

ETEC SAPOPEMBA
CURSO TÉCNICO DE INFORMÁTICA

Equipe Mu.Go

VENDAS.GO

Sistema informatizado para comércio

São Paulo/SP

2012

**EMERSON DOS SANTOS ALBINO
FELIPE BARROS JUSTINO
LUCAS MAJUSKI DOS SANTOS**

VENDAS.GO

Sistema informatizado para comércio

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial
para obtenção do Título de Técnico de
Informática à ETEC de Sapopemba,
sob orientação do Professor
Especialista Antonio Cesar.

São Paulo/SP

2012

**EMERSON DOS SANTOS ALBINO
FELIPE BARROS JUSTINO
LUCAS MAJUSKI DOS SANTOS**

VENDAS.GO

Sistema informatizado para comércio

São Paulo, 23 de novembro de 2012.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora para obtenção do grau de Técnico em Informática à ETEC de Sapopemba.

Prof^a. Msc. Aletéia Vanessa Moreira Souto

Prof. Especialista Humberto Luiz de Toledo

Presidida por:

Prof. Especialista Antônio Cesar Lemos

“O único lugar onde o sucesso vem antes do trabalho é no dicionário.”

Albert Einstein

RESUMO

A empresa Mu.Go foi fundada por alunos da ETEC de Sapopemba com o intuito de desenvolver softwares, originando assim o projeto "Vendas.Go".

O primeiro cliente foi a Pastelaria Suíça, que apresentava problemas com suas vendas sem um sistema informatizado. O Vendas.Go conta com ferramentas para suprir as necessidades da empresa.

Palavras-chave: Mu.Go, Vendas.Go, projeto.

ABSTRACT

The company Mu.Go was founded by students of “ETEC de Sapopemba” in order to develop softwares, thus creating the project “Vendas.Go”

The first client was the “Pastelaria Suíça”, who had problems with theirs sales without a computerized system. The “Vendas.Go” has tools to meet the needs of the company.

Keywords: Mu.Go,Vendas.Go,project.

LISTA DE FIGURAS

Figuras

FIGURA 1 - Logotipo da empresa	12
FIGURA 2 - Organograma departamental.....	14
FIGURA 3 - Organograma funcional	14
FIGURA 4 - Organograma da empresa cliente	17
FIGURA 5 - Logotipo do Software.....	19
FIGURA 6 – Cronograma de trabalho	21

Diagramas

DIAGRAMA 1.1 - Classes	26
DIAGRAMA 1.2 - Classes	27
DIAGRAMA 1.3 - Classes	28
DIAGRAMA 2 – Casos de uso 1	29
DIAGRAMA 3 – Casos de uso 2	29
DIAGRAMA 4 – Casos de uso 3	30
DIAGRAMA 5 – Casos de uso 4	30
DIAGRAMA 6 – Casos de uso 5	31
DIAGRAMA 7 – Casos de uso 6	31
DIAGRAMA 8 – Casos de uso 7	32
DIAGRAMA 9 – Casos de uso 8	32
DIAGRAMA 10 – Casos de uso 9	33
DIAGRAMA 11 – Casos de uso 10	33
DIAGRAMA 12 – Casos de uso 11	34
DIAGRAMA 13 – Casos de uso 12	34
DIAGRAMA 14 – Casos de uso 13	35
DIAGRAMA 15 – Casos de uso 14	35
DIAGRAMA 16 – Casos de uso 15	36
DIAGRAMA 17 – Casos de uso 16	36
DIAGRAMA 18 – Casos de uso 17	37
DIAGRAMA 19 – Casos de uso 18	37
DIAGRAMA 20 – Casos de uso 19	38
DIAGRAMA 21 – Casos de uso 20	38
DIAGRAMA 22 – Atividades 1	39
DIAGRAMA 23 – Atividades 2	39

Telas

TELA 1 - Login	43
TELA 2 – Visão Geral.....	43
TELA 3 – Barra de ferramentas.....	44
TELA 4 – Configurações/Opções do usuário	45
TELA 5 – Gerenciador de produtos disponíveis	45
TELA 6 – Controle de Estoque	46
TELA 7 – Gerenciador econômico	47
TELA 8 – Controle de produtos	47
TELA 9 – Manutenção do sistema/ Registros	48
TELA 10 –Notificação de erros e bugs/E-mail.....	49
TELA 11 –Sobre o programa.....	49
TELA 12 –Controle de vendas	50

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. DEFINIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO DA EQUIPE	12
1.1. Nome e Logotipo.....	12
1.2. Histórico	12
1.3. Membros	12
1.5. Visão	13
1.6. Ramo de atividade	13
1.7. Forma de trabalho	13
1.8. Organograma Departamental e Funcional	14
2. DEFINIÇÕES DO PLANO DE TRABALHO DO CLIENTE	14
2.1. Razão social	15
2.2. Logotipo	15
2.3. Histórico	15
2.4. Nome Administradores e gerentes.....	15
2.5. Missão	15
2.6. Visão.....	15
2.7. Forma de trabalho.....	15
2.8. Recursos:.....	16
2.9. Organograma Departamental e Funcional	17
2.10. Descrição de cada departamento	17
2.11. Formas de Controle	17
2.12. Descrição de formas de trabalho	17
3. DEFINIÇÕES DO PROBLEMA DO CLIENTE	18
4. PLANO DE SOFTWARE.....	19
4.1. Nome do Projeto e Logotipo	19
4.2. Objetivo.....	19
4.3. Descrição resumida da funcionalidade do projeto	19
4.4. Relação Custo-Benefício	20
4.5. Cenário e ambiente de desenvolvimento.....	20
4.6. Cronograma de trabalho	21
4.7. Custos de Hardware, Software necessários e do Sistema a ser desenvolvido	22

4.8. Recursos necessários para desenvolvimento e utilização: Software, hardware e Humanos.....	22
4.9. Folha de aprovação do cliente.....	223
5. REGRAS DE NEGÓCIO	224
6. DIAGRAMAS UML	25
6.1. Diagrama de classe	25
6.2. Diagramas de casos de uso.....	28
6.3. Diagramas de atividade	38
7. DICIONÁRIO DE DADOS	39
7.1 Tabela: tbCodCliente.....	39
7.2 Tabela: tbEstDia.....	39
7.3 Tabela: tbEstoque	39
7.4 Tabela: tbEstoque	40
7.5 Tabela: tbProdutos	40
7.6 Tabela: tbTempVenda.....	41
7.7 Tabela: tbUsuarios	42
8. TELAS DO SISTEMA.....	43
CONCLUSÃO.....	51
REFERÊNCIAS.....	52

INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo a informatização de um comércio, transformando os processos de compra e vendas mais ágeis e práticos para os funcionários e seus clientes. Além de oferecer um controle eficiente de toda a empresa facilitando a vida de seus proprietários usando a tecnologia a favor da praticidade.

1. DEFINIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO DA EQUIPE

1.1. Nome e Logotipo



Figura 1 - Logotipo da empresa

1.2. Histórico

A empresa Mu.Go foi criada em julho de dois mil e doze, com foco no desenvolvimento de softwares para solucionar problemas existentes em pequenos estabelecimentos de comércio.

O projeto inicial, chamado “Vendas.Go”, visa suprir as necessidades existentes no comércio “Pastelaria Suíça”, localizada em Santo André – SP. A falta de um sistema informatizado nesse estabelecimento estava atrapalhando sua eficiência.

1.3. Membros

Emerson Albino, Felipe Justino e Lucas Majuski.

1.4. Missão

A Mu.Go tem como missão aperfeiçoar empresas comerciais com uso de software específico, atendendo suas necessidades de forma simples.

1.5. Visão

A visão da Mu.Go é ganhar confiança no mercado de software pela sua eficiência.

1.6. Ramo de atividade

A Mu.Go trabalha no mercado de desenvolvimento de softwares.

1.7. Forma de trabalho

A Mu.Go desenvolve softwares para empresas carentes de sistema informatizado. Seus softwares são capazes de aperfeiçoar a forma de trabalho de seus clientes visando a praticidade sem perder eficiência.

1.8. Organograma Departamental e Funcional

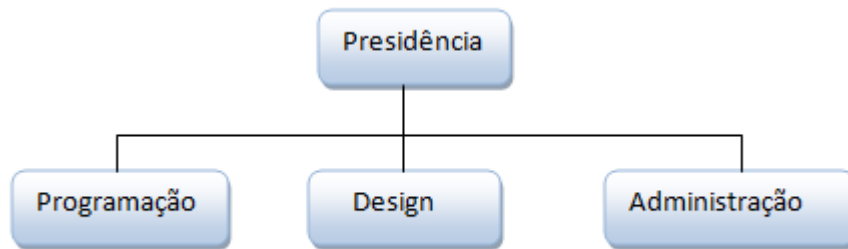


Figura 2 - Organograma departamental

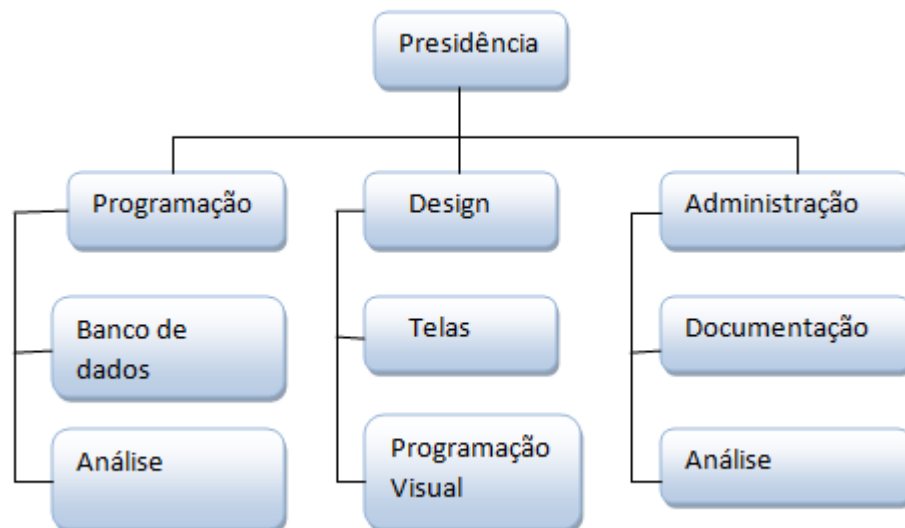


Figura 3 - Organograma funcional

Emerson Albino é responsável pelo departamento de programação. Sua função é desenvolver softwares e gerenciar o banco de dados do programa.

O departamento de design é gerenciado por Felipe Justino, cuja função é desenvolver e implantar toda a parte gráfica do projeto.

Responsabilidade de Lucas Majuski, o departamento de administração tem como função supervisionar todos os projetos da Mu.Go e lidar com seus clientes.

2. DEFINIÇÕES DO PLANO DE TRABALHO DO CLIENTE

2.1. Razão social

Maria Wauke.

2.2. Logotipo

A empresa ainda não possui logotipo.

2.3. Histórico

Após morar durante algum tempo no Japão, a senhora Maria Wauke decidiu abrir uma pastelaria chamada “Suíça” em parceria com seu marido. A pastelaria está situada na Rua Suíça, 822. Santo André – SP

2.4. Nome Administradores e gerentes

Maria Wauke e Nori Wauke.

2.5. Missão

Satisfazer os clientes através de um bom atendimento, proporcionando uma boa alimentação.

2.6. Visão

Aumentar sua estrutura e ganhar reconhecimento pela eficiência e qualidade dos produtos.

2.7. Forma de trabalho

Os funcionários estão divididos entre balcão e cozinha. Enquanto os responsáveis pelo balcão gerenciam pedidos, os responsáveis pela cozinha estão encarregados de preparar a refeição de acordo com os pedidos.

2.8. Recursos:

- Humanos

Os funcionários são registrados e trabalham de acordo com as leis trabalhistas.

- Financeiros

No início a empresa contou apenas com recursos de seus donos. Após um curto período de tempo, a empresa conseguiu manter uma boa margem de lucro permitindo o investimento em melhorias.

- Materiais

Duas Geladeiras e freezers, estufa de salgados, mesas e cadeiras, etc.

- Hardware

Atualmente não há nenhum computador operando no estabelecimento, entretanto um computador será providenciado em breve para a implantação do sistema.

- Software

Os recursos de software dependem de um computador, mas a empresa providenciará a instalação de recursos para que o sistema opere perfeitamente.

2.9. Organograma Departamental e Funcional

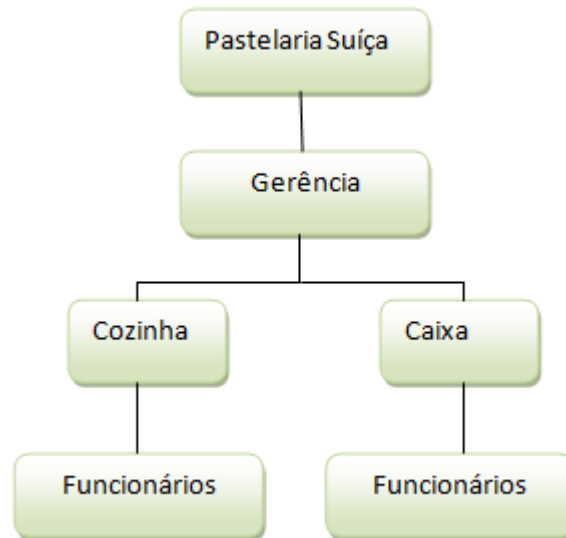


Figura 4 - Organograma da empresa cliente

2.10. Descrição de cada departamento

Os donos da empresa são responsáveis pela gerência do estabelecimento e também atuam em algumas atividades no comércio.

2.11. Formas de Controle

Atualmente os funcionários da empresa controlam as informações por registro manuscrito e os gerentes contam com um computador pessoal caso necessitem de um controle mais amplo.

2.12. Descrição de formas de trabalho

O controle do caixa é feito pelos funcionários sem o devido registro da entrada e saída de capital. Os clientes fazem seus pedidos diretamente no caixa, pagam e aguardam o pedido estar pronto.

3. DEFINIÇÕES DO PROBLEMA DO CLIENTE

Atualmente a empresa cliente não conta com um sistema informatizado atrapalhando assim sua eficiência. Todos os registros são feitos manualmente , ocasionando riscos de perda de informação e erros nas vendas.

Sem um sistema, a empresa demora mais tempo para fazer os pedidos de seus clientes causando certo transtorno durante horários em que a empresa recebe muitos clientes, principalmente durante o final de semana quando a movimentação é maior.

A cliente Maria não possui nenhum conhecimento avançado de informática, necessitando assim de um sistema simples para que possa usufruir de todos os recursos sem transtornos.

4. PLANO DE SOFTWARE

4.1. Nome do Projeto e Logotipo

O projeto desenvolvido para a Pastelaria Suíça chama-se “Vendas.GO: Sistema informatizado para comércio”.



Figura 5 - Logotipo do Software

4.2. Objetivo

O objetivo principal do projeto é solucionar os problemas existentes na Pastelaria Suíça, otimizando o controle de vendas para que haja mais praticidade e rapidez na hora da venda.

4.3. Descrição resumida da funcionalidade do projeto

A principal função do “Vendas.GO: Sistema informatizado para comércio” é o controle das vendas que proporciona uma visão geral dos produtos em estoque, a quantidade dos produtos no pedido do cliente e o valor total, calculando quanto o cliente deve pagar por seu pedido. O programa ainda conta com gerenciador econômico que controla a entrada e saída de capital durante todo o dia e um gerador de senha para cada pedido, organizando os pedidos na hora da retirada.

4.4. Relação Custo-Benefício

O projeto além de prático, é baixo custo. Funcionando em computadores com recursos medianos não é necessário a compra de um computador muito caro para reproduzir o programa. O projeto também não necessita de manutenção e nem de outros recursos para funcionar.

4.5. Cenário e ambiente de desenvolvimento

O projeto é desenvolvido na linguagem Vb.Net através do software Microsoft Visual Studio. Testado em várias versões do sistema operacional Microsoft Windows e em diferentes computadores, o projeto não apresenta problemas ao rodar em computador com poucos recursos ou sistema operacional antigo..

4.6. Cronograma de trabalho

	<u>Jul/12</u>	<u>Ago/12</u>	<u>Set/12</u>	<u>Out/12</u>	<u>Nov/12</u>	<u>Dez/12</u>
<i>Ideia do projeto</i>						
<i>Levantamento de necessidades do cliente</i>						
<i>Documentação</i>						
<i>Relatos em ATA</i>						
<i>Design</i>						
<i>Primeira pré-banca</i>						
<i>Segunda pré-banca</i>						
<i>Banca final</i>						
<i>Login</i>						
<i>Barra de ferramentas</i>						
<i>Configurações</i>						
<i>Gerenciador de produtos disponíveis</i>						
<i>Controle de estoque</i>						
<i>Gerenciador econômico</i>						
<i>Notificação de erros</i>						
<i>Controle de vendas</i>						

4.7. Custos de Hardware, Software necessários e do Sistema a ser desenvolvido

Para o desenvolvimento do projeto:

Computador com configuração mínima: R\$ 980,00 (em média)

Microsoft Visual Studio Professional 2010: R\$ 1000,00 (em média)

Para a utilização do projeto:

Computador com configuração mínima: R\$ 980,00 (em média)

4.8. Recursos necessários para desenvolvimento e utilização: Software, hardware e Humanos

Recursos para desenvolvimento:

Computador com configuração mínima (512MB de memória RAM e 1GB livre de HD)

Sistema operacional Microsoft Windows XP/Vista/7/8

Microsoft Visual Studio Professional 2010

Pacote Microsoft Office 2010 completo

Adobe Photoshop CS6

Designer

Programador

Recursos para utilização:

Computador com configuração mínima (512MB de memória RAM e 1GB livre de HD)

Sistema operacional Microsoft Windows XP/Vista/7/8

4.9. Folha de aprovação do cliente

São Paulo, 02 de dezembro de 2012.

Participantes: Emerson Albino, Felipe Justino e Lucas Majuski

Tema: Aprovação da proposta de sistema

Nós da Pastelaria Suíça declaramos, através deste, que concordamos com a proposta de sistema apresentado pela equipe Mu.Go.

Maria Wauke - Gerente

Nori Wauke – Gerente

Equipe Mu.Go

5. REGRAS DE NEGÓCIO

Na empresa Pastelaria Suíça existe uma política de pagamento à vista, ou seja, o cliente tem que pagar ao fazer seu pedido. A empresa recebe esse valor, armazena no caixa e transfere o pedido do cliente para a cozinha, onde o pedido é feito e entregue assim que pronto. Sem o uso do sistema informatizado esse processo acaba demorando mais tempo e podendo ocasionar falhas ao cobrar o cliente. O caixa tem todo o controle do dinheiro recebido pelos pedidos, calculando o lucro diário depois.

O estoque é controlado pela própria gerência, sendo reabastecido assim que necessário para que não falem ingredientes para a fabricação do alimento. No estoque também estão organizados as bebidas industrializadas (refrigerantes e sucos).

Todos esses procedimentos são registrados manualmente para consultas futuras.

6. DIAGRAMAS UML

6.1. Diagrama de classe

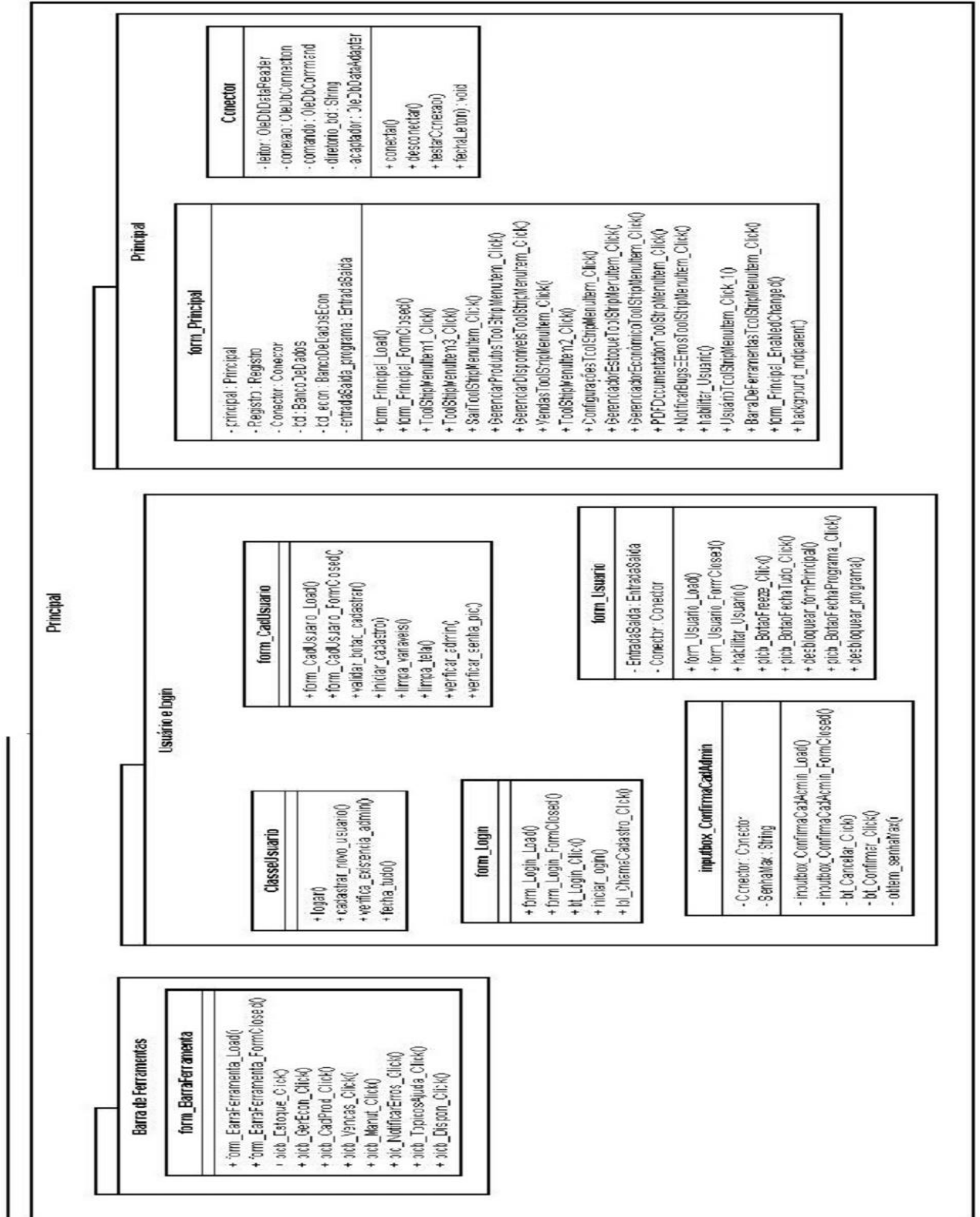


DIAGRAMA 1.1 – Classes

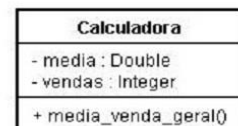
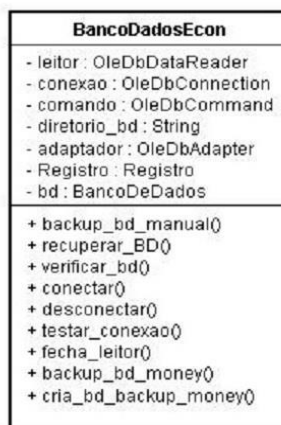
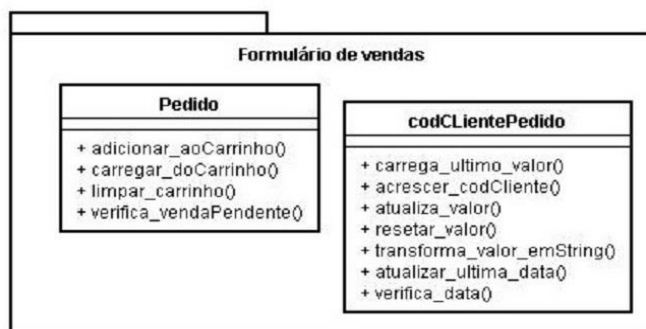
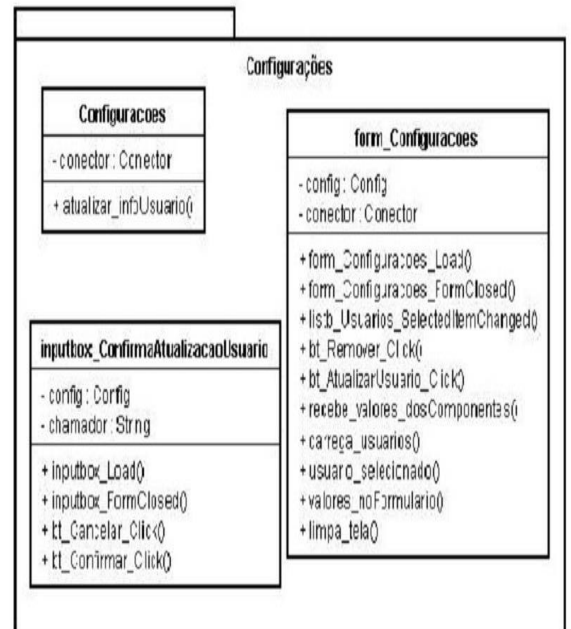
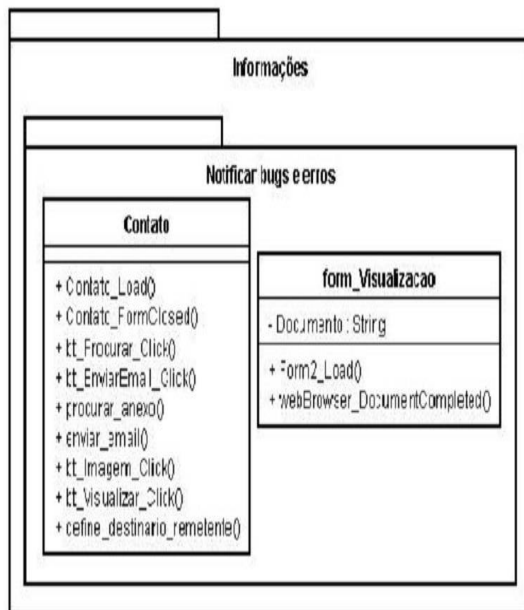


DIAGRAMA 1.2 – Classes

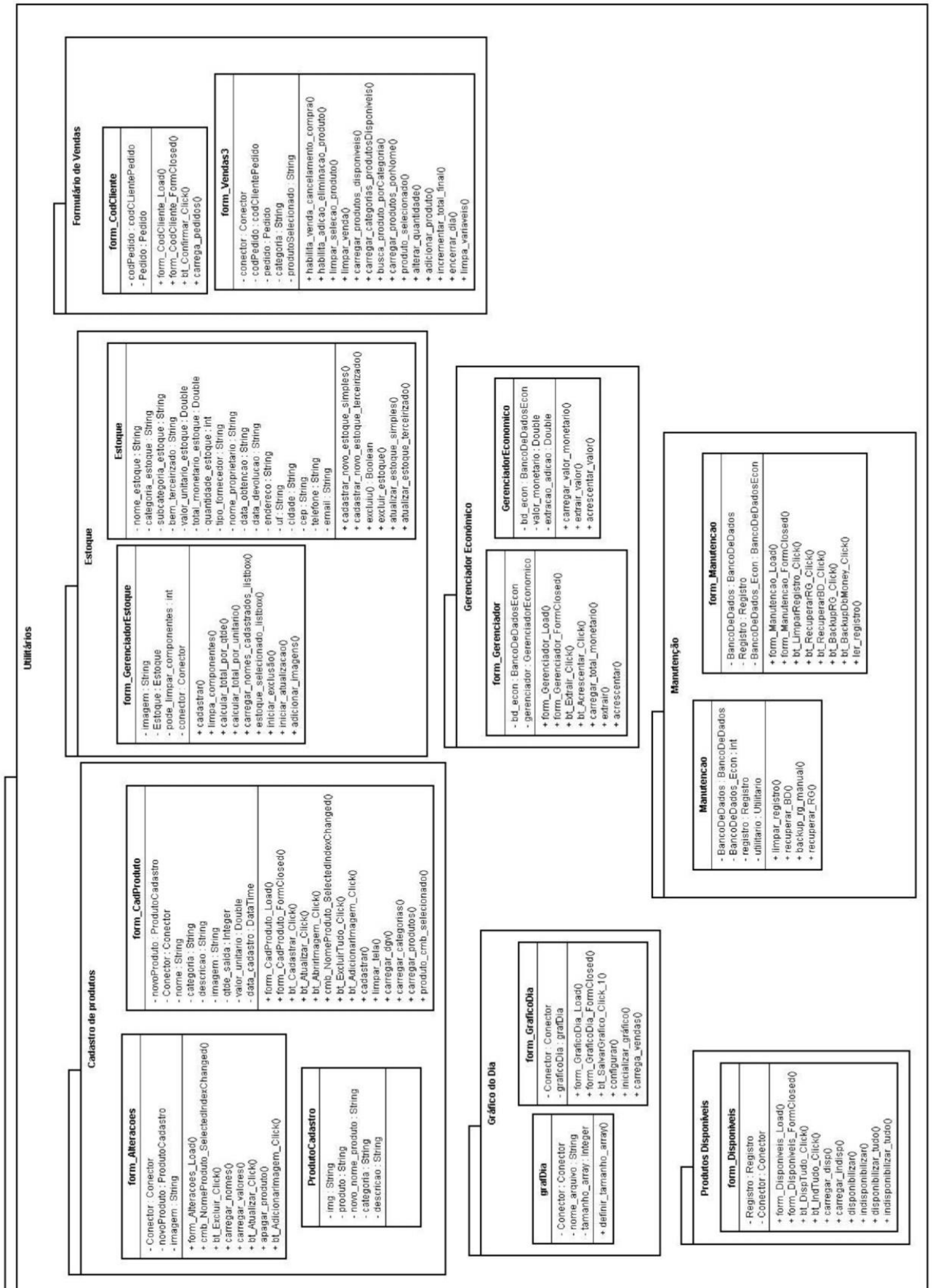
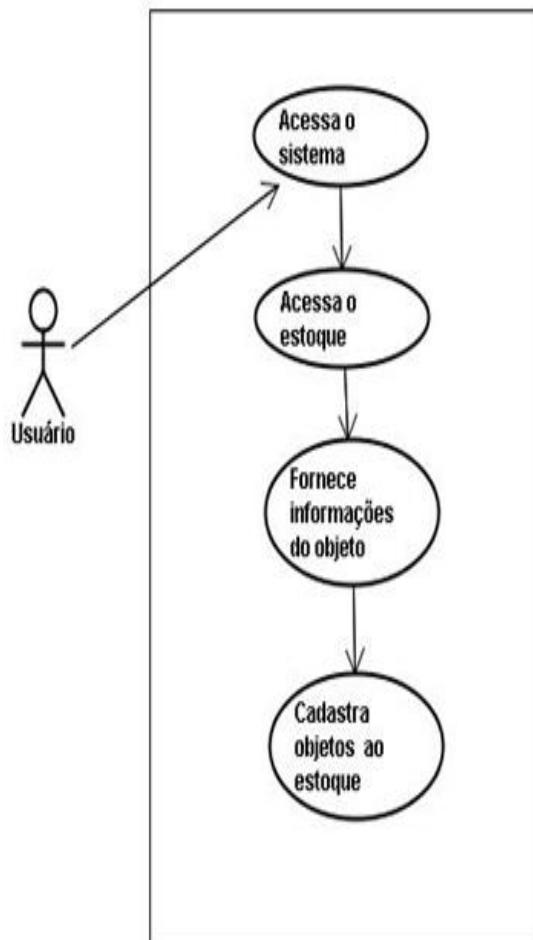


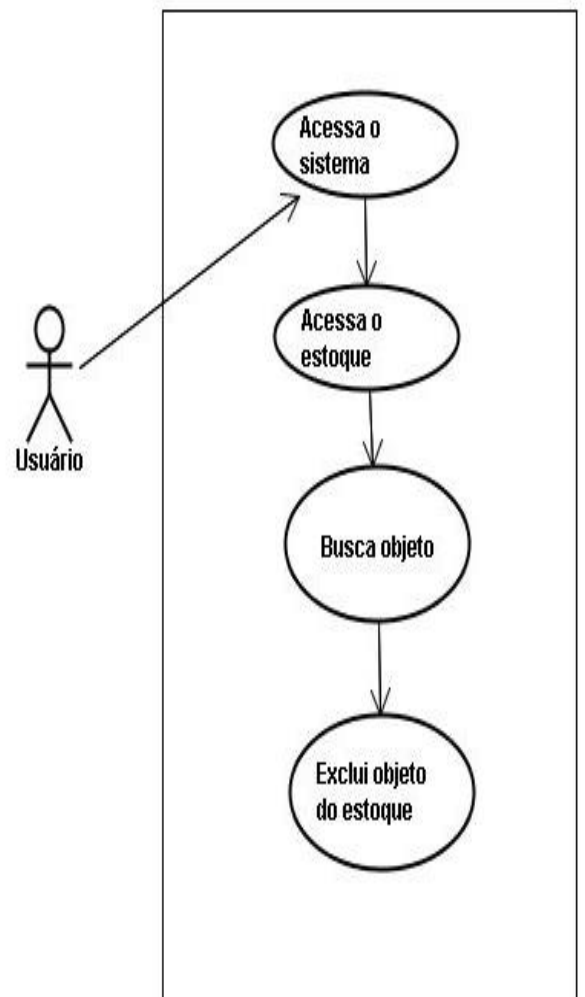
DIAGRAMA 1.3 – Classes

6.2. Diagramas de casos de uso



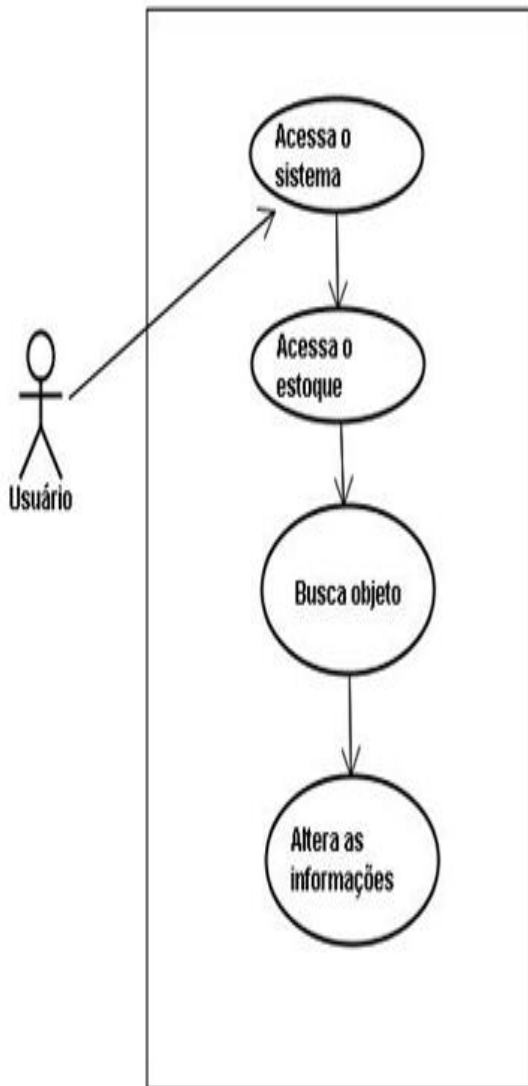
O usuário acessa o sistema e através do gerenciador de estoque fornece informações do objeto para cadastrar no estoque.

DIAGRAMA 2 – Casos de uso 1



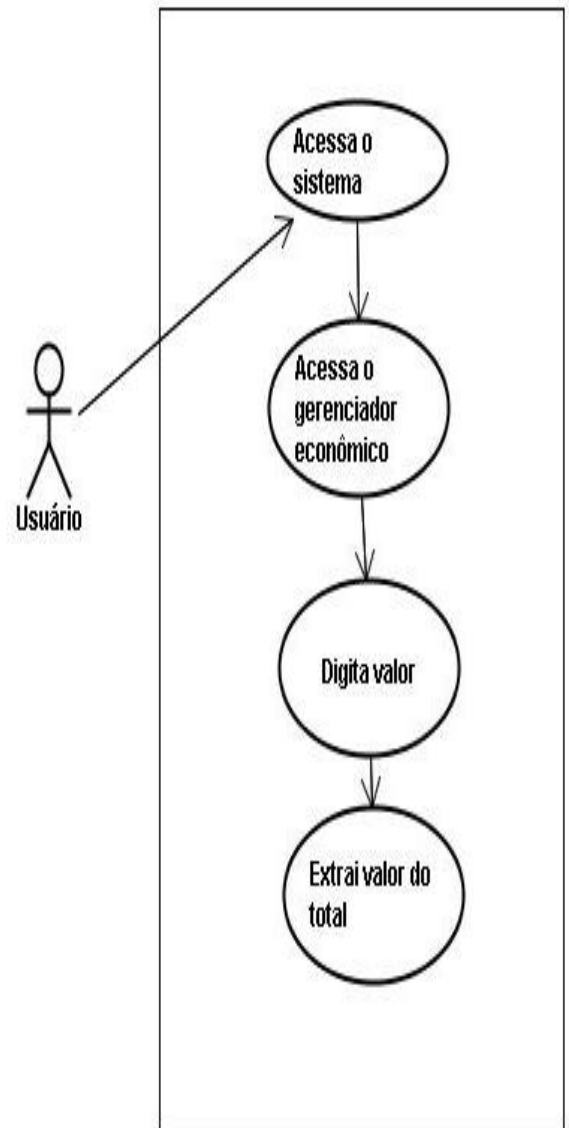
Usuário acessa o sistema e no gerenciador de estoque busca por um objeto existente e o exclui.

DIAGRAMA 3 – Casos de uso 2



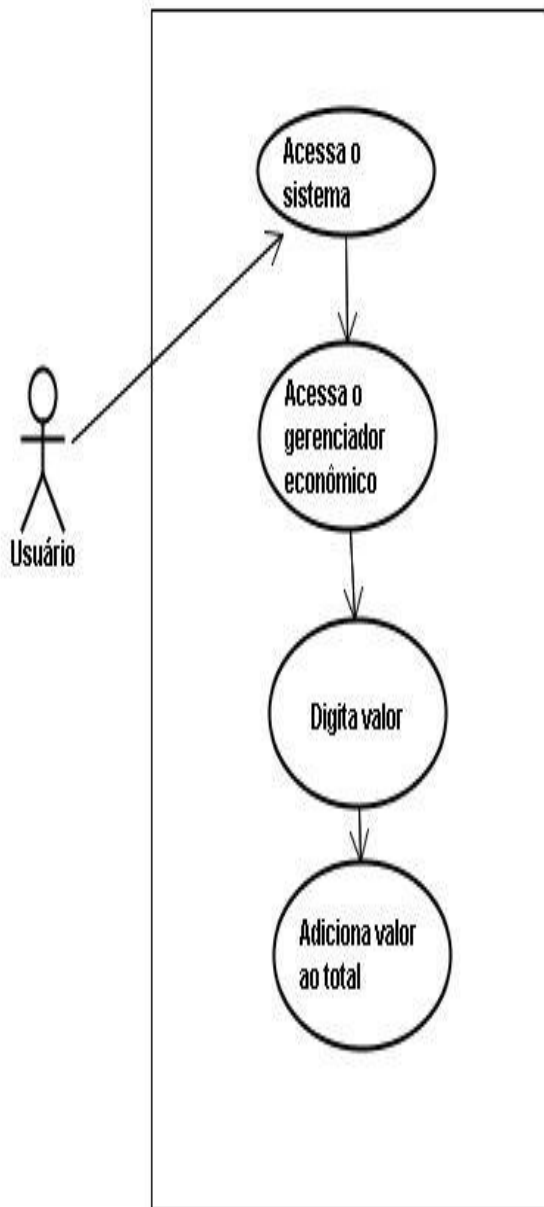
O usuário acessa o estoque, busca objeto e atualiza suas informações.

DIAGRAMA 4 – Casos de uso 3



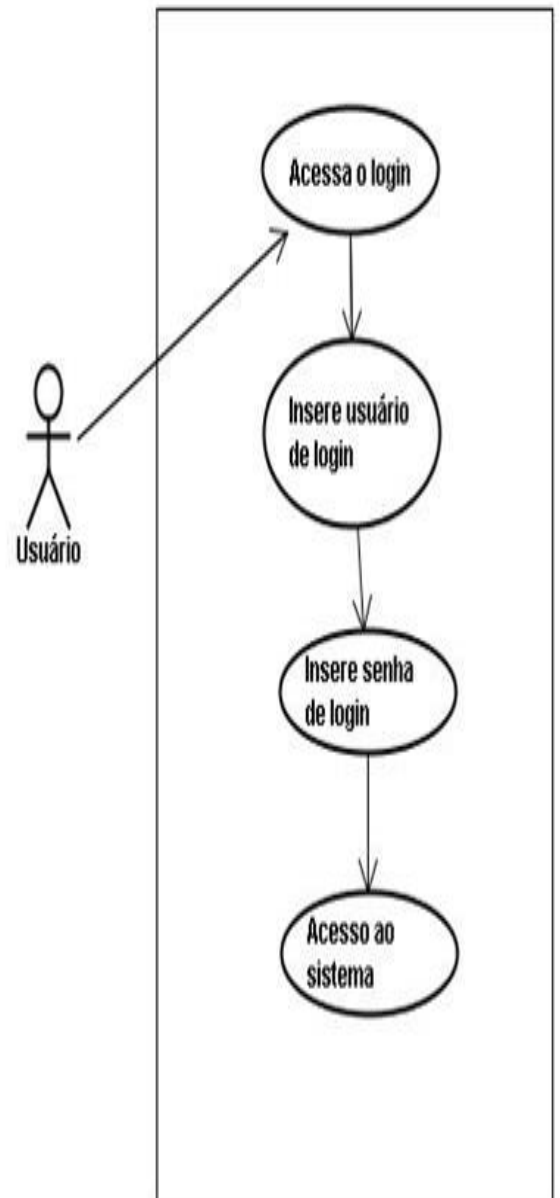
O usuário acessa o sistema, abre o gerenciador econômico, digita valor de preferência e extrai do caixa.

DIAGRAMA 5 – Casos de uso 4



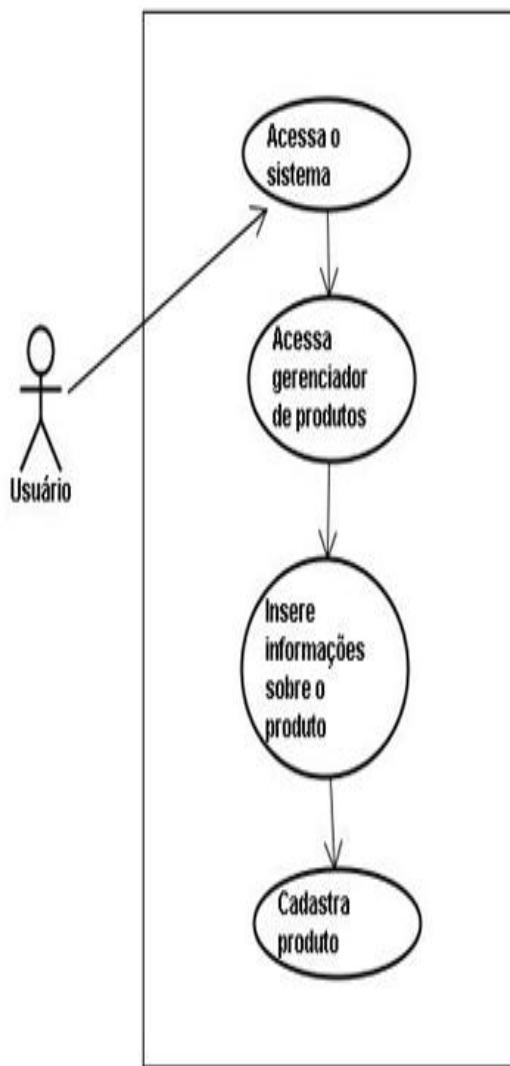
Usuário acessa o gerenciador econômico e digita valor que deseja adicionar ao total do caixa.

DIAGRAMA 6 – Casos de uso 5



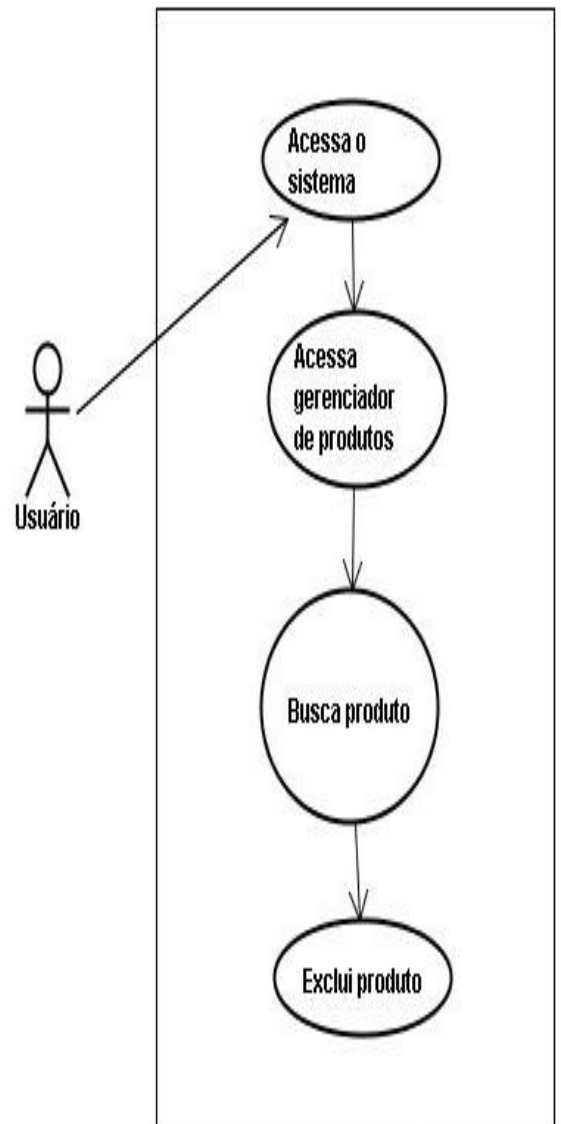
Usuário insere suas informações pessoais (login e senha) para ter acesso ao sistema.

DIAGRAMA 7 – Casos de uso 6



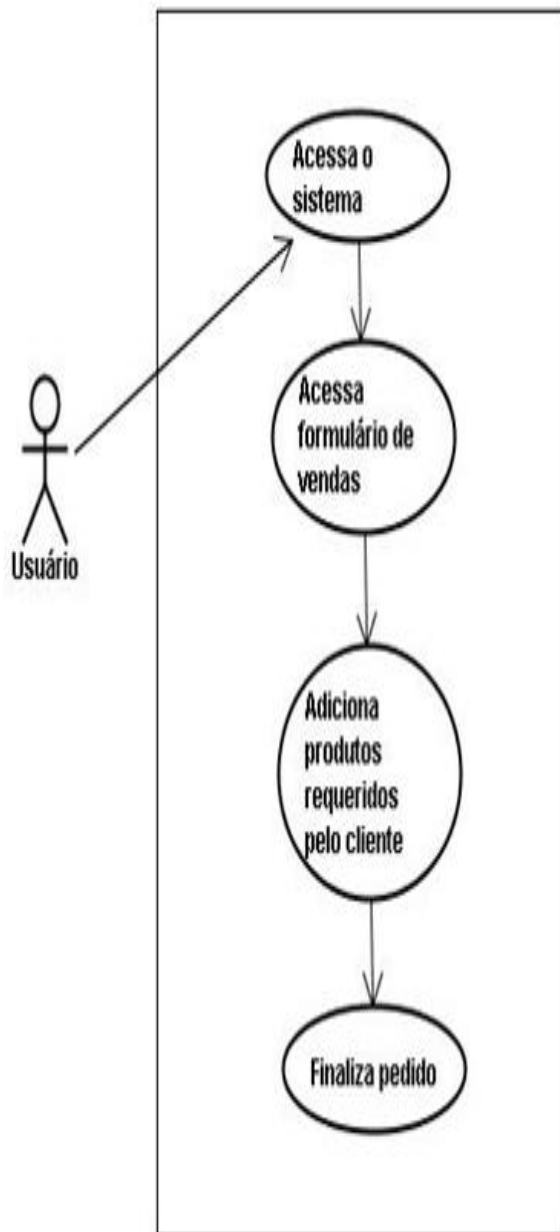
Usuário acessa sistema, abre o gerenciador de produtos, insere informações sobre o produto e o cadastra.

DIAGRAMA 8 – Casos de uso 7



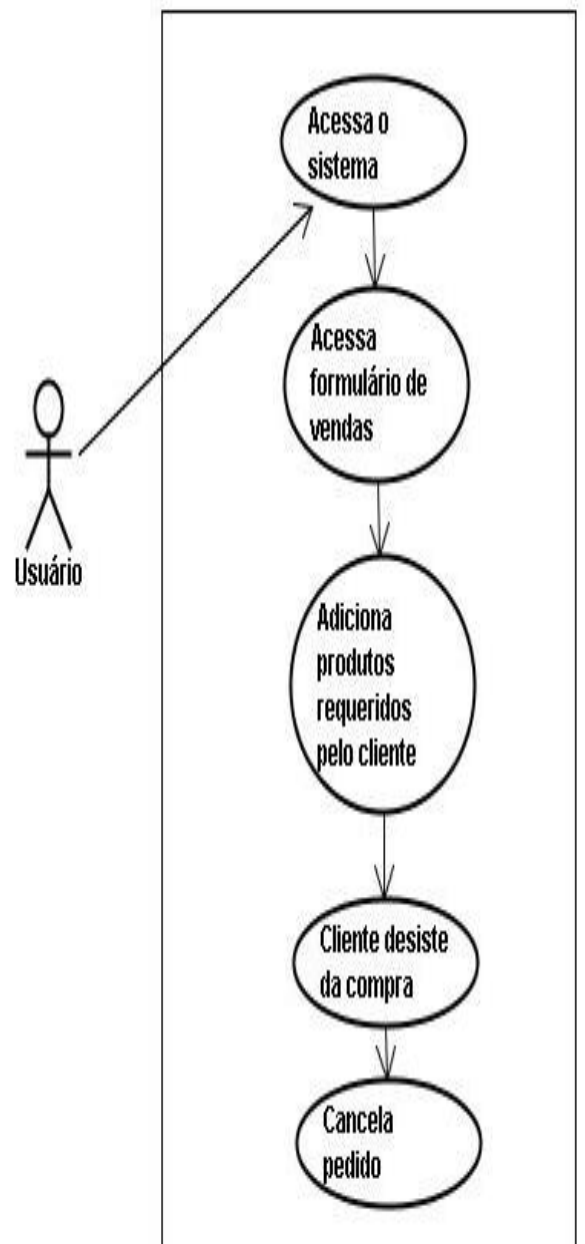
Usuário acessa gerenciador de produtos, busca por um produto específico e o exclui.

DIAGRAMA 9 – Casos de uso 8



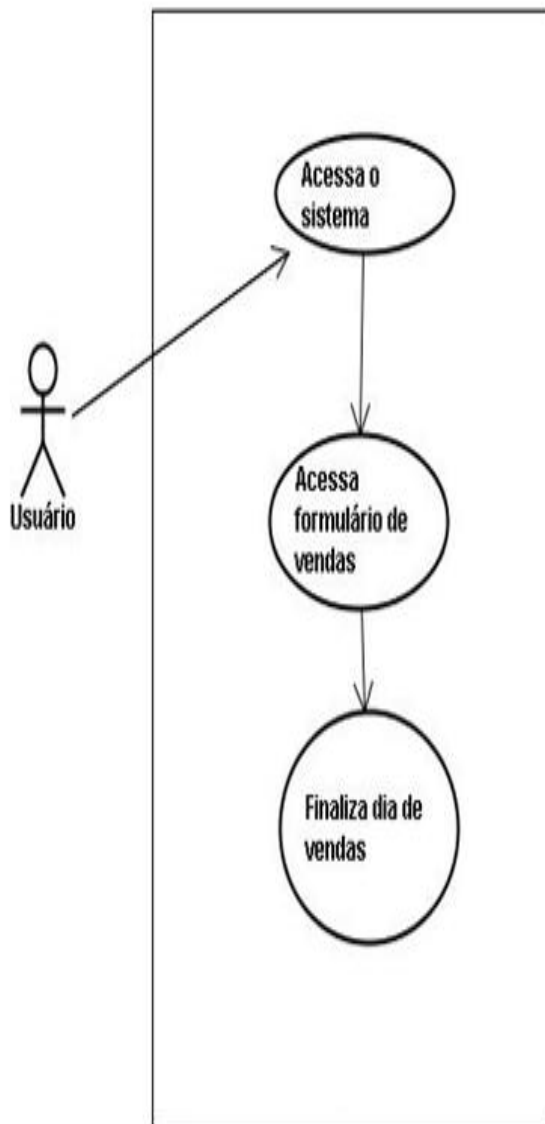
Usuário acessa sistema, acessa formulário de vendas, seleciona os produtos requeridos pelo cliente e finaliza pedido.

DIAGRAMA 10 – Casos de uso 9



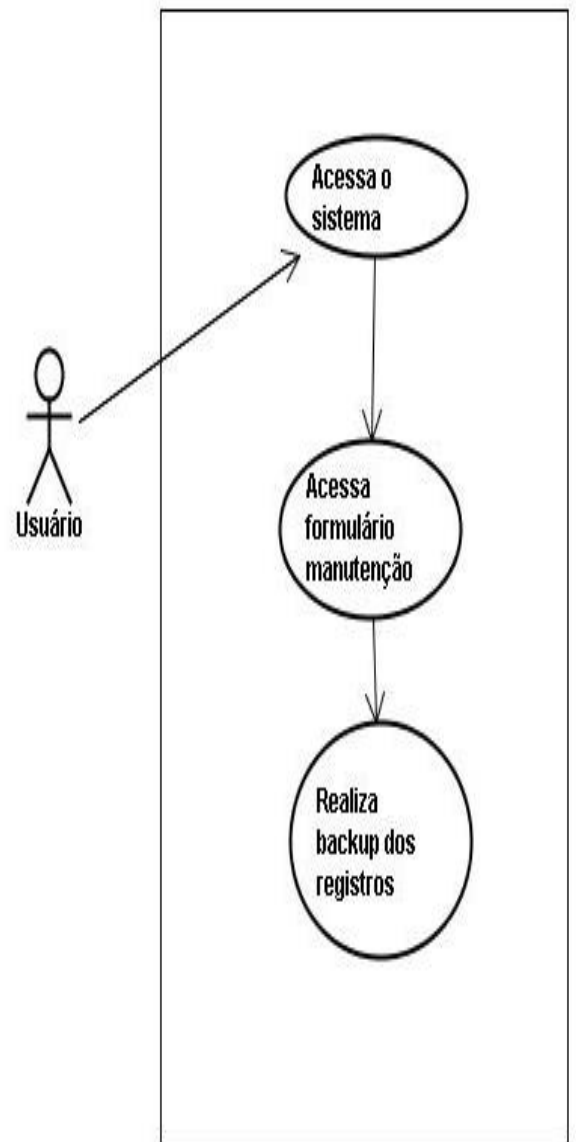
Usuário acessa formulário de vendas, adiciona produtos requeridos pelo cliente e por desistência do mesmo cancela o pedido.

DIAGRAMA 11 – Casos de uso 10



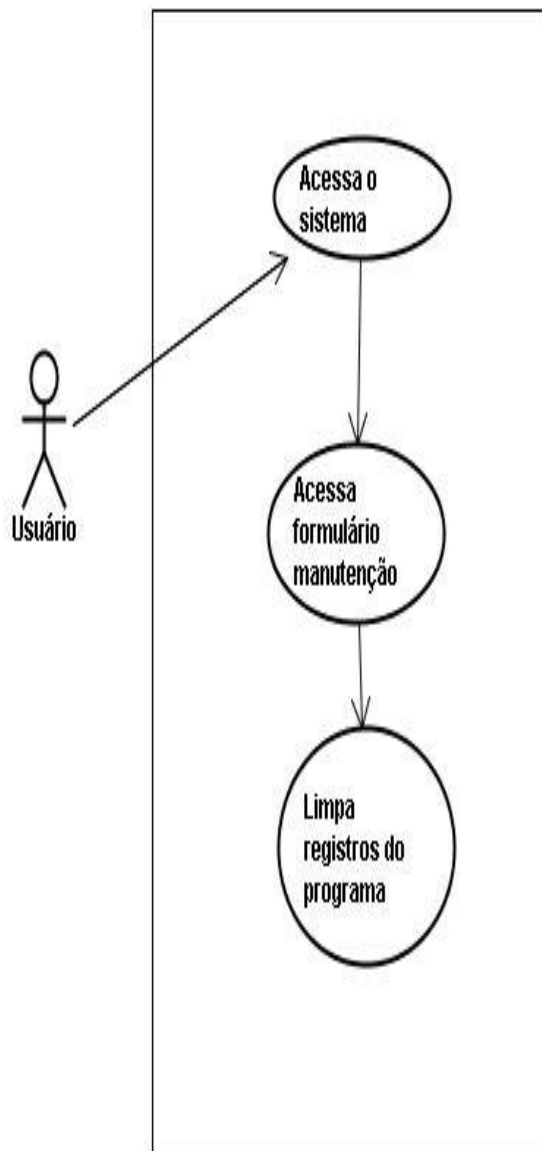
Usuário acessa sistema, acessa formulário de vendas e finaliza o dia de vendas.

DIAGRAMA 12 – Casos de uso 11



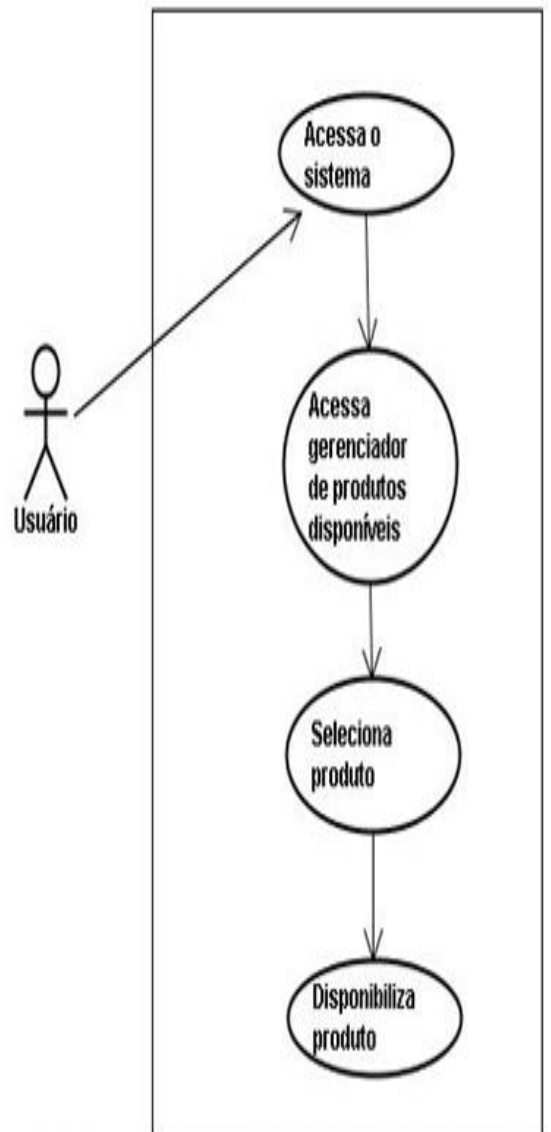
Usuário acessa sistema, acessa formulário de manutenção e realiza backup dos registros.

DIAGRAMA 13 – Casos de uso 12



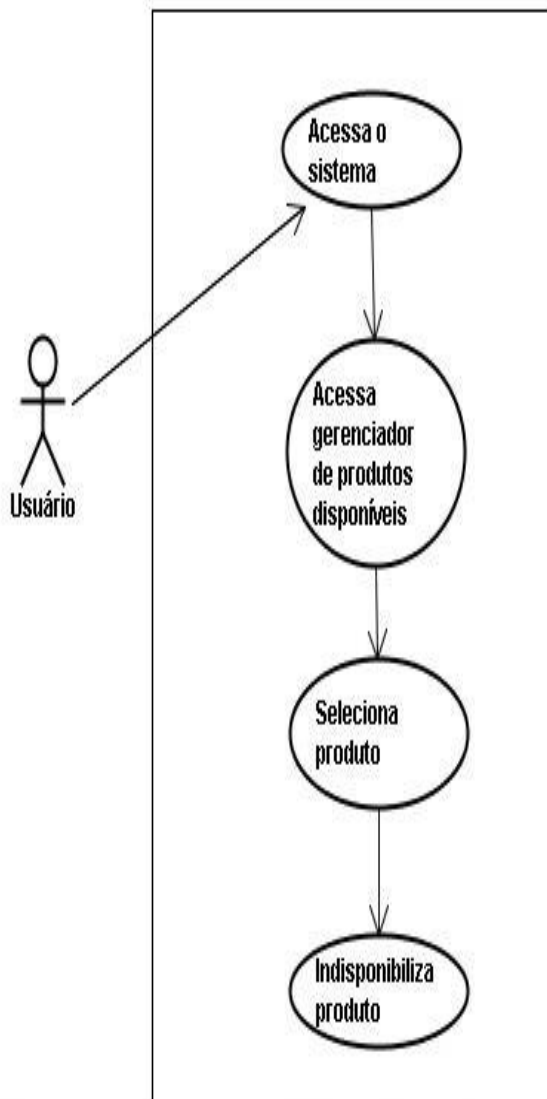
Usuário acessa o sistema, acessa o formulário manutenção e limpa todos os registros do programa.

DIAGRAMA 14 – Casos de uso 13



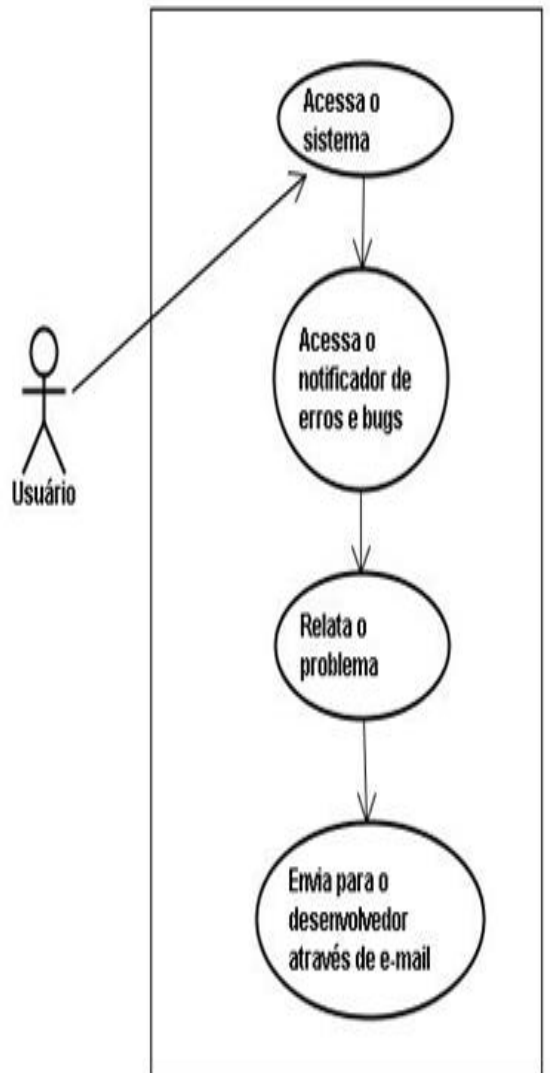
Usuário acessa sistema, acessa gerenciador de produtos disponíveis, seleciona produto e o disponibiliza.

DIAGRAMA 15 – Casos de uso 14



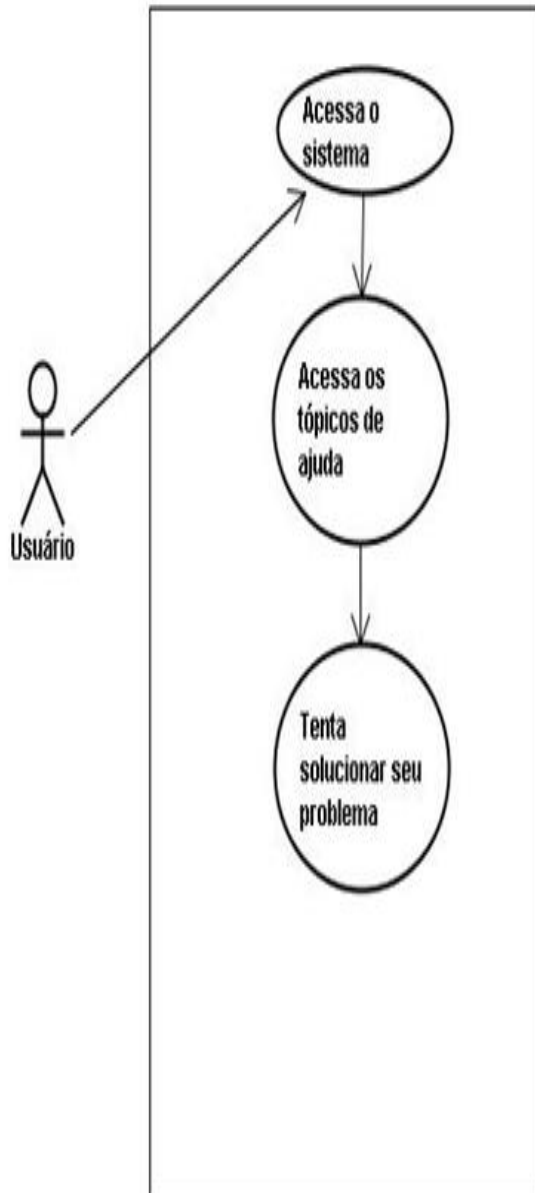
Usuário acessa gerenciador de produtos disponíveis, seleciona produto e o indisponibiliza.

DIAGRAMA 16 – Casos de uso 15



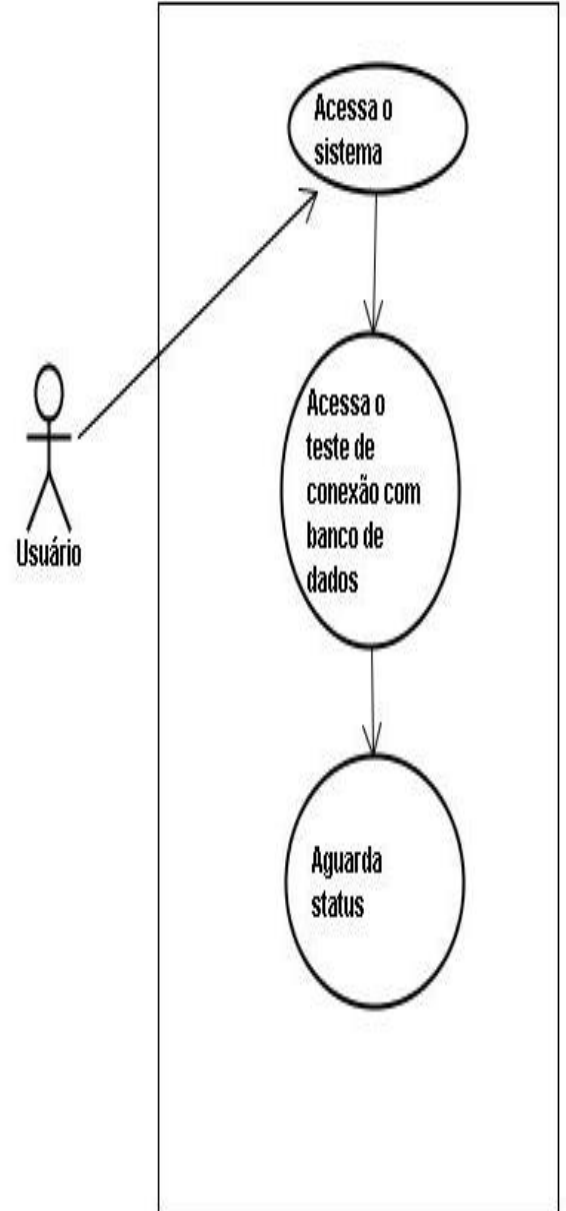
Usuário acessa sistema, acessa o notificador de erros e bugs,relata o problema e o envia para o desenvolvedor atrás de e-mail.

DIAGRAMA 17 – Casos de uso 16



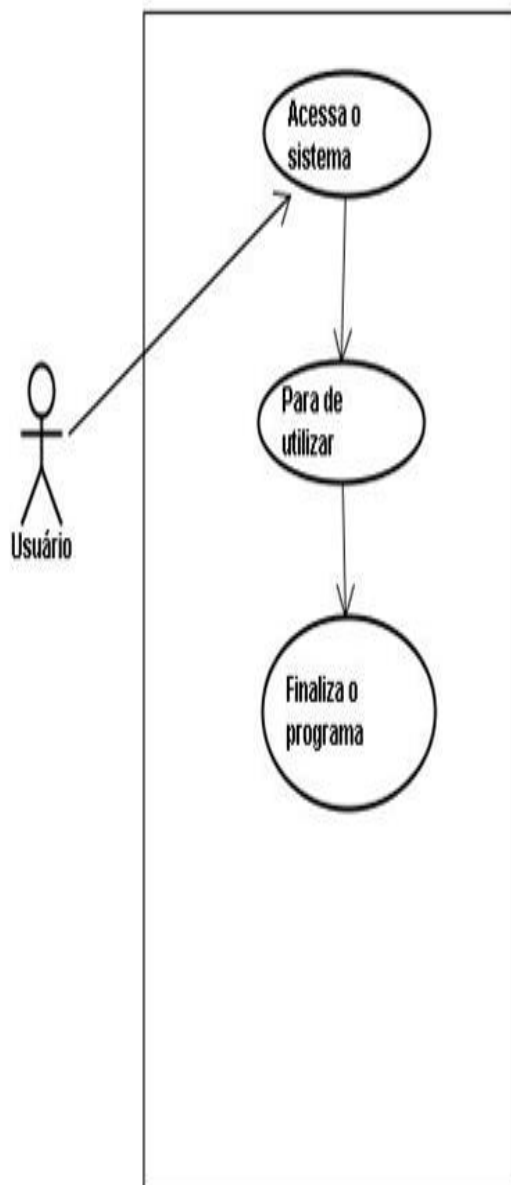
Usuário acessa os tópicos de ajuda para tentar solucionar um problema rapidamente.

DIAGRAMA 18 – Casos de uso 17



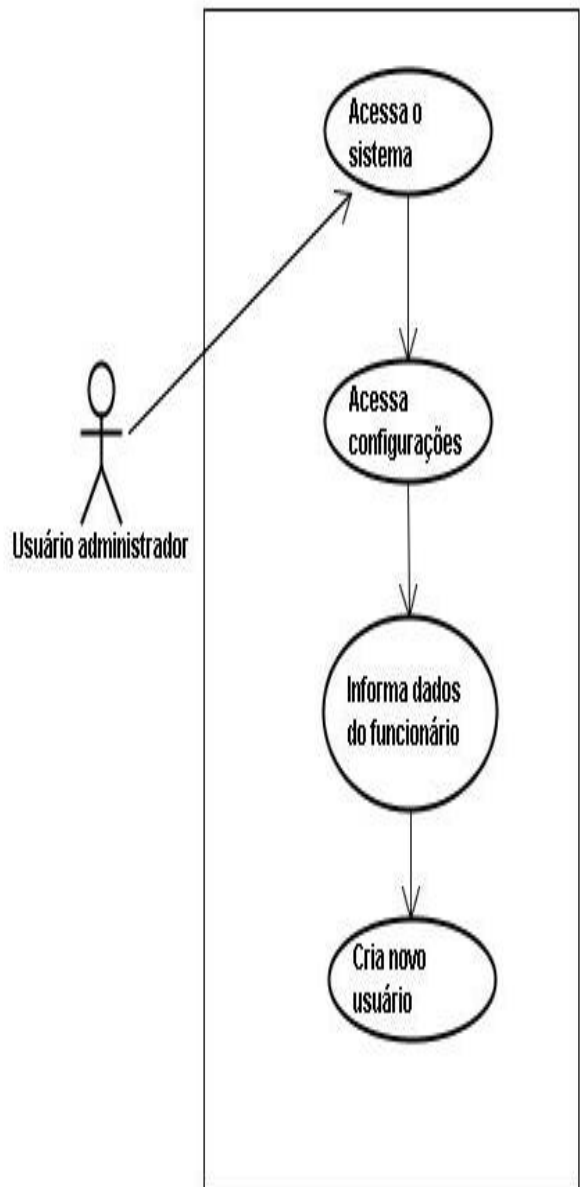
Usuário acessa teste de conexão com banco de dados e aguarda status sobre conexão.

DIAGRAMA 19 – Casos de uso 18



Após uso, o usuário finaliza o programa.

DIAGRAMA 20 – Casos de uso 19



Usuário administrador acessa sistema, acessa configurações, informa dados do funcionário e cria novo usuário.

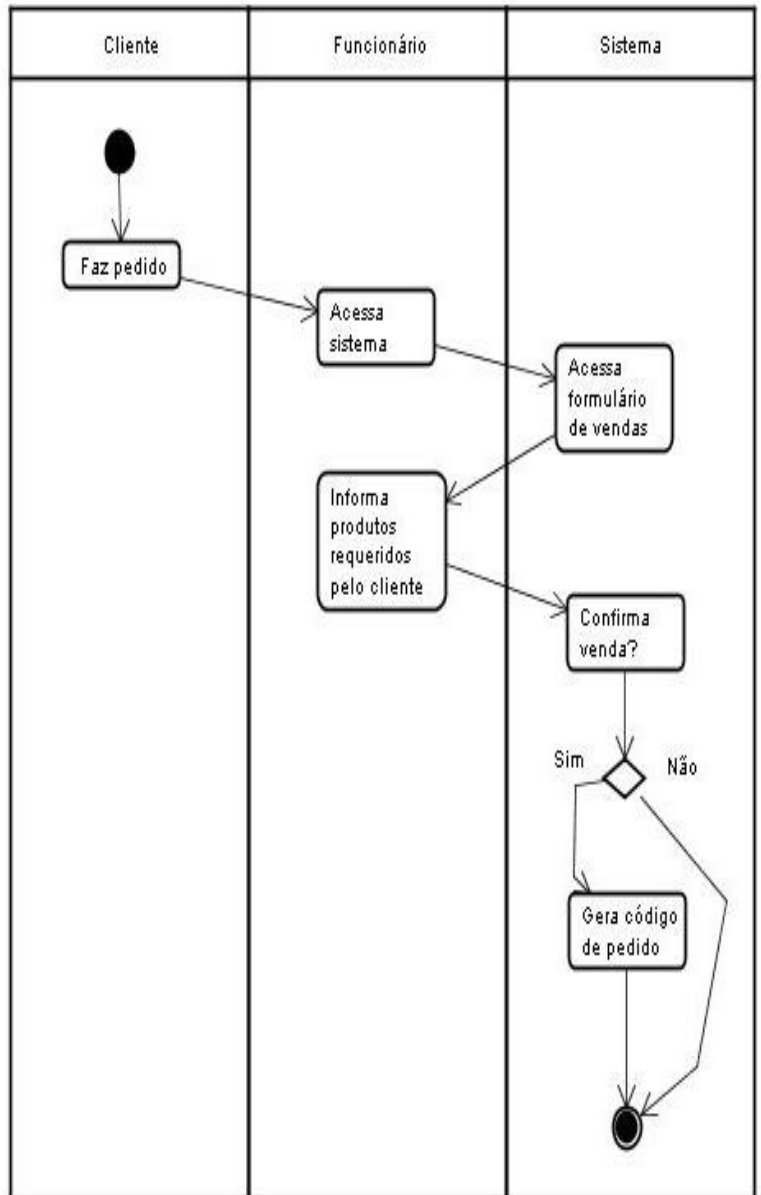
DIAGRAMA 21 – Casos de uso 20

6.3. Diagramas de atividade



Usuário insere usuário e senha cadastrados para ter acesso ao sistema. Caso as informações estejam erradas, deve-se tentar novamente.

DIAGRAMA 22 – Atividade 1



Cliente faz pedido e dependendo de sua confirmação o código do pedido é gerado.

DIAGRAMA 23 – Atividade 2

7. DICIONÁRIO DE DADOS

7.1 Tabela: tbCodCliente

Nome	Tipo	Tamanho	Descrição	Observação
cod	Number		Código crescente gerado a cada compra.	Primary key
ultima_data	Text	50	Último código gerado. Se a data for diferente, o código é resetado para 0.	Not null

7.2 Tabela: tbEstDia

Nome	Tipo	Tamanho	Descrição	Observação
data	Date/Time		Data da inscrição das informações estatísticas.	Primary key
vendas	Number		Total numérico de vendas.	
total_vendido	Currency	4	Total monetário de vendas.	
maior_venda	Currency	4	Maior venda monetária do dia.	
menor_venda	Currency	4	Menor venda monetária do dia.	
maior_qtde	Number		Maior quantidade numérica vendida.	
menor_qtde	Number		Menor quantidade numérica.	

7.3 Tabela: tbEstoque

Nome	Tipo	Tamanho	Descrição	Observação
nome	Text	50	Nome do objeto.	Primary key
categoria	Text	25	Categoria do objeto adicionado.	
subcategoria	Text	25	Sub-categoria do objeto adicionado.	
valor_unitario	Currency	4	Quanto vale uma	

			unidade do objeto.	
quantidade	Number		Quantidade adicionada ao estoque.	
total_monetario	Currency	4	Valor unitário * quantidade numérica	
bem_terceirizado	Text	1	Se é um objeto emprestado/alugado/etc.	Not null
tipo_fornecedor	Text	30	O tipo de fornecedor.	
nome_proprietario	Text	70	Nome do fornecedor.	
data_obtencao	Text	12	Data em que o objeto foi obtido.	
data_devolucao	Text	12	Data em que o objeto deve ser devolvido.	
endereco_fornecedor	Text	100	Endereço do fornecedor.	
uf_fornecedor	Text	2	Unidade federal (sigla do estado).	
cidade_fornecedor	Text	40	Cidade do fornecedor.	
cep_fornecedor	Text	13	CEP do fornecedor.	
telefone_fornecedor	Text	15	Telefone fixo do fornecedor.	
email_fornecedor	Text	100	Email do fornecedor.	
imagem	Text	255	Diretório da imagem do objeto adicionado.	

7.4 Tabela: tbEstoque

Nome	Tipo	Tamanho	Descrição	Observação
num_logins	Number	50	Número de vezes que um usuário realizou login no sistema.	
num_crashes	Number	25	Número de vezes que ocorreram erros no sistema.	
num_vendas	Number	25	Número de vendas do sistema.	

7.5 Tabela: tbProdutos

Nome	Tipo	Tamanho	Descrição	Observação
produto	Text	70	Nome do	Primary key

			produto.	
categoria	Text	40	Categoria do produto.	
valor_unitario	Currency	4	Valor de uma unidade do produto.	Not null
descricao	Memo		Detalhes adicionais do produto.	
data_inscricao	Date/Time		Data em que foi cadastrado.	
disponivel	Text	1	Se está disponível 's' ou não 'n'.	Not null
imagem	Memo		Diretório de imagem do produto adicionado.	

7.6 Tabela: tbTempVenda

Nome	Tipo	Tamanho	Descrição	Observação
cod	AutoIncrement		Código automaticamente gerado e incrementado que diferencia os produtos adicionados ao carrinho de compras	Primary key
produto	Text	255	Nome do produto adicionado ao carrinho de compras	Not null
valor_unitario	Currency	4	Valor monetário de uma unidade do produto.	Not null
qtde	Number		Quantidade numérica do produto.	Not null
total_unitario	Currency	4	Valor unitário * quantidade	Not null

7.7 Tabela: tbUsuarios

Nome	Tipo	Tamanho	Descrição	Observação
usuario	Text	20	Nome de identificação do usuário.	Primary key
senha	Text	20	Senha de login do usuário.	Not null
tipo	Text	255	Administrador ou funcionário.	
nome	Text	255	Nome do usuário.	
sobrenome	Text	255	Sobrenome do usuário.	
data_nascimento	Text	255	Data de nascimento do usuário.	
sexo	Text	255	Masculino 'm' ou feminino 'f'.	
email	Text	255	Email (gmail) do usuário.	
senha_email	Text	255	Senha do email do usuário.	
maxAdm	Text	2	Usuário supremo 's' ou não 'n'.	

8. TELAS DO SISTEMA

Login

LOGIN

Usuário: felipe

Senha:

Entrar

Para cadastrar um novo usuário, clique aqui.

Essa é a tela inicial do software, onde o usuário pode entrar com seu usuário e senha, ou fechar o programa

TELA 1 – Login

Controle de Produtos

Nome: [] Descrição: []

Categoria: []

Valor Unitário: []

Imagem: [Sem Imagem] + Cadastrar

Produto	Preço
Pastel de Carne	1,60
Pastel de Queijo	1,40

Controle de Estoque

Nome: [] Categoria: [] Sub-categoria: []

Valor unitário: [] Quantidade: [] Total monetário: []

Bem teroizado

Tipo de Fornecedor: [] Nome do proprietário: []

Data de obtenção: [] Data de devolução: []

Endereço: [] UF: [] Cidade: [] CEP: []

Telefone: [] Email: []

+ Cadastrar Atualizar Excluir

Limpar tela

Procurar

Controle de Disponíveis

Disponíveis	Indisponíveis
	Pastel de Carne
	Pastel de Queijo

Disponibilizar tudo Indisponibilizar tudo

Clique sobre o nome dos produtos para alterá-los entre disponíveis e indisponíveis.

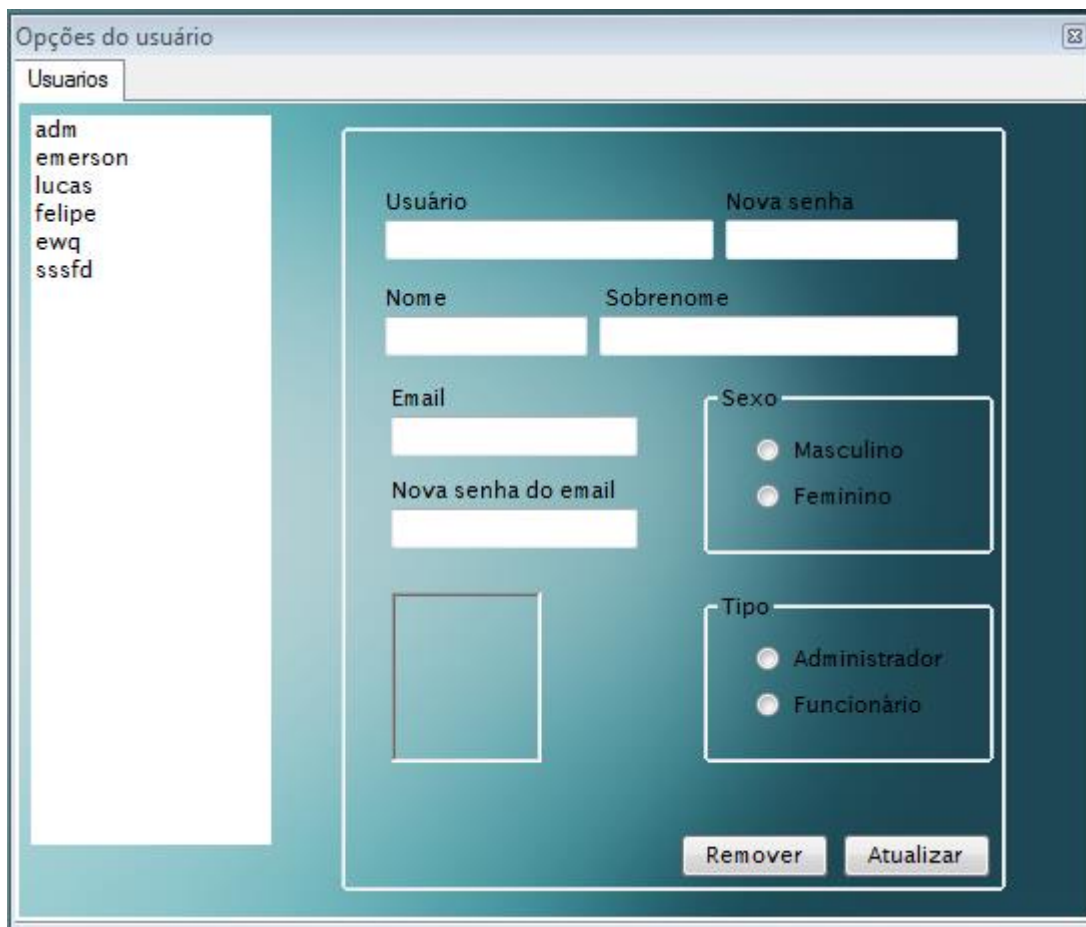
Visão geral de todos os formulários do programa

TELA 2 – Visão Geral



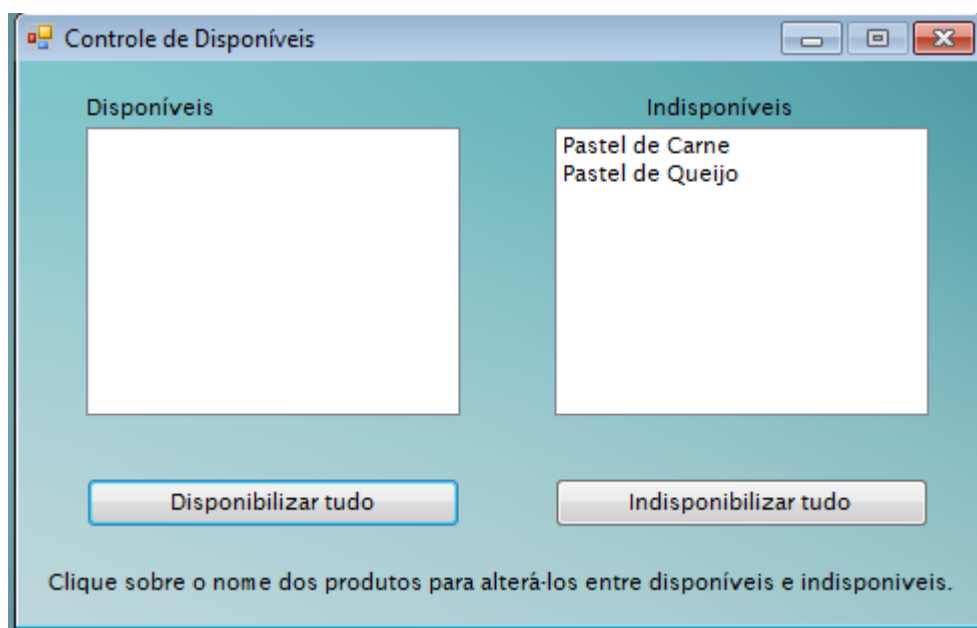
Barra para facilitar o uso das principais ferramentas do sistema

TELA 3 – Barra de ferramentas



Tela com as configurações de usuário, para alterar dados ou remover usuários.

TELA 4 – Configurações/Opções do usuário



Tela para disponibilizar ou não os produtos da pastelaria

TELA 5– Gerenciador de produtos disponíveis

Controle de Estoque

Controle de Estoque

Nome Categoria Sub-categoria

Valor unitário Quantidade Total monetário

Bem terceirizado

Tipo de Fornecedor Nome do proprietário

Data de obtenção Data de devolução

Endereço UF Cidade CEP

Telefone E-mail

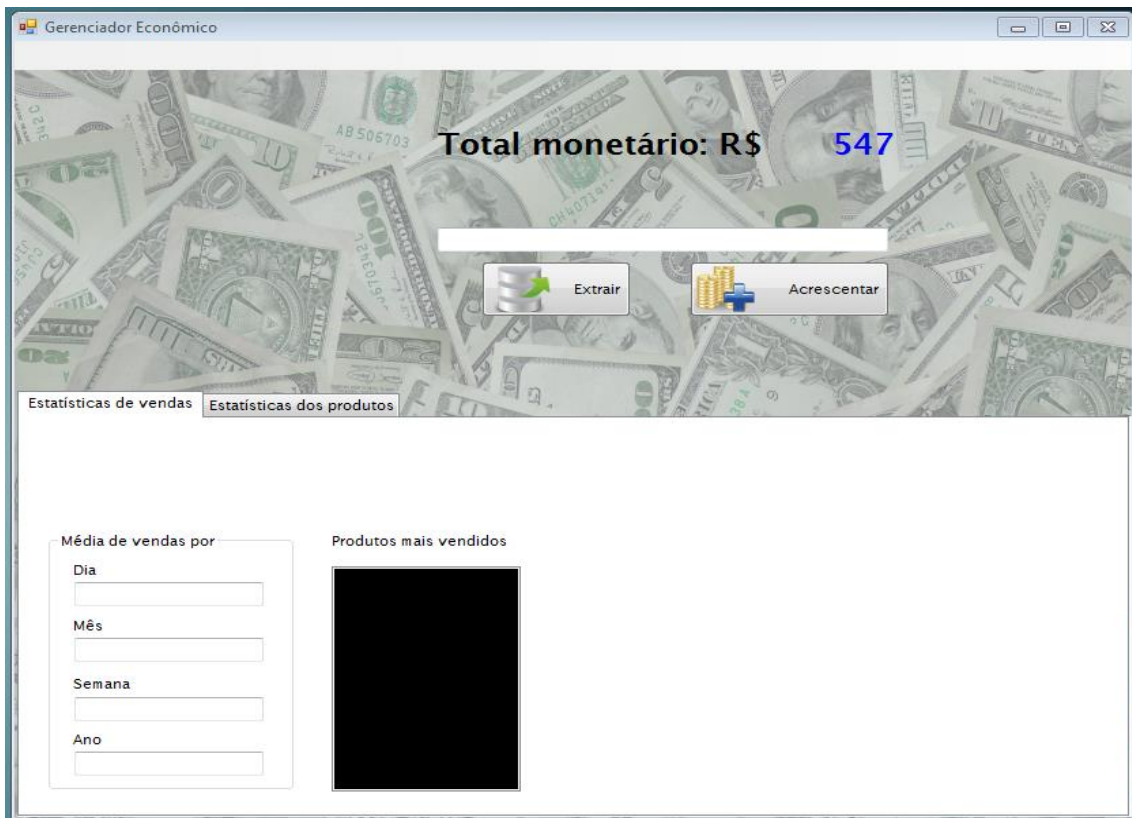
Cadastrar Atualizar Excluir

Limpar tela

Procurar

Essa tela funciona como controle de patrimônios, cadeiras, mesas e todos os outros bens físicos do estabelecimento, também podendo ser terceirizado que seriam os bens que são emprestados.

TELA 6 – Controle de estoque



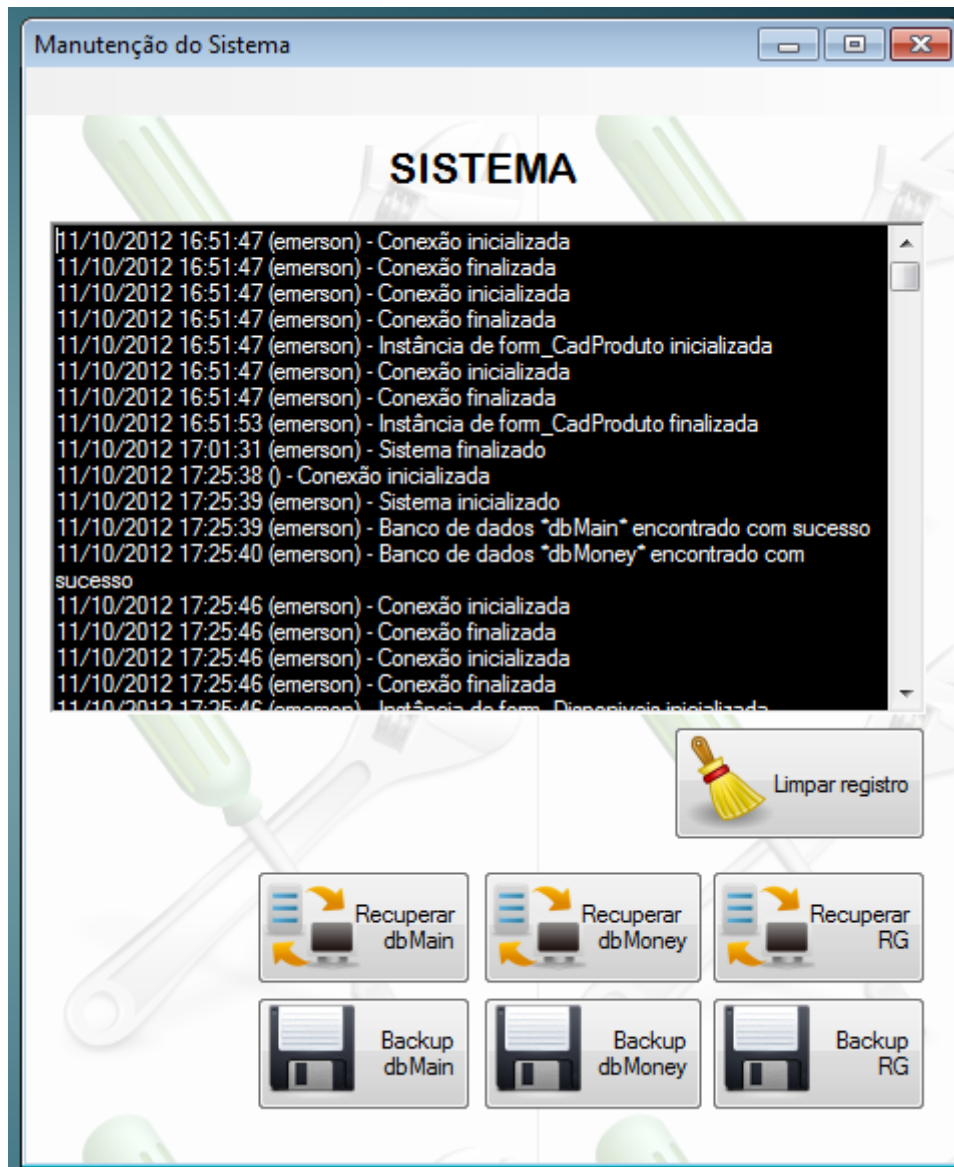
Controle financeiro de todo caixa do estabelecimento, caso o saldo fique negativo o programa mostra os números em vermelho para alertar o usuário, esse formulário também mostras as estatísticas.

TELA 7 – Gerenciador econômico



Cadastro de produtos, alterações, ou exclusão são feitas por esse formulário.

TELA 8 – Controle de produtos



Tela que mostra os registros de usuário mostrando a data e hora para se por ventura ocorrer algum erro ou bug o administrador saber o dia e qual usuário estava utilizando o programa, também conta com o backup dos bancos de dados e recuperação dos mesmos para do sistema.

TELA 9 – Manutenção do sistema/Registros

Notificação de erros

Destino

Origem

Assunto

Anexos

Logo

Procurar

Imagem

Enviar email Visualizar Encerrar

Se algum dia ocorrer algum erro no programa o usuário poderá anexar imagens e descrever o problema, após fazer isso mandar o e-mail que irá chegar no e-mail da empresa, logo solucionaremos o problema assim mandando uma nova versão já com os devidos ajustes

TELA 10 – Notificação de erros e bugs/E-mail



Formulario sobre o programa, mostrando o site da empresa.

TELA 11 – Sobre o programa

Controle de Vendas

Vendas

Controle de Vendas

Todos

Produto

Preço

Quantidade

1

Total 0

Limpar

Adicionar produto

Pastel de Queijo

Pastel de Carne

Total a Pagar

Efetuar venda

Cancelar

22/11/2012

Formulário principal no qual o usuário irá efetuar as vendas, após escolher os produtos eles serão mandados para o carrinho de compras no qual ele irá confirmar se realmente vai vender os produtos, e automaticamente será aberto o cupom com os produtos comprados e o total a pagar, finalizando assim a compra.

TELA 12 – Controle de vendas

CONCLUSÃO

Este projeto teve por objetivo o desenvolvimento de um sistema para um comércio que necessitava de um sistema informatizado. O desenvolvimento do mesmo nos preparou para o mercado de trabalho de tecnologia da informação, nos mostrando as dificuldades do trabalho em grupo e também as diferentes formas de trabalho tanto do cliente como dos membros do grupo; desde a escolha do cliente até a apresentação deste trabalho tivemos muito trabalho para realizá-lo, mas foi importante para nosso crescimento profissional, pois agregou muito conhecimento em muitas partes, que poderemos levar para o resto de nossas vidas.

REFERÊNCIAS

JOSÉ CARLOS MACORATTI. **Operações básicas com arquivos.** Disponível em: < http://www.macoratti.net/vbn_io.htm > Acesso em: 02 ago. 2012.

JOSÉ CARLOS MACORATTI. **Lendo e escrevendo em arquivo Textos.** Disponível em: < http://www.macoratti.net/vbn_txt.htm > Acesso em: 02 ago. 2012.

JOSÉ CARLOS MACORATTI. **Arrays.** Disponível em: < http://www.macoratti.net/vbn_arr1.htm > Acesso em: 02 ago. 2012.

BRUNO MAESTRO. **Como Desligar, Reiniciar e fazer Logoff no Windows com VB.NET.** Disponível em: < <http://www.maestrodotnet.com.br/?p=368> > Acesso em: 12 ago. 2012.

JOSÉ CARLOS MACORATTI. **Gerando arquivos PDF.** Disponível em: < http://www.macoratti.net/vbn_pdf1.htm > Acesso em: 12 ago. 2012.

JOSÉ CARLOS MACORATTI. **Um leitor de arquivos no formato PDF.** Disponível em: < http://www.macoratti.net/10/05/vbn_pdf1.htm > Acesso em: 12 ago. 2012.

JOSÉ CARLOS MACORATTI. **Criando e compactando bases de dados Access.** Disponível em: < http://www.macoratti.net/vbn_adox.htm > Acesso em: 20 ago. 2012.

SILVA, Osmar J: **Arquivo de códigos.** Disponível em: < <http://www.arquivodecodigos.net/principal/> > Acesso em: 15 ago. 2012.

MICROSOFT MSDN. **Criar banco Access e tabelas com ADO .NET.** Disponível em: < <http://social.msdn.microsoft.com/forums/pt-BR/vsvbasicpt/thread/ccad5e94-e4f0-490e-ad79-4f912b0b3721> > Acesso em: 04 set. 2012.

MICROSOFT MSDN. **Criar banco Access e tabelas com ADO .NET.** Disponível em: < <http://social.msdn.microsoft.com/forums/pt-BR/vsvbasicpt/thread/ccad5e94-e4f0-490e-ad79-4f912b0b3721> > Acesso em: 04 set. 2012.