

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE POÁ
TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

RAYANE ASSIS DE ALMEIDA
RENAN AUGUSTO DOS SANTOS
RYAN ALBERTO LOPES DE OLIVEIRA
STEPHANY FREITAS CASSÚ
WALLACE DE SOUSA BERNARDO

SISTEMA DE CONTROLE PARA ESCOLA DE MÚSICA

POÁ
2022

RAYANE ASSIS DE ALMEIDA
RENAN AUGUSTO DOS SANTOS
RYAN ALBERTO LOPES DE OLIVEIRA
STEPHANY FREITAS CASSÚ
WALLACE DE SOUSA BERNARDO

SISTEMA DE CONTROLE PARA ESCOLA DE MÚSICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ETEC de Poá orientado pela Profª Cintia Batista Pinto da Silva, como requisitos parcial para obtenção do título de Técnico de Desenvolvimento de Sistemas.

POÁ
2022

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse projeto à escola de música Quintal Musical por aceitar a nossa proposta de ajudar eles criando um sistema de controle de cadastros de seus alunos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste projeto. A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho, enriquecendo os nossos processos de aprendizado. Aos professores, pelas correções e ensinamentos que nos permitiram apresentar um melhor desempenho no nosso processo de formação profissional ao longo do curso.

EPÍGRAFE

“Unir-se é um bom começo, manter a união é um progresso e trabalhar em conjunto é a vitória.”

Henry Ford.

RESUMO

O projeto visa gerenciar e organizar os cadastros dos alunos da escola de música Quintal Musical, já que não possuem um programa de gerenciamento, ainda utilizando cadastros de maneira manual, havendo muitas vulnerabilidades, duplicidade de documentos, exposição das suas informações e além do gasto de tempo ao fazer um cadastro por vez. Após a entrevista, foi realizado um levantamento contendo as necessidades e os requisitos necessários para serem aplicados no sistema que foi desenvolvido, onde uma das necessidades da escola é uma maior segurança no armazenamento de dados e facilitar o cadastro e o controle do fluxo da escola. Em sua elaboração foram usadas as Linguagens de Programação JavaScript e PHP, também foi utilizado o sistema de gerenciamento de banco de dados, MySQL que é um banco de dados mais utilizados atualmente. Também utilizamos as Linguagens de hipertexto HTML e CSS. A plataforma de cadastros possui como objetivo trazer uma maior facilidade para a escola, devido a agilidade, organização, uma segurança maior e um desempenho melhor na administração, favorecendo os clientes, que terão uma maior segurança de seus dados e um atendimento de maior confiança, pois o sistema é de fácil uso e aprendizagem, e até mesmo o proprietário da escola será beneficiado com o crescimento e desenvolvimento do seu estabelecimento.

Palavras-chave: Quintal Musical. Plataforma de cadastros. Organização. Gerenciamento e Aprendizagem.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Canvas	13
Figura 2: Kanban.....	15
Figura 3: Logo HTML	16
Figura 4: Logo PHP.....	16
Figura 5: Logo JAVASCRIPT	17
Figura 6: Logo CSS.....	17
Figura 7: Logo MySQL	18
Figura 8: Logo PHOTOSHOP	18
Figura 9: Logo WAMP	19
Figura 10: Logo HeidiSQL.....	19
Figura 11: Logo MySQLWorkbench	20
Figura 12: Logo Visual Studio Code.....	20
Figura 13: Exemplo Diagrama de Caso de Uso.	21
Figura 14: Diagrama de Caso de Uso	22
Figura 20: Tela Inicial	29
Figura 21: Tela sessão de alunos	29
Figura 22: Tela de Cadastro.....	30
Figura 23: Tela de Login.....	30
Figura 24: Logo	34
Figura 25: Slogan	35
Figura 26: Tela Principal da Empresa	35

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Dicionário de Dados Usuário	24
Tabela 2: Dicionário de Dados Cursos	24
Tabela 3: Dicionário de Dados Professores.....	25
Tabela 4: Dicionário de Dados Responsáveis	26
Tabela 5: Dicionário de Dados Alunos.....	27

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Analise de Mercado	12
1.2	Problema	12
1.3	Justificativa.....	12
1.4	Objetivos Gerais	12
1.4.1	Objetivos Específicos	12
1.5	Hipótese	12
1.6	Canvas.....	13
2	METODOLOGIAS AGEIS	14
2.1	Kanban	15
3	DESENVOLVIMENTO	16
3.1	Linguagens utilizadas	16
3.2	Ferramentas de Banco de Dados	18
3.3	Ferramentas Gráficas	18
3.4	Ferramentas de Apoio	19
4	ANALISE DE SISTEMAS	21
4.1	UML	21
4.1.1	Diagrama de Caso de Uso	22
4.2	Banco de Dados.....	23
4.2.1	Dicionário de Dados	23
5	PROJETO	28
5.1	Telas e Funcionalidades	29
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
7	REFERENCIAS	32
8	APÊNDICE	34
8.1	Identidade da Empresa.....	34
8.2	Nome da Empresa	34
8.3	Logo.....	34
8.4	Cores do Logo	34
8.5	Slogan	35
8.6	Missão, Visão e Valores	35
8.7	Tela principal	35

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo globalizado, grandes partes das empresas investem em tecnologia e inovação para uma maior produtividade, maior praticidade e agilidade, tendo em vista que precisam melhorar continuamente seus produtos e serviços, com o mercado de trabalho transformando-se constantemente.

A escola de música Quintal Musical pertence à família Santos e localiza-se na Rua Felício de Camargo, nº47, Suzano / São Paulo, não possui um sistema de gerenciamento.

O objetivo desse projeto é ajudar na organização os cadastros dos alunos e professores, organizar as mensalidades e também as aulas de cada aluno, não só para o nosso cliente atual que é a escola de música chamada Quintal Musical, mas também para diversas escolas de músicas que precisem de uma plataforma de cadastros para uma melhor organização de uma forma bem prática para assim se destacar mais no mercado tendo um ótimo desempenho.

Há vários sistemas no mercado brasileiro, cada um possui suas particularidades, porém o ideal é aquele que atenda o proprietário da empresa e que de um modo geral seja simples de operacionalizar.

Na escola de nosso cliente devemos oferecer um sistema que contenha todas as operações desejadas pelo cliente, como o cadastro de usuários, responsáveis, alunos, professores, cursos e salas além de possuir a parte de consulta e agendamento.

No cadastro de professores o sistema deverá ter as informações pessoais além do expediente, as aulas e outros dados uteis para a administração da escola. Já no cadastro dos alunos estará armazenado todos os dados necessários do aluno para haver uma melhor administração e também para os clientes receberem informativos da escola.

Em um sistema o objetivo é criar condições mais seguras para o fluxo e o armazenamento de informações de uma maneira menos burocrática e mais rápida para satisfazer o usuário. Para que isso ocorra, um sistema tem que está trabalhando perfeitamente e em completa harmonia consigo mesmo, qualquer erro pode ocasionar perda de informações.

1.1 Análise de Mercado

Nosso parceiro e cliente é a escola de música Quintal Musical, uma escola especializada no ensino de música infantil e de música gospel para toda faixa etária.

1.2 Problema

Como ajudar escolar na parte de organização dos cadastros, mensalidade e aulas dos alunos e professores por meio de uma plataforma?

1.3 Justificativa

A implantação da plataforma é importante pois facilitará o processo e agilidade dos cadastros, mensalidades e organizar e separar as aulas de cada aluno na escola de música. Estes resultados contribuirão para uma maior demanda de alunos, maior facilidade para os professores em analisar as mensalidades e os cronogramas de aulas de seus alunos melhorando assim a qualidade do atendimento aos clientes.

1.4 Objetivos Gerais

Melhorar o gerenciamento e controle de dados dos clientes.

1.4.1 Objetivos Específicos

Controlar de uma forma bem mais prática e organizar os cadastros de todos os clientes. Emitir relatórios, gerenciamentos das matrículas dos alunos e professores e também os agendamentos das aulas.

1.5 Hipótese

A plataforma vai auxiliar na organização dos cadastros e as aulas dos alunos, vai ajudar a diminuir o uso do papel para impressão e irá facilitar o processo de cadastramento e organização tanto para o lado dos alunos quanto para os professores.

1.6 Canvas



Figura 1: Canvas

2 METODOLOGIAS ÁGEIS

As metodologias ágeis melhora e facilita muito a forma como conduzimos projetos de software, sendo elas um conjunto de práticas eficazes destinadas a tornar a entrega de um produto mais rápida e de alta qualidade, alinhando o desenvolvimento do projeto com as necessidades do cliente e os objetivos da empresa. A diferença das metodologias clássicas para as metodologias ágeis é que nas metodologias ágeis temos a adaptabilidade, isto é, se houver a necessidade de fazer alterações no projeto, elas serão adaptadas de alguma forma ao invés de serem postergadas para o fim do projeto.

As metodologias ágeis possuem várias vantagens como o fato delas trabalharem com o conceito de feedback constante, aumentando a qualidade do software a cada ciclo, elas também proporcionam rápidas entregas para o cliente final, sendo realizadas pequenas entregas para manter o caráter de adaptabilidade. Tendo o Scrum uma de suas metodologias mais conhecida e utilizadas do mercado, podendo ser utilizada desde em projetos até em sua vida pessoal para uma melhor organização.

2.1 Kanban

O Kanban é conhecido como um método organizacional e de gestão visual, esta palavra é de origem japonesa tendo como significado “cartões” ou “sinal”, sua função é controlar as tarefas de uma equipe e pode ser adaptado para cada necessidade. Suas principais vantagens é o gerenciamento do tempo e o fluxo de trabalho de cada tarefa que está sendo executada no momento, fazendo com que as atividades não sejam interrompidas por nenhuma outra.

Logo abaixo temos um quadro Kanban do projeto como exemplo:

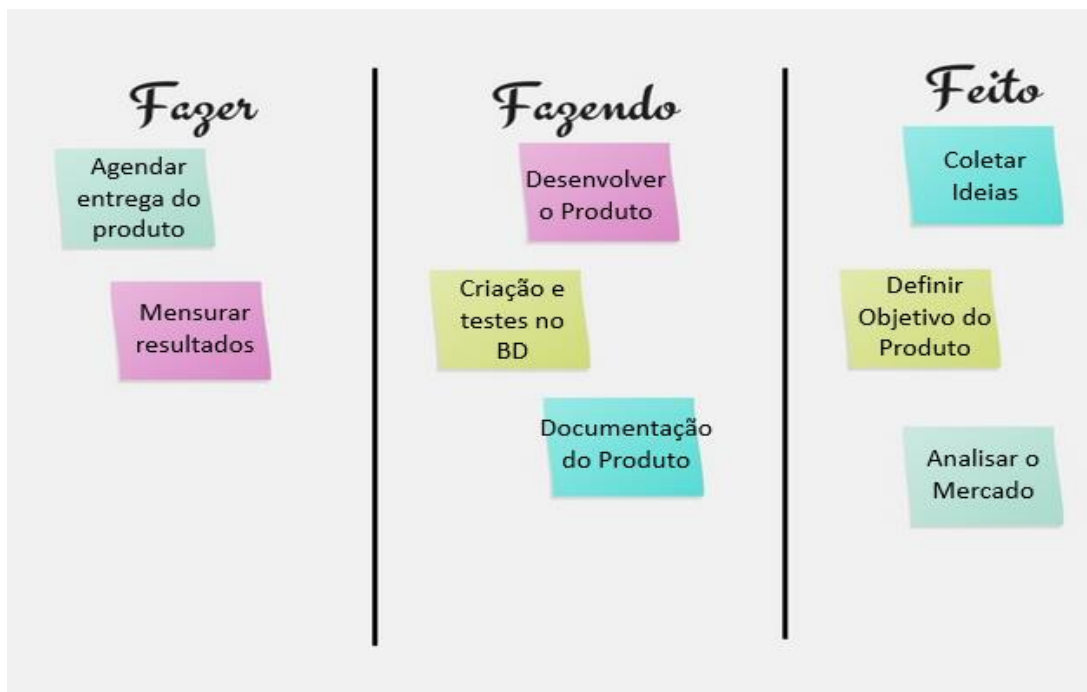


Figura 2: Kanban

3 DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento do projeto foram utilizadas as linguagens de programação e ferramentas citadas logo abaixo:

3.1 Linguagens utilizadas



Figura 3: Logo HTML

Fonte: <https://pixabay.com/illustrations/logo-html-html5-icon-2582748/>

O HTML é uma linguagem de marcação, sendo utilizada na construção de páginas Web. Os documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. Essa tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime (Um padrão independente para a representação estruturada de hipermídia e conteúdo baseado em tempo.) e SGML (Um padrão de formatação de textos, tornou-se conveniente para transformar documentos em hiper-objetos e para descrever as ligações).

O HTML foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.



Figura 4: Logo PHP

Fonte: <https://pngimg.com/image/60282>

O PHP é uma linguagem interpretada livre, usada originalmente apenas para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor, é capaz de gerar conteúdo dinâmico na World Wide Web. Figura entre as primeiras linguagens passíveis de inserção em documentos HTML, dispensando o uso de arquivos externos para eventuais processamentos de dados.

O PHP foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.



Figura 5: Logo JAVASCRIPT

Fonte: <https://marcas-logos.net/javascript-logo/>

O JavaScript é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma. Juntamente com HTML e CSS, o JavaScript permite páginas na Web interativas e, portanto, é uma parte essencial dos aplicativos da web, usado por grande parte dos sites.

O JAVASCRIPT foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.



Figura 6: Logo CSS

Fonte: https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/css_919826

O CSS é usado para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como HTML, ele separa o conteúdo da representação visual do site, com o CSS é possível alterar cor do texto e do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos, também pode criar tabelas, usar layouts, ajustar imagens e assim por diante.

O CSS foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.

3.2 Ferramentas de Banco de Dados



Figura 7: Logo MySQL

Fonte: <https://marcas-logos.net/mysql-logo/>

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface, atualmente é um dos sistemas de gerenciamento de banco de dados mais populares da Oracle Corporation, seu sucesso deve-se em grande medida a fácil integração com o PHP incluído, nos pacotes de hospedagens de sites da Internet oferecidos atualmente.

O MySQL foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento MySQL Workbench.

3.3 Ferramentas Gráficas



Figura 8: Logo PHOTOSHOP

Fonte: https://www.dairo.com.br/north-america/?attachment_id=540

O PHOTOSHOP é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster. Ele é considerado o líder no mercado dos editores de imagens profissionais. É uma ferramenta gráfica utilizada no projeto para criar a logo da empresa SYSMIND.

3.4 Ferramentas de Apoio



Figura 9: Logo WAMP

Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WampServer-logo.svg>

O WAMP é um software que efetua a instalação automática de um conjunto de softwares no computador, facilitando a configuração de um software interpretador de scripts local e um banco de dados, permitindo aos programadores de websites a testarem o trabalho em seus próprios computadores, sem a necessidade de acesso à Internet.

O WAMP foi utilizado para o desenvolvimento do sistema SYSMIND.



HeidiSQL

Figura 10: Logo HeidiSQL

Fonte: <https://www.esoftner.com/database/heidisql-download/>

O HeidiSQL é um programa livre e cliente código-aberto para o MySQL, Microsoft SQL SERVER e PostgreSQL, desenvolvido em Delphi, seu gerenciamento de fontes é feito usando um repositório SVN.

O HeidiSQL foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento MySQL.



Figura 11: Logo MySQLWorkbench

Fonte: <https://hub.docker.com/r/linuxserver/mysql-workbench>

O MySQLWorkbench é uma ferramenta de design de banco de dados visual que integra desenvolvimento SQL, administração, design de banco de dados, criação e manutenção em um único ambiente de desenvolvimento integrado para o sistema de banco de dados MySQL e possui itens orientados por assistente.

O SQLWorkbench foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento MySQL.



Figura 12: Logo Visual Studio Code

Fonte: https://www.vectorlogo.zone/logos/visualstudio_code/index.html

O Vidual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e MacOS. Usado para desenvolver aplicativos Node.js para o desktop rodando no motor de layout Blink. O Visual Studio Code suporta um número de linguagens de programação e um conjunto de recursos que podem ou não estar disponíveis para dada linguagem.

O Visual Studio Code foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio.

4 ANALISE DE SISTEMAS

A análise de sistemas é uma atividade cujo objetivo é realizar um estudo de processo a fim de encontrar a melhor maneira racional de processar a informação, os analistas de sistemas estudam vários sistemas existentes entre hardware, software e usuários finais, seu comportamento e aplicações são desenvolvidos a partir de soluções que serão padronizadas e transcritas de forma que os computadores possam rodar.

4.1 UML

A UML é uma linguagem padrão para modelagem orientada a objetos, é aceita como a documentação oficial de um projeto, a UML serve para descrever quaisquer ações e processos que necessitam ser analisados, detalhados e documentados. A UML possui vários diagramas, cada um com sua função específica e regras para a documentação e modelação de diversos aspectos dos sistemas.

O objetivo da UML é auxiliar a visualização do desenho e a comunicação entre objetos, permitindo que desenvolvedores visualizem o produto criado em diagramas padronizados. Este diagrama documenta o que o sistema faz do ponto de vista do usuário, descrevendo as principais funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. O diagrama primordial é o mais simples e o mais comum de utilizar, pois não exige elevado grau de detalhamento.

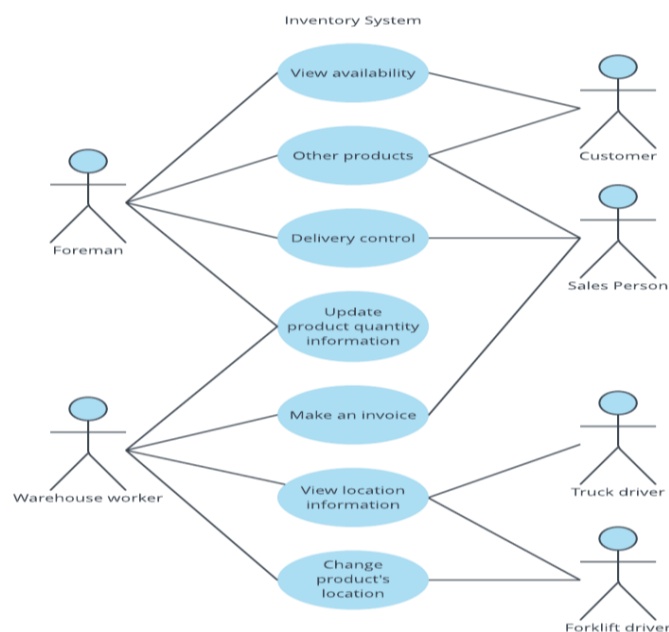


Figura 13: Exemplo Diagrama de Caso de Uso.

Fonte: <https://www.lucidchart.com/blog/pt/modelos-e-exemplos-de-diagramas-uml>

4.1.1 Diagrama de Caso de Uso

O diagrama de caso de uso serve para descrever a funcionalidade proposta para um novo sistema que será projetado, sendo excelente para o levantamento dos requisitos funcionais do sistema.

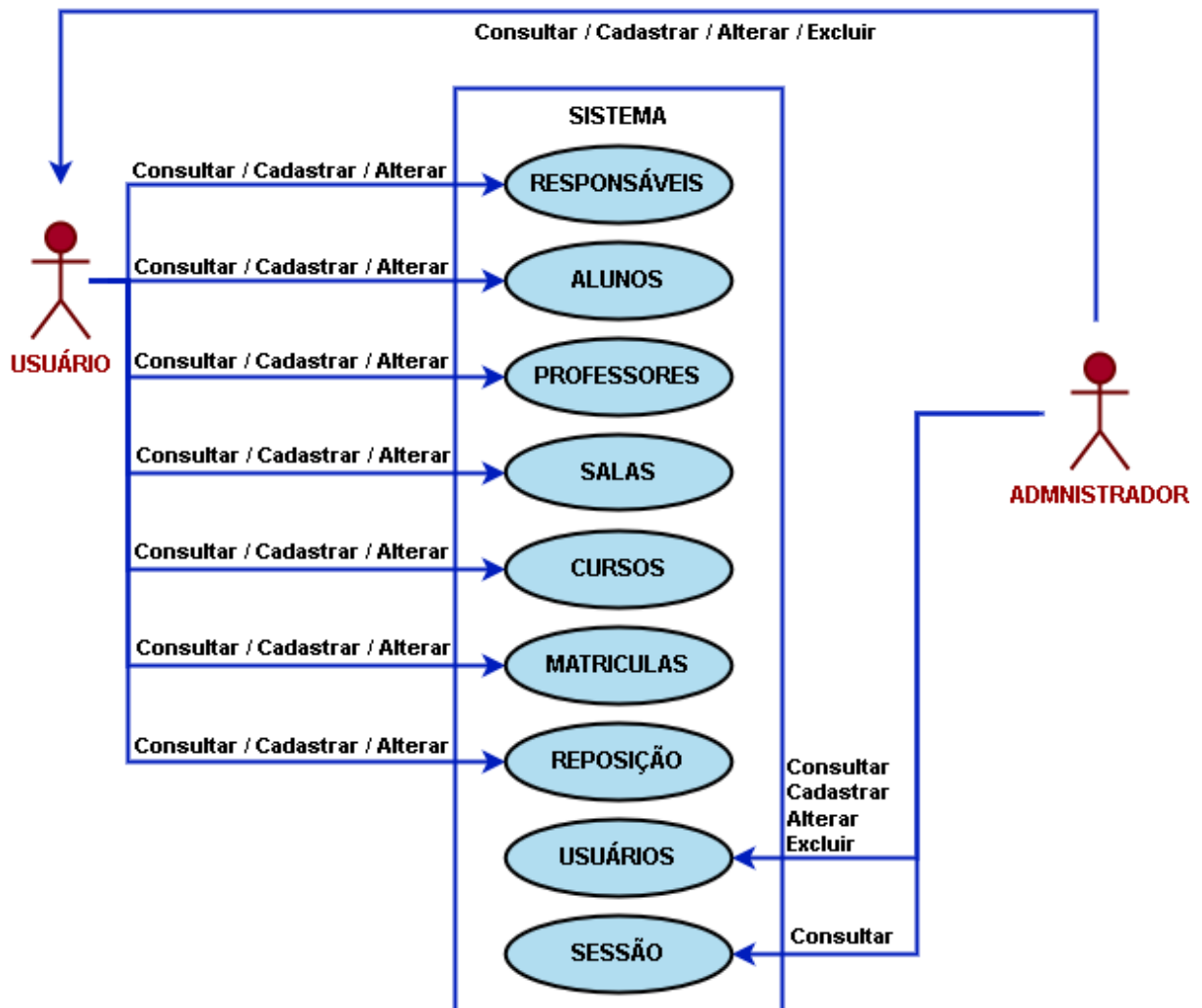


Figura 14: Diagrama de Caso de Uso

4.2 Banco de Dados

Bancos de dados ou também bases de dados são conjuntos de arquivos relacionados entre si com registros sobre pessoas, lugares ou coisas, no caso, são os chamados de informações, o banco de dados são coleções organizadas de dados que se relacionam de forma para criar algum sentido e dar mais eficiência durante uma pesquisa ou no estudo, geralmente controlado por um gerenciamento de Banco de Dados (DBMS).

Em outras palavras o Banco de Dados pode ser também um conjunto lógico e ordenado de dados que possuem algum significado, povoado e construído com dados que têm um determinado objetivo, com usuários e aplicações desenvolvidas para manipulá-los, é usado para armazenar informações estruturadas e organizadas de forma a permitir sua recuperação rápida e eficiente.

4.2.1 Dicionário de Dados

Um dicionário de dados é uma coleção de nomes, atributos e definições sobre os elementos de dados que estão sendo usados em seu estudo, trabalho, ao incluir um dicionário de dados, você garante um uso padrão de variáveis em uma coorte de pesquisadores.

USUÁRIO				
CAMPO	TIPO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
cod_user	Int	Indefinido	Não	Chave primária
nome_user	Varchar	50	Sim	Nome do usuário
cpf_user	Varchar	15	Não	Cpf do usuário
rg_user	Varchar	20	Sim	Rg do usuário
dtnasc_user	Date	Indefinido	Sim	Data de nascimento do usuário
email_user	Varchar	60	Não	Email do usuário
senha_user	Varchar	60	Não	Senha do usuário
datahr_cad_user	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora do cadastro do usuário
datahr_ult_modif_user	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora da última modificação no cadastro do usuário
user_cad_user	Varchar	50	Não	Usuário que cadastrou novo usuário
Ult_user_modif_user	Varchar	50	Não	Último usuário que modificou o cadastro do usuário

Tabela 1: Dicionário de Dados Usuário

CURSOS				
CAMPO	TIPO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
cod_curso	Int	Indefinido	Não	Chave primária
cod_professor	Int	Indefinido	Sim	Chave estrangeira
nome_curso	Varchar	50	Não	Nome do curso
status_curso	Varchar	50	Não	Status do curso
descrição_curso	Varchar	50	Não	Descrição do curso
datahr_cad_curso	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora do cadastro do curso
datahr_ult_modif_curso	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora da última modificação do curso
user_cad_curso	Varchar	50	Sim	Usuário que cadastrou o curso
ult_user_modif_curso	Varchar	50	Não	Último usuário que modificou o curso

Tabela 2: Dicionário de Dados Cursos

PROFESSORES				
CAMPO	TIPO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
cod_professor	Int	Indefinido	Sim	Chave primária
nome_prof	Varchar	60	Sim	Nome do professor
email_prof	Varchar	40	Sim	Email do professor
rg_prof	Varchar	20	Sim	Rg do professor
cpf_prof	Varchar	15	Sim	Cpf do professor
dtNasc_prof	Date	Indefinido	Sim	Data de nascimento do professor
celular_prof	Varchar	20	Sim	Celular do professor
operadora_prof	Varchar	30	Sim	Operadora de celular do professor
cep_prof	Varchar	10	Sim	Cep do professor
cidade_prof	Varchar	50	Sim	Cidade do professor
estado_prof	Varchar	60	Sim	Estado do professor
bairro_prof	Varchar	70	Sim	Bairro do professor
end_prof	Varchar	70	Sim	Endereço do professor
Num_end_prof	Int	10	Sim	Numero residência do professor
Status_prof	Varchar	60	Sim	Status atual do professor
datahr_cad_prof	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora do cadastro do professor
Datahr_ult_modif_prof	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora da última modificação no cadastro do professor
ult_user_modif_prof	Varchar	60	Sim	Último usuário que modificou cadastro do professor

Tabela 3: Dicionário de Dados Professores

RESPONSÁVEIS				
CAMPO	TIPO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
cod_responsavel	Int	Indefinido	Não	Chave primária
nome_resp	Varchar	50	Não	Nome do responsável
email_respo	Varchar	50	Não	Nome do responsável
rg_resp	Varchar	20	Não	Rg do responsável
cpf_resp	Varchar	20	Não	Cpf do responsável
datnasc_resp	Date	Indefinido	Sim	Data de nascimento do responsável
celular_resp	Varchar	20	Não	Celular do responsável
operadora_resp	Varchar	25	Não	Operadora de celular do responsável
datahr_cad	Datetime	Indefinido	Não	Data e hora do cadastro do responsável
datahr_ult_modif_resp	Datetime	Indefinido	Não	Data e hora da última modificação do responsável
user_cad_resp	Varchar	50	Não	Usuário que cadastrou responsável
ult_user_modif_resp	Varchar	50	Não	Último usuário que modificou cadastro do responsável

Tabela 4: Dicionário de Dados Responsáveis

ALUNOS				
CAMPO	TIPO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
Id_aluno	Int	Indefinido	Não	Chave primária
cod_responsavel	Int	Indefinido	Sim	Chave estrangeira
nome_aluno	Varchar	60	Sim	Nome do aluno
email_aluno	Varchar	40	Sim	Email do aluno
rg_aluno	Varchar	20	Sim	Rg do aluno
cpf_aluno	Varchar	20	Sim	Cpf do aluno
dtNasc_aluno	Date	Indefinido	Sim	Data de nascimento do aluno
celular_aluno	Varchar	20	Sim	Celular do aluno
operadora_aluno	Varchar	50	Sim	Operadora do celular do aluno
Cep_aluno	Varchar	20	Sim	Cep do aluno
estado_aluno	Varchar	70	Sim	Estado do aluno
cidade_aluno	Varchar	60	Sim	Cidade do aluno
bairro_aluno	Varchar	60	Sim	Bairro do aluno
endereço_aluno	Varchar	70	Sim	Endereço do aluno
num_end_aluno	Varchar	10	Sim	Numero de resid. do aluno
status_aluno	Varchar	60	Sim	Status atual do aluno
datahr_cad_aluno	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora do cadastro do aluno
datahr_ult_modif_aluno	Datetime	Indefinido	Sim	Data e hora da ultima modificação no cad do aluno
ult_user_modif_aluno	Varchar	60	Sim	Último usuário que modificou cadastro do aluno

Tabela 5: Dicionário de Dados Alunos

5 PROJETO

Um sistema de cadastro para a escola de música chamada Quintal Musical, onde será realizado o cadastro dos alunos, professores, cursos, responsáveis, podendo agendar, consultar dados, alterar e excluir informações, esse projeto tem como objetivo criar condições mais seguras para o fluxo e o armazenamento de informações de uma maneira menos burocrática e mais rápida, o sistema estará trabalhando perfeitamente e em completa harmonia consigo mesmo, fazendo a escola de música se destacar mais no mercado de trabalho tendo um ótimo desempenho com uma plataforma simples de se operacionalizar .

Esse projeto foi realizado para facilitar, aprimorar e otimizar o cadastro manual antigamente feito pelo Quintal Musical, auxiliando para uma melhor organização das mensalidades e também no cronograma das aulas, impedindo a duplicidade de documentos, diminuindo a vulnerabilidade, diminuindo o uso de papel, economizando tempo, aumentando a segurança dos dados dos alunos, responsáveis e professores e também facilitando o processo da matrícula podendo fazer online de maneira prática, rápida e segura.

5.1 Telas e Funcionalidades

A página inicial do sistema apresenta as principais informações do site e oferece uma visão geral do que vai ser encontrado pelo usuário.

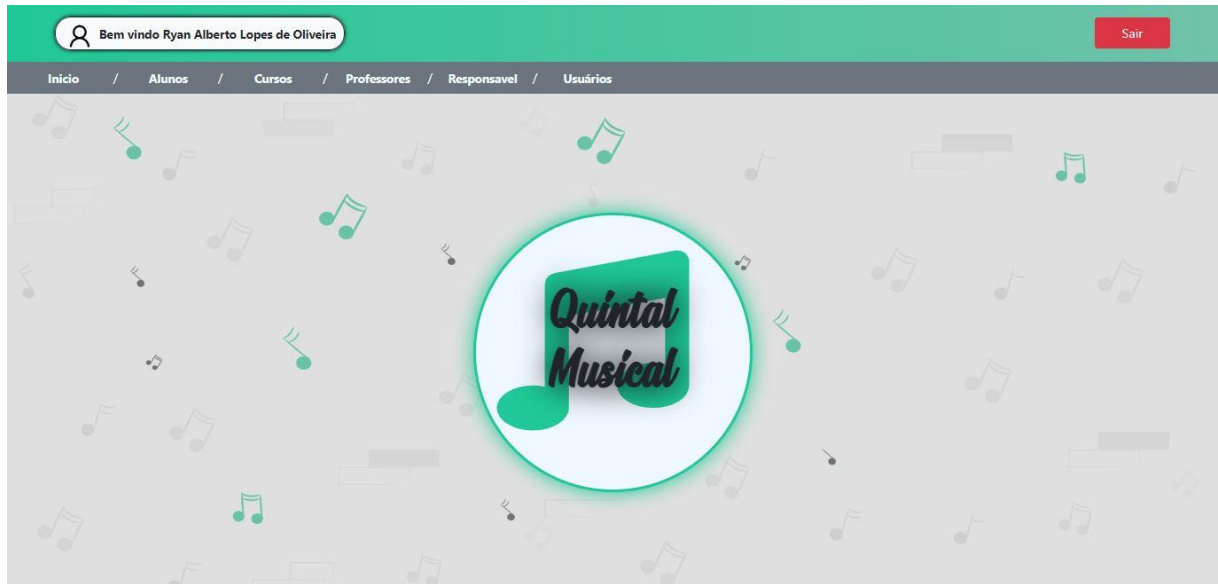


Figura 15: Tela Inicial

A página de sessão do aluno é onde se encontra exibições de cadastro, consulta, alterar e excluir informações dos alunos.

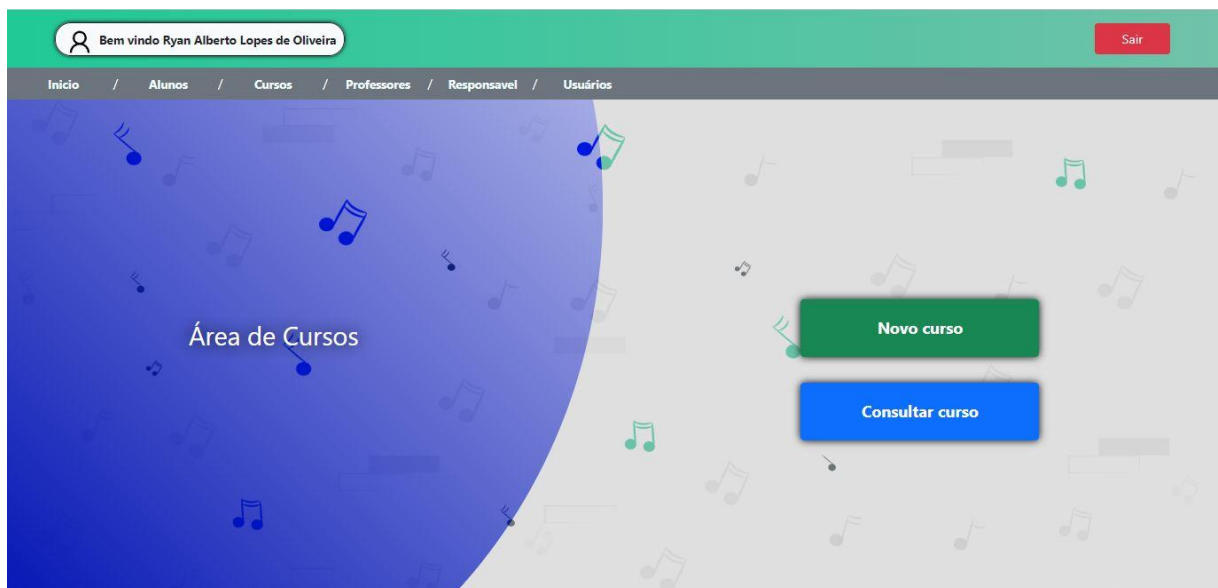
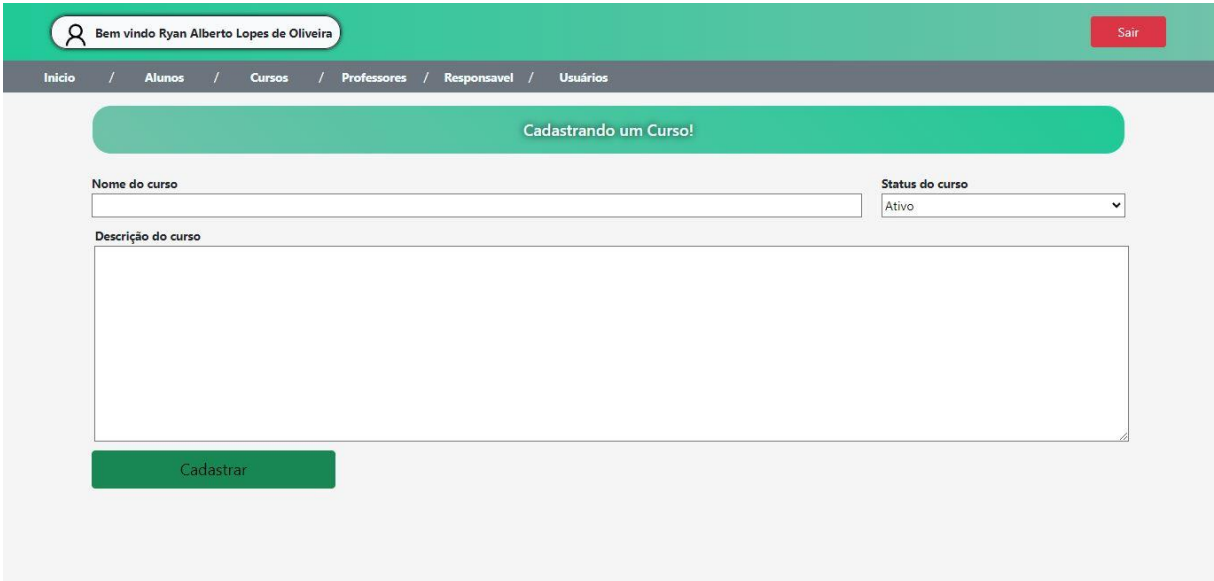


Figura 16: Tela sessão de alunos

A página de cadastro é onde se coloca as informações do aluno para realizar seu cadastro e salvar a sua matrícula.



Bem vindo Ryan Alberto Lopes de Oliveira

Sair

Início / Alunos / Cursos / Professores / Responsavel / Usuários

Cadastrando um Curso!

Nome do curso

Status do curso

Ativo

Descrição do curso

Cadastrar

Figura 17: Tela de Cadastro

A tela de login é onde os usuários poderão se logar no sistema e acessar sua conta.

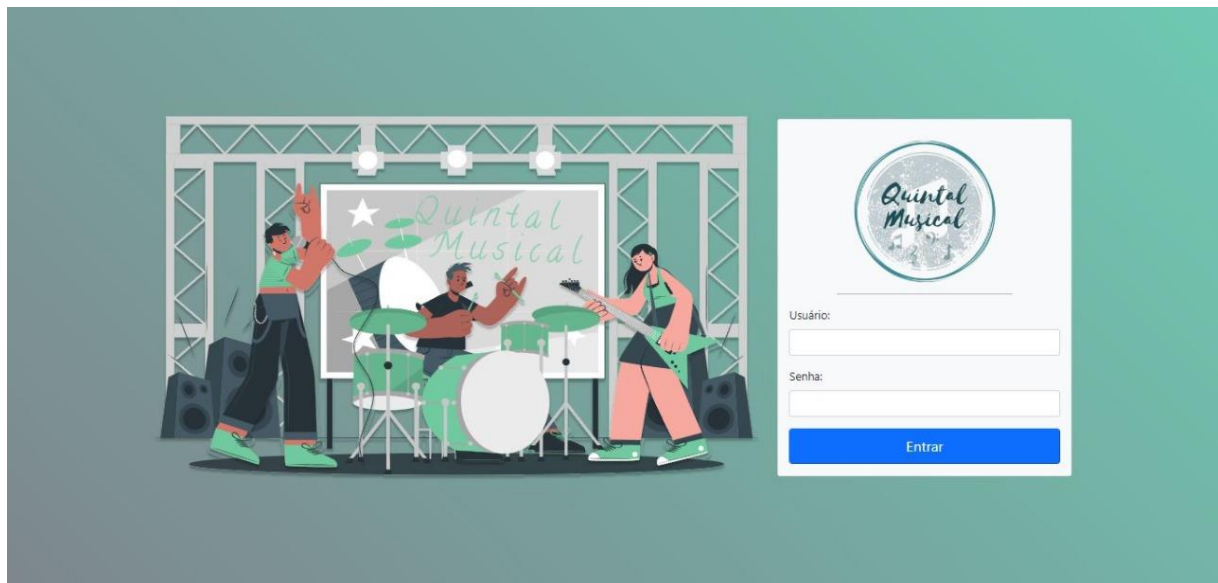


Figura 18: Tela de Login

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que todas as pesquisas realizadas ampliaram bem a nossa compreensão e conhecimento, fornecendo informações importantes para entendermos mais sobre o projeto que estamos realizando para a escola de música, quintal musical, possibilitando assim, que a gente alcançasse nossos objetivos até o momento, junto claro com o trabalho em equipe, a dedicação de cada um, para se aprofundar mais nos temas como o Banco de Dados, saber utilizar adequadamente as linguagens de programação que foram utilizadas, no nosso caso foi o Java Script, PHP, HTML e o CSS.

O objetivo principal foi alcançado, pois foi desenvolvido um software confiável e seguro, proporcionando conforto ao usuário. Ao decorrer foram efetuados testes e mudanças frequentes, para melhor aproveitamento. Nosso software foi aprimorado de acordo com os conhecimentos que recebíamos e buscávamos.

7 REFERENCIAS

Neitzke, Gustavo. Sistema de cadastro/login com PHP. Disponível em:

https://youtube.com/playlist?list=PLSHNk_yA5fNjoIRNHV-3FprsN3NWPcnnK

Acesso em: 06 abr. 2022.

Zero bugs. Exibir dados ou registros do banco de dados MySQL com PHP

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=TuvO79zyzew&list=LL&index=26>

Acesso em: 13 mai. 2022.

Zero bugs. Sistema de login com MySQL e PHP. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=30Of7BFEGHI&list=LL&index=30>

Acesso em: 17 mai. 2022.

Curso em Vídeo, Gustavo Guanabara. Curso PHP Iniciante. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=F7KzJ7e6EAc&list=PLHz_AreHm4dm4beCCcmW4xwpmLf6EHY9k

Acesso em: 05 dez. 2021.

Curso em Vídeo, Gustavo Guanabara. Curso MySQL. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=Ofktsne-utM&list=PLHz_AreHm4dkBs-795Dsgvau_ekxg8g1r

Acesso em: 15 dez. 2021.

DEV MEDIA. Criando sistemas de cadastro de login com PHP e MySQL. Disponível em:

<https://www.google.com/amp/s/www.devmedia.com.br/amp/criando-um-sistema-de-cadastro-e-login-com-php-e-mysql/37213>

Acesso em: 10 fev. 2022.

CANAL TI. Como criar Sistema de Cadastro com PHP e MySQL. Disponível em:

<https://www.google.com/amp/s/www.canalti.com.br/programacao/web/como-criar-sistema-de-cadastro-com-php-e-mysql/%3famp>

Acesso em: 16 fev. 2022.

8 APÊNDICE

8.1 Identidade da Empresa

Plataforma de música unificada de gestão financeira e administrativa, para melhor comunicação de escola-professor-aluno!! Com essa plataforma os alunos poderão se comunicar com os professores, com a possibilidade de disponibilizarem aulas e materiais didáticos na plataforma para os alunos terem acesso, tendo acompanhamento, podendo reagendar, cancelar as aulas e verem as reservas de salas para ensaios, a plataforma também disponibiliza um acompanhamento das matrículas e financeiro da escola e por fim também serão possíveis realizar aulas online para melhor aprendizagem mesmo à distância.

8.2 Nome da Empresa

Nome da nossa empresa é SYSMIND onde SYS é de "Sistema" e MIND de "MENTE" juntando as duas seria algo como "SEU SISTEMA EM MENTE".

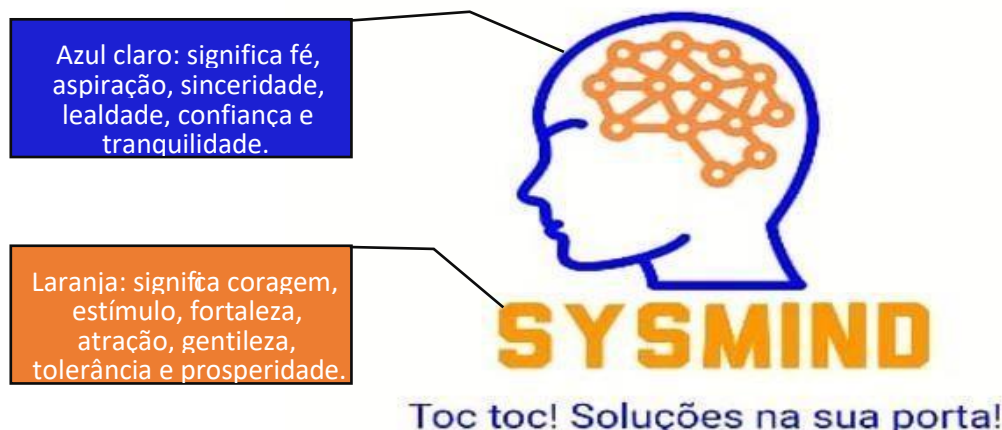
8.3 Logo



Figura 19: Logo

Nosso logo foi escolhida com muito cuidado para representar ideias e Inteligência, tendo ligação com o nome (sistema em mente).

8.4 Cores do Logo .



8.5 Slogan



Toc toc!

Soluções na sua porta!

Figura 20: Slogan

Sobre o nosso SLOGAN que é "TOK TOK SOLUÇÕES NA SUA PORTA" ela representa de uma forma amigável que quer dizer temos uma solução para o cliente!! Seja qual for o problema.

8.6 Missão, Visão e Valores

Missão: Ser o mais flexível possível, para fornecer o melhor e o mais adequado software de acordo com o perfil de cada um de nossos clientes, assim cumprindo com suas necessidades e exigências.

Visão: Ficar entre as melhores desenvolvedoras de software, trazendo e espalhando os mais diversos programas com uma cara única para todo o mundo.

Valores: Foco no cliente, ética, credibilidade, confiança, inovação, compreensão, responsabilidade, integridade e colaboração.

8.7 Tela principal



Figura 21: Tela Principal da Empresa