cadastre-se](#)

Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Nesta imagem acima é o painel de controle, uma página direcionada para o login na loja, é preciso colocar email e senha e tendo acesso para comprar, e caso não tenha cadastro ainda, existe a opção de cadastro logo abaixo.

Figura 10 - Página localização

Fonte: Agostini, Lopes, Mira, Paula

Nessa imagem exibida acima, é mostrado a localização da loja física, além do email da loja, número de telefone, o horário que a loja está aberta, e seu contato nas plataformas de Facebook e Instagram

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o atual mundo tecnológico, não dá para imaginar uma empresa sem um site, pois dinamismo e interatividade são características essenciais que uma empresa deve ter. O site do Armarinho 3 Patetas busca expressar a presença da empresa e marca na internet, apresentando todos os tipos de brinquedos, variedades de materiais escolares, decorações para todos os gostos, entre outros, a fim de fazer com que o cliente não precise se deslocar até a loja.

Um site de estilo comercial é um benefício para todos, pois traz uma plataforma web, que apresenta menus que podem ser facilmente manuseados e um login para que possa fazer seus cadastros, tendo uma melhor qualidade final. Esse trabalho demonstrou que através de um sistema pode melhorar a vida de muitas pessoas e criar a praticidade de uma empresa a partir de páginas web.

REFERÊNCIAS

DUARTE, Marcos – Diagramas. Disponível em:

<https://www.infoescola.com/estatistica/diagramas/> Acesso em 20 nov 2020

PACIEVITCH, Yuri – MYSQL. Disponível em:

<https://www.infoescola.com/informatica/mysql/>. Acesso em 20 nov 2020

VIRGÍLIA, Luciana – A origem e a história da linguagem. Disponível em:

<http://www.conteudojuridico.com.br/consulta/Artigos/29617/a-origem-e-historia-da-linguagem> Acesso em 02 dez 2020

Conheça as 8 principais inovações tecnológicas para a indústria. Disponível em:

<https://neogrid.com/br/blog/conheca-as-8-principais-inovacoes-tecnologicas-para-a-industria>. Acesso em 10 dez 2020

Tecnologia, plataforma e linguagem, o que são e como se relacionam?

Disponível em: <https://pt.stackoverflow.com/questions/266499/tecnologia-plataforma-e-linguagem-o-que-s%C3%A3o-e-como-se-relacionam#:~:text=Plataforma%20%C3%A9%20algo%20que%20sustenta,se%20conformar%20%C3%A9%20uma%20plataforma.&text=Mas%20algumas%20plataformas%20desse%20tipo%20acabam%20tamb%C3%A9m%20sendo%20plataformas%20de%20execu%C3%A7%C3%A3o%20tamb%C3%A9m.> Acesso em 15 out 2020

Disponível em: <https://sites.google.com/site/alunopragmatico/banco-de-dados/conceitos-e-arquitetura-de-bancos-de-dados-relacional-diagramas-entidade-relacionamento-procedures-functions-triggers-restricoes-de-integridade-visoes-gerenciamento-de-transacoes-seguranca-em-banco-de-dados?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>. Acesso em 10 ago 2020

Diagrama de sequência. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_sequ%C3%Aancia Acesso em 12 dez 2020

Disponível em:

<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/uml/diagramas/usecases/usecases.htm> Acesso em 12 dez 2020

O que é um diagrama de classe UML. Disponível em:

<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-classe-uml> Acesso em 12 dez 2020

Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-e-um-site-responsivo,4a6ad1eb00ad2410VgnVCM100000b272010aRCRD>> Acesso em 18 set 2020

ANEXOS – DIÁRIO DE BORDO

ATA da Reunião Nrº 01		
Data:	Horário:	Local:
06/02/2020	10h50	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Escolha do tema</i>		
Observação Importante:		
<i>O grupo definiu o tema do tcc</i>		

ATA da Reunião Nrº 02		
Data:	Horário:	Local:
12/02/2020	11h30	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Início da parte escrita do tcc</i>		
Observação Importante:		
<i>Os professores passaram os modelos que devemos seguir para o desenvolvimento do tcc</i>		

ATA da Reunião Nrº 03		
Data:	Horário:	Local:
20/02/2020	11h30	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Entrega da capa e folha de rosto</i>		
Observação Importante:		
<i>Os dois arquivos foram enviados aos colaboradores para a correção</i>		

ATA da Reunião Nrº 04		
Data:	Horário:	Local:
<i>07/05/2020</i>	<i>11h40</i>	Etec Orlando Quagliato
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Elaborar uma pesquisa sobre a empresa e o briefing</i>		
Observação Importante:		
<i>O grupo pediu ao representante da empresa as informações necessárias para a realização dessa pesquisa</i>		

ATA da Reunião Nrº 05		
Data:	Horário:	Local:
<i>14/05/2020</i>	<i>10h55</i>	Etec Orlando Quagliato
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Fazer uma pesquisa sobre Inovações tecnológicas</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 06		
Data:	Horário:	Local:
<i>21/05/2020</i>	<i>11h45</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolver pesquisa sobre Mysql</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 07		
Data:	Horário:	Local:
<i>28/05/2020</i>	<i>11h30</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolver o Mer do site</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o desenvolvimento do mer utilizamos o BrModelo</i>		

ATA da Reunião Nrº 08		
Data:	Horário:	Local:
<i>15/06/2020</i>	<i>11h25</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Pesquisar sobre Diagramas</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 09		
Data:	Horário:	Local:
<i>30/06/2020</i>	<i>11h35</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Pesquisar sobre Diagramas</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 010		
Data:	Horário:	Local:
<i>01/07/2020</i>	<i>10h50</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolvimento da Introdução do projeto</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o desenvolvimento da introdução usamos as nossas próprias palavras</i>		

ATA da Reunião Nrº 011		
Data:	Horário:	Local:
<i>10/07/2020</i>	<i>11h25</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolvimento da Introdução do projeto</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o desenvolvimento da introdução usamos as nossas próprias palavras</i>		

ATA da Reunião Nrº 012		
Data:	Horário:	Local:
<i>13/07/2020</i>	<i>11h55</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Colocar as formatações seguindo a norma abnt</i>		
Observação Importante:		
<i>Os professores passaram as normas abnt para mudarmos em nosso arquivo</i>		

ATA da Reunião Nrº 013		
Data:	Horário:	Local:
<i>23/07/2020</i>	<i>12h10</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Colocar as formatações seguindo a norma abnt</i>		
Observação Importante:		
<i>Os professores passaram as normas abnt para mudarmos em nosso arquivo</i>		

ATA da Reunião Nrº 014		
Data:	Horário:	Local:
<i>17/08/2020</i>	<i>12h00</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Colocar as formatações seguindo a norma abnt</i>		
Observação Importante:		
<i>Os professores passaram as normas abnt para mudarmos em nosso arquivo</i>		

ATA da Reunião Nrº 015		
Data:	Horário:	Local:
<i>31/08/2020</i>	<i>11h45</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Colocar as formatações seguindo a norma abnt</i>		
Observação Importante:		
<i>Os professores passaram as normas abnt para mudarmos em nosso arquivo</i>		

ATA da Reunião Nrº 016		
Data:	Horário:	Local:
<i>01/09/2020</i>	<i>12h15</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Pesquisar sobre Linguagens, História e Plataforma</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 017		
Data:	Horário:	Local:
<i>15/09/2020</i>	<i>11h20</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Pesquisar sobre Linguagens, História e Plataforma</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 018		
Data:	Horário:	Local:
16/09/2020	10h55	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes	
Colaboradores:	Mara e Ricardo	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolver uma pesquisa sobre Responsividade</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 019		
Data:	Horário:	Local:
30/09/2020	11h00	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes	
Colaboradores:	Mara e Ricardo	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolver uma pesquisa sobre Responsividade</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o auxílio desta pesquisa os integrantes do grupo utilizaram a plataforma google</i>		

ATA da Reunião Nrº 020		
Data:	Horário:	Local:
15/10/2020	12h10	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes	
Colaboradores:	Mara e Ricardo	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolvimento do layout da página principal</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o desenvolvimento das páginas utilizamos o WordPress</i>		

ATA da Reunião Nrº 021		
Data:	Horário:	Local:
<i>19/10/2020</i>	<i>12h10</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Continuação do desenvolvimento do site</i>		
Observação Importante:		
<i>Desenvolvemos mais duas páginas para o site</i>		

ATA da Reunião Nrº 022		
Data:	Horário:	Local:
<i>09/11/2020</i>	<i>12h10</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolvimento do resumo do tcc</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o desenvolvimento do resumo usamos as nossas próprias palavras</i>		

ATA da Reunião Nrº 023		
Data:	Horário:	Local:
<i>16/11/2020</i>	<i>12h10</i>	ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Desenvolvimento do resumo do tcc</i>		
Observação Importante:		
<i>Para o desenvolvimento do resumo usamos as nossas próprias palavras</i>		

ATA da Reunião Nrº 024		
Data:	Horário:	Local:
<i>16/11/2020</i>	<i>12h10</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Continuação do desenvolvimento do site</i>		
Observação Importante:		

ATA da Reunião Nrº 025		
Data:	Horário:	Local:
<i>30/11/2020</i>	<i>12h10</i>	Etec ORLANDO QUAGLIATO
Equipe técnica:	<i>Carlos Lopes, Dennis de Paula, Marianna Scarme, Matheus Marcondes</i>	
Colaboradores:	<i>Mara e Ricardo</i>	
Teor desta reunião:		
<i>Continuação do desenvolvimento do site</i>		
Observação Importante:		
<i>Desenvolvemos mais duas páginas para o site</i>		