

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC PHILADELHO GOUVÊA NETTO

**Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino
Médio**

Leonardo Moura Obvioslo

Matheus Ferraz Pinheiro dos Santos

Pedro Gabriel Braga Fortunato

VEASTEASY: catálogo *online*

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO

2022

Leonardo Moura Obvioslo

Matheus Ferraz Pinheiro dos Santos

Pedro Gabriel Braga Fortunato

VESTEASY: catálogo *online*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico Desenvolvimento em Sistemas Integrado ao Ensino Médio da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, orientado pela Prof. Camila Brandao Fantozzi, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO

2022

RESUMO

O VestEasy tem como ideia ser um catálogo *online* de roupas, onde o consumidor terá liberdade de procurar o que o agrada, filtrando pela cidade que ele deseja, assim evitando problemas e dúvidas na hora de procurar o que ele necessita. Como vendedor pode-se anunciar seus produtos, sua loja e a localização, facilitando o consumidor a encontrá-la.

Palavras chaves: catálogo, *online*, produtos, vendedor, loja.

ABSTRACT

VestEasy has the idea of being an online clothes catalog, where the consumer will be free to look for what he likes, filtering by the city he wants, thus avoiding problems and doubts when looking for what he needs. Being a seller, you can advertise your products, your store and the location, helping the consumer to find it.

Keywords: catalog, online, products, seller, store.

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre as quais agradecemos: a nossa orientadora, Camila Brandao Fantozzi, que nos acompanhou pontualmente, dando todo o auxílio necessário para a elaboração do site; a todos os professores do curso de desenvolvimento de sistemas que, através dos seus ensinamentos, permitiram que pudéssemos estar concluindo este trabalho; a todos que participaram das pesquisas, pela colaboração e disposição no processo de obtenção de dados; aos nossos pais, que nos incentivaram a cada momento e não permitiram que nós desistíssemos; e também aos nossos amigos, pela compreensão das ausências e pelo afastamento temporário.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pesquisa 1	9
Figura 2 - Pesquisa 2	10
Figura 3 - Pesquisa 3	10
Figura 4 - Logo Figma	11
Figura 5 - Logo Visual Studio Code.....	11
Figura 6 - Logo Photoshop	12
Figura 7 - Logo XAMPP	12
Figura 8 - Logo HeidiSQL.....	13
Figura 9 - Logo HTML5	13
Figura 10 - Logo PHP.....	14
Figura 11 - Logo CSS3.....	15
Figura 12 – Modelo Físico	16
Figura 13 – Diagrama de caso de uso	16
Figura 14 - Tela principal1	17
Figura 15 - Tela principal2.....	17
Figura 16 – Perfil do vendedor	18
Figura 17 – Tela dos produtos.....	18
Figura 18 – Tela de informações do produto.....	19
Figura 19 - Tela anunciar o produto	20
Figura 20 – Tela de cadastro de usuário	20
Figura 21 – Tela de login de usuário	21

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. IDEIA PRINCIPAL	8
3. DESENVOLVIMENTO	9
3.1 Estatísticas e pesquisas	9
3.2 Ferramentas	11
3.3 Linguagens.....	13
3.4 Arquitetura do site	16
4. CONCLUSÃO	21
5. REFERENCIAS	22
6. APÊNDICE	25

1. INTRODUÇÃO

O site *VestEasy* visa facilitar além da busca de roupas do cotidiano, também evitar todos os problemas relacionados as compras *online*, a ideia é que o cliente encontre por meio do *site* uma loja física que contenha determinada peça ou do mesmo estilo, para assim visitar tal loja, sem ter aquelas dúvidas em relação a qualidade e onde encontrar. Por outro lado, o site incluirá mais um meio de divulgação de produtos para os pequenos e médios empreendedores, uma vez em que é possível se cadastrar como vendedor e anunciar seus produtos e sua loja. Sendo esses, os principais objetivos e funções do *VestEasy*.

2. IDEIA PRINCIPAL

A ideia principal do *VestEasy* consiste em um catálogo online de roupas, selecionadas e filtradas de acordo com a cidade que o cliente selecionar. Ao invés de sair procurando loja por loja, o usuário encontra a peça desejada em determinado local, e vai diretamente no que deseja, dessa forma diminuindo a distância entre vendedor e cliente, favorecendo assim o mercado sem abandonar o velho hábito de experimentar uma roupa antes de comprar.

Vale citar também a ajuda na divulgação e crescimento de marcas que vem sendo criadas em decorrência da pandemia, um grande auxílio a pequenos empreendedores que não possuem capital para fazer um investimento em um sistema próprio.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 Estatísticas e pesquisas

Ao longo do processo de criação deste site foram feitas pesquisas de campo para o melhor aproveitamento possível do site, além da usabilidade avaliamos o quão receptível era o público em relação a ideia.

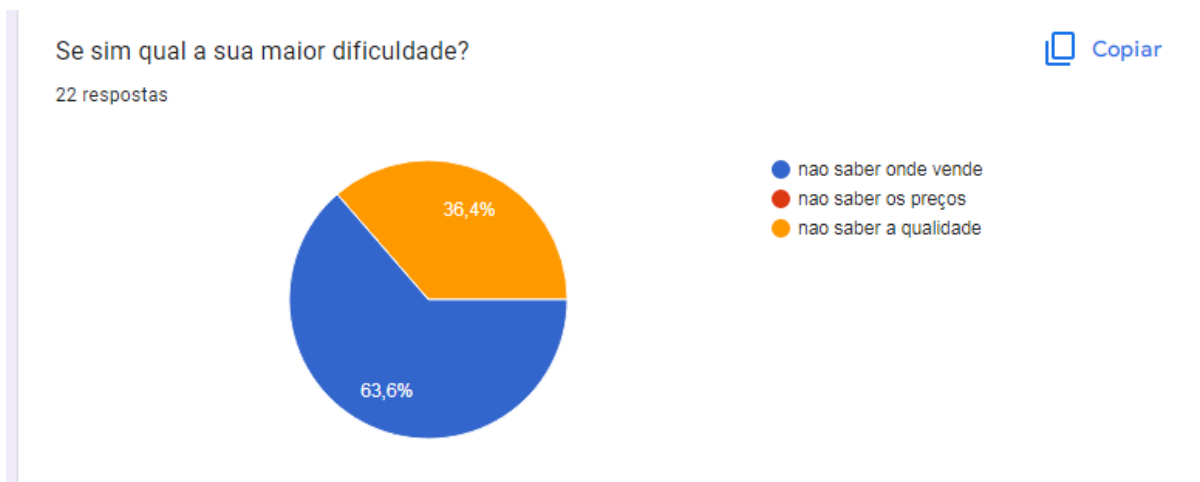
Figura 1 - Pesquisa 1



Fonte: elaborada pelos autores, 2022.

De acordo com a pesquisa acima o público demonstrou grande dificuldade em encontrar roupas especificas em lojas físicas.

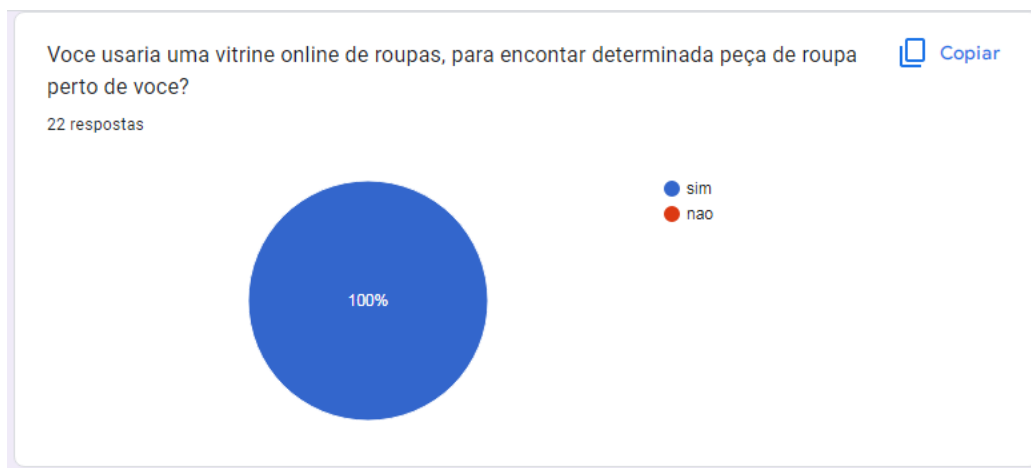
Figura 2 - Pesquisa 2



Fonte: elaborada pelos autores, 2022.

Além da dúvida citada anteriormente, o público mostrou uma quantidade relevante de dúvidas em relação a qualidade do produto.

Figura 3 - Pesquisa 3



Fonte: elaborada pelos autores, 2022.

3.2 Ferramentas

Figura 4 - Logo Figma



Fonte: L3 Software, 2022.

Figma é um editor gráfico de vetor e prototipagem focado em navegadores web. (VIEIRA, 2021). Ele foi utilizado para a idealização visual das principais telas do sistema, e para facilitar a estilização com o CSS.

Figura 5 - Logo Visual Studio Code



Fonte: Stick PNG, 2022.

Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft, é a principal IDE utilizada pelos programadores. (HANASHIRO, 2021). Visual Studio Code foi utilizado como a única ferramenta de programação *frontend* e *backend*, foi escolhido por sua ampla galeria de extensões e versatilidade no uso.

Figura 6 - Logo Photoshop



Fonte: Logomarcas.net, 2022.

O Photoshop é um editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* desenvolvido pela Adobe Systems. (CRUZ, 2019). O Photoshop foi utilizado para a criação do logotipo, e para manipulação de imagens que foram utilizadas dentro do site.

Figura 7 - Logo XAMPP



Fonte: Esolute Brasil, 2016.

O XAMPP é um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo banco de dados MySQL. (HIGA, 2012). O XAMPP foi utilizado como um servidor interno para rodar todos os projetos e fazer a conexão com o banco de dados interno do site.

Figura 8 - Logo HeidiSQL



Fonte: DevApp, 2017.

HeidiSQL é um programa livre e cliente código-aberto para o MySQL, Microsoft SQL SERVER e PostgreSQL. (Embarcadero, 2020). O HeidiSQL foi utilizado para criação e manipulação do banco de dados com a linguagem SQL, e para controle de dados em geral.

3.3 Linguagens

Figura 9 - Logo HTML5



Fonte: Wikipedia, 2022.

HTML5 é a principal linguagem de programação para *World Wide Web*, originalmente proposto por *Opera Software*. (EDUARDO, 2012). O HTML5 foi utilizado para parte de *frontend* juntamente com o CSS, o HTML5 foi essencial para fazer o esqueleto do site.

Figura 10 - Logo PHP



Fonte: BrasilCloud, 2022.

O PHP também é uma linguagem para *World Wide Web*, usada originalmente para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor. (BrasilCloud, 2022). O PHP foi utilizado como principal linguagem de programação, juntamente com o HTML5 é ele quem faz todas as conexões necessárias para o funcionamento do site, além de ajudar a manipular a linguagem CSS de acordo com o que precisa ser exibido na página.

Figura 11 - Logo CSS3

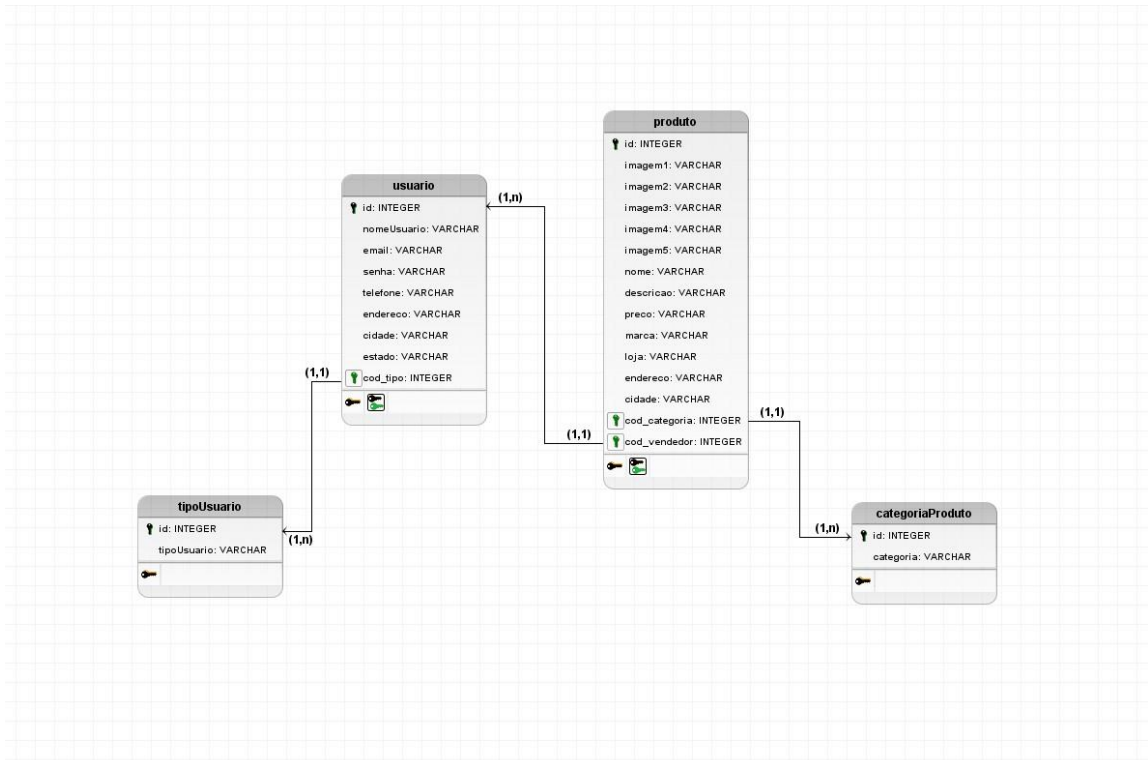


Fonte: Wikipedia, 2016.

CSS3 é a terceira mais nova versão das famosas *Cascading Style Sheets*, utilizado para se definir infinitas possibilidades de estilos, animações, transições, etc... (TOTVS, 2020). No projeto o CSS3 foi utilizado junto ao HTML5 e PHP, para estilizar a página de acordo com o que mais condiz com a aparência do software.

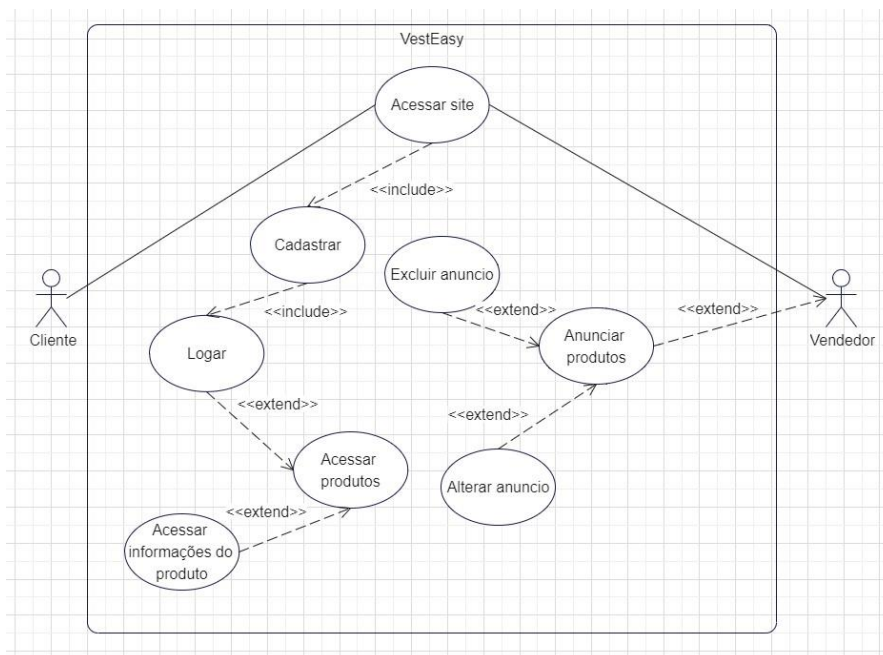
3.4 Arquitetura do site

Figura 12 – Modelo Físico



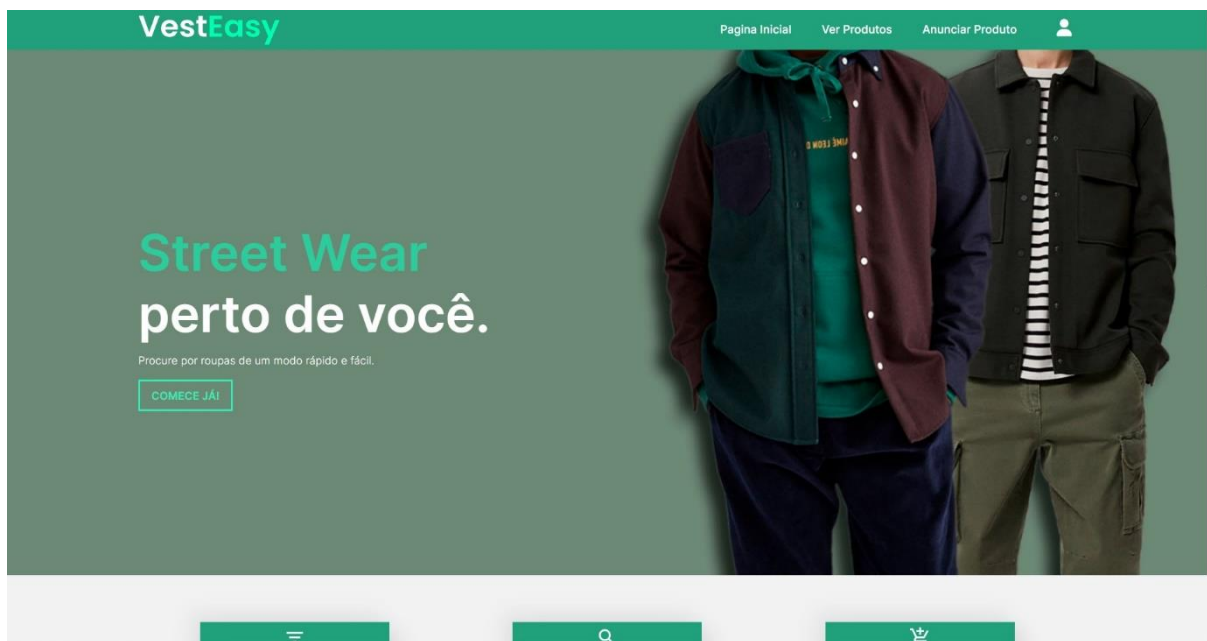
Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Figura 13 – Diagrama de caso de uso



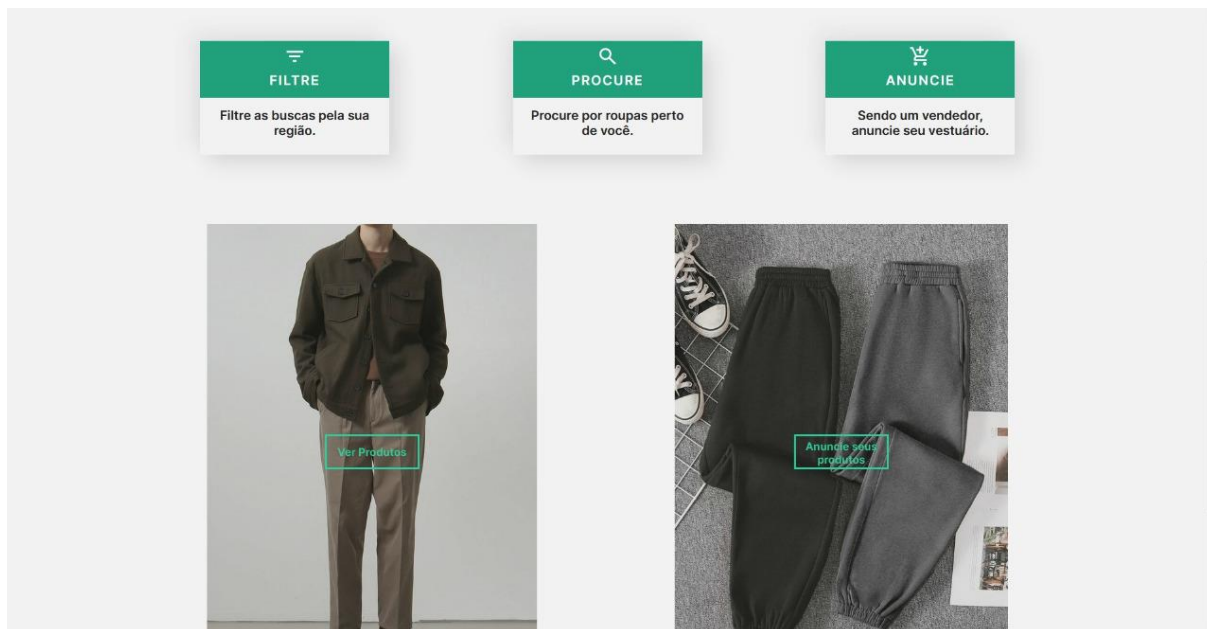
Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Figura 14 - Tela principal1



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

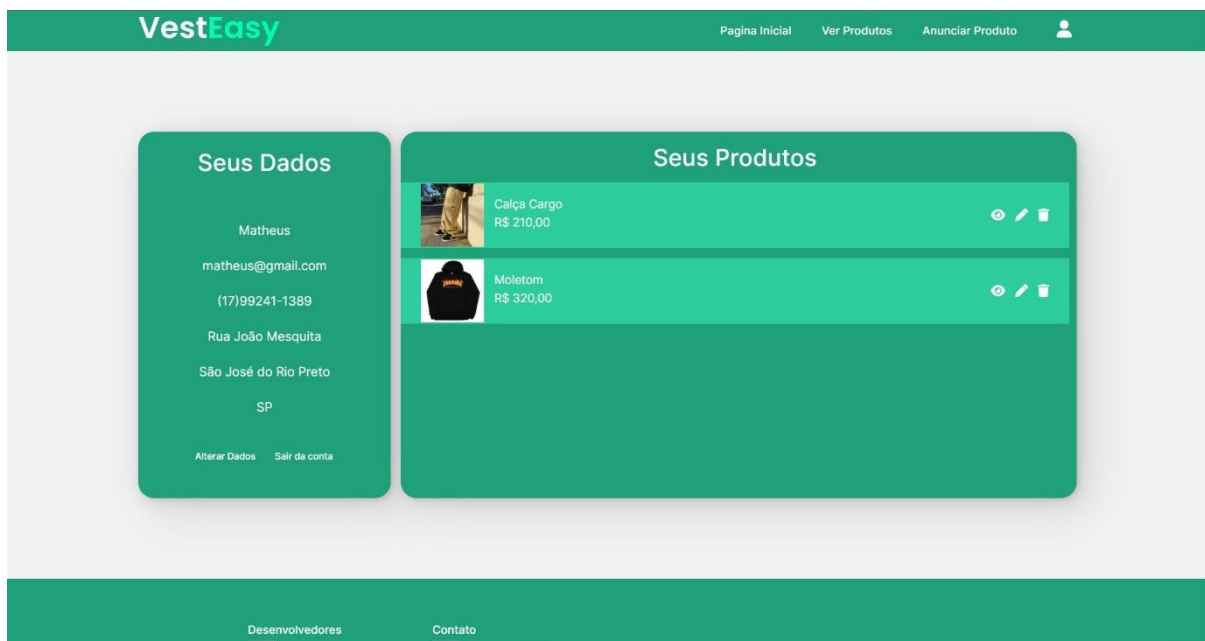
Figura 15 - Tela principal2



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Tela inicial do site onde se encontra as principais ações que podem ser feitas dentro do VestEasy.

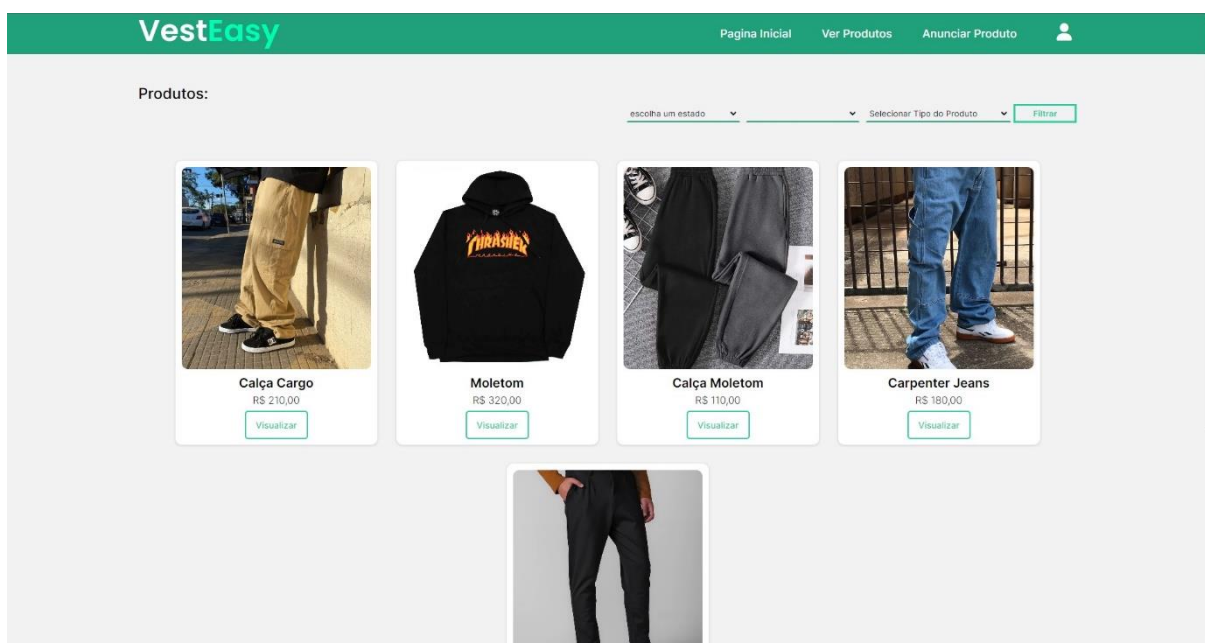
Figura 16 – Perfil do vendedor



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Perfil do vendedor onde se pode conferir os produtos já anunciado por ele e caso queira, alterar os dados de sua conta ou sair de sua conta.

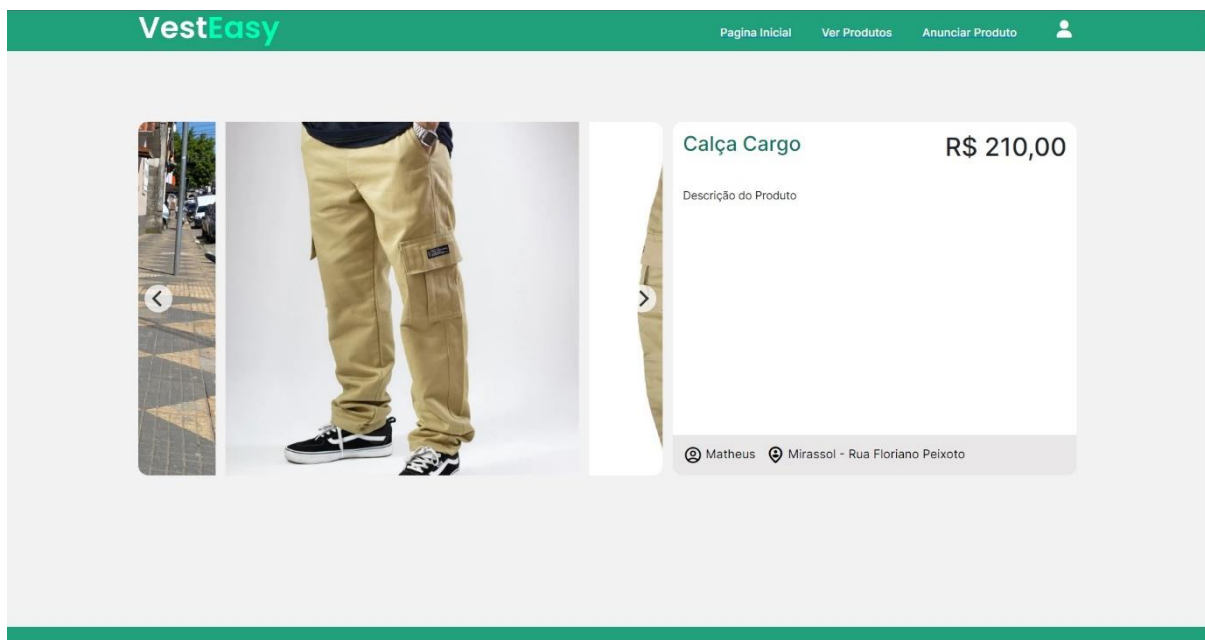
Figura 17 – Tela dos produtos



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Tela onde se pode conferir todos os produtos disponíveis no site, e se for necessário, tem a opção de filtrar os produtos por estado, cidade e categoria.

Figura 18 – Tela de informações do produto



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Tela onde mostra as informações do produto em específica selecionado, como o nome, o preço, uma descrição do produto, imagens dele, nome do vendedor e a localização de onde o produto está sendo vendido.

Figura 19 - Tela anunciar o produto

The screenshot shows the 'Anunciar Produto' (Add Product) form on the VestEasy website. The form is contained within a light gray rounded rectangle and includes the following fields and elements:

- Nome**: Text input field.
- Loja**: Text input field.
- Selezione fotos do produto**: A vertical column of five circular buttons, each containing a plus sign (+).
- Descrição**: A large rectangular text area for the product description.
- Preço**: Text input field.
- Marca**: Text input field.
- CEP**: Text input field with a **Verificar CEP** button below it.
- Endereço**: Text input field.
- Cidade**: Text input field.
- Estado**: Text input field.
- Selecionar Tipo do Produto**: A dropdown menu.
- Cadastrar**: A rounded button at the bottom center of the form.

The top navigation bar of the website is visible, showing 'VestEasy', 'Página Inicial', 'Ver Produtos', 'Anunciar Produto', and a user profile icon.

Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Tela onde o vendedor insere as informações necessárias para fazer o anúncio de seu produto.

Figura 20 – Tela de cadastro de usuário

The screenshot shows the user registration page on the VestEasy website. The page features a large, colorful illustration of a woman in an apron and a man in a red shirt and blue pants, both smiling and holding up items of clothing. The illustration is set against a green background with a striped rug, a potted plant, and a table with a 'SALE TOYS' sign. The text 'VestEasy' is prominently displayed in the center of the illustration.

On the left side of the page, there is a registration form titled 'Crie sua conta:'. The form includes a dropdown menu for 'Desejo me cadastrar como' (I want to register as) with 'Vendedor' (Seller) selected. Below this are several text input fields for 'NOME', 'TELEFONE', 'CEP', 'Endereço', 'Cidade', 'Estado', 'EMAIL', and 'SENHA'. A 'SEGUIR' (Next) button is located at the bottom of the form. At the very bottom of the page, there is a link that says 'JÁ POSSUO UMA CONTA? ENTÃO' (I already have an account? Then).

Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Tela de cadastro do usuário com os campos necessário para ser efetuado o cadastro dentro do site.

Figura 21 – Tela de login de usuário



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Tela de login onde o usuário insere seu *e-mail* e senha cadastrados para, assim então, poder navegar pelo site.

4. CONCLUSÃO

Com todos os conhecimentos que adquirimos ao longo do curso, nos propusemos a apresentar uma resolução simples para dificuldades que encontramos. Nos esforçamos para que essa resolução apresentada tenha cumprido seu papel, e esperamos não ter somente concluído nossa proposta inicial, mas também ter a chance de que em um futuro próximo possamos agregar em um mercado tão forte e influente que consumimos todos os dias.

5. REFERENCIAS

BAIXAR Logotipo completo do Visual Studio Code PNG transparente. Stick PNG, 2022. Disponível em: <<https://www.stickpng.com/pt-br/img/icones-logos-emojis/empresas-tecnicas/logotipo-completo-do-visual-studio-code>>. Acessado em: 05 de dezembro de 2022.

CAITANO, Rafael. Landing Page: o que é e o que não pode faltar? Exemplos. Eixo Digital. Disponível em: <<https://eixo.digital/o-que-e-e-para-que-serve-uma-landing-page/>>. Acesso em: 01 de abril de 2022.

CRUZ, Talita. Tudo sobre photoshop! Como surgiu, funcionalidades e onde baixar, 2019. Vivadecora. Disponível em:< <https://www.vivadecora.com.br/pro/photoshop/>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

Eduardo. O que é HTML. DevMedia, 2012. Disponível em:< <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-o-html5/25820>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

FIGMA. L3 SOFTWARE. Disponível em: <<https://l3software.com.br/figma/>>. Acessado em: 18 de novembro de 2022.

HANASHIRO, Akira. VS Code – O que é e por que você deve usar. Treina na Web, 2021. Disponível em:<<https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

HEIDISQL é uma ferramenta leve de gerenciamento de banco de dados de código aberto construída em Delphi. Embarcadero, 2020. Disponível em:< <https://blogs.embarcadero.com/pt/heidisql-is-a-lightweight-open-source-database-management-tool-built-in-delphi/>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

HIGA, Paulo. O que é xampp e para que serve. TechTudo, 2012. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.ghtml>>. Acessado em: 18 de novembro de 2022.

HTML5. Wikipédia, 2022. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML5>>. Acessado em: 05 de dezembro de 2022.

KUVIATKOSKI, Carol. Marketplace: O que é, exemplos e como criar um marketplace. Ideia no ar, 2021. Disponível em: <<https://www.ideianoar.com.br/marketplace/>>. Acesso em: 01 de abril de 2022.

LANDING Page: o que é, como criar e dicas para converter mais. Avio. Disponível em: <<https://avio.com.br/blog/landing-page-o-que-e-como-criar-e-dicas-para-converter-mais/>>. Acesso em: 01 de abril de 2022.

MAGGI, Giuseppe. HeidiSQL: un client MySQL per web developers. DevApp, 2017. Disponível em: <<https://www.devapp.it/wordpress/heidisql-un-client-mysql-per-web-developers/>>. Acessado em: 05 de dezembro de 2022.

MODELOS de site: 35 tipos de sites explicados e com exemplos práticos. HighSales, 2021. Disponível em: <<https://highsales.digital/blog/tipos-de-sites>>. Acesso em: 01 de abril de 2022.

NETO, Antenor. Marketplace: o que é, como funciona e as principais vantagens para seu o negócio. Escola de E-commerce, 2022. Disponível em: <<https://www.escoladeecommerce.com/artigos/o-que-e-marketplace/>>. Acesso em: 01 de abril de 2022.

NOLETO, Cairo. Javascript: o que é, aplicação e como aprender a linguagem JS. Trybe. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/javascript/>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

O QUE é CSS? Conheça benefícios e como funciona. TOTVS, 2020. Disponível em: <<https://www.totvs.com/blog/developers/o-que-e-css/>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

O QUE é PHP? BrasilCloud, 2022. Disponível em: <<https://brasilcloud.com.br/duvidas/o-que-e-php/>>. Acessado em: 18 de novembro de 2022.

PHOTOSHOP Logo. LOGOMARCAS.net, 2022. Disponível em: <<https://logosmarcas.net/photoshop-logo/>>. Acessado em: 05 de dezembro de 2022.

PONTE, Atos. Desenvolvimento Web: Apresentamos o XAMPP. Esolute Brasil, 2016. Disponível em: <<https://esolutebrasil.com.br/blog/desenvolvimento-web-apresentamos-o-xampp/>>. Acessado em: 05 de dezembro de 2022.

RUDLOFF. Ficheiro: CSS3 logo and wordmark.svg. Wikipédia, 2016. Disponível em: <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:CSS3_logo_and_wordmark.svg>. Acessado em: 05 de dezembro de 2022.

SILVEIRA, Paulo. O que é SQL. Alura, 2019. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-sql>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

VIEIRA, Danielle. Figma: descubra o passo a passo para usar esta ferramenta. HostGator, 2021. Disponível em: <<https://www.hostgator.com.br/blog/figma-descubra-o-passo-a-passo-para-usar-esta-ferramenta/>>. Acessado em: 29 de abril de 2022.

6. APÊNDICE

```
CREATE DATABASE bd_VestEasy
```

```
CREATE TABLE tipo_produto (  
    id_tipo INT NOT NULL AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    tipo VARCHAR(20) NOT NULL  
);
```

```
INSERT INTO tipo_produto(tipo) VALUES("camiseta");  
INSERT INTO tipo_produto(tipo) VALUES("calça");  
INSERT INTO tipo_produto(tipo) VALUES("jaqueta");  
INSERT INTO tipo_produto(tipo) VALUES("moletom");  
INSERT INTO tipo_produto(tipo) VALUES("camisa");
```

```
CREATE TABLE tipo_usuario (  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    tipo VARCHAR(10) NOT NULL  
);
```

```
INSERT INTO tipo_usuario(tipo) VALUES("Cliente");  
INSERT INTO tipo_usuario(tipo) VALUES("Vendedor");
```

```
CREATE TABLE produto (  
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    cod_vendedor INT,  
    imagem1 VARCHAR(255) NOT NULL,  
    imagem2 VARCHAR(255) NOT NULL,  
    imagem3 VARCHAR(255) NOT NULL,  
    imagem4 VARCHAR(255),  
    imagem5 VARCHAR(255),  
    nome VARCHAR(255) NOT NULL,  
    descricao VARCHAR(255) NOT NULL,
```

```

preco VARCHAR(10) NOT NULL,
marca VARCHAR(30),
loja VARCHAR(50) NOT NULL,
endereco VARCHAR(50) NOT NULL,
cidade VARCHAR(60) NOT NULL,
estado VARCHAR(2) NOT NULL,
cod_tipo INT,
CONSTRAINT fk_tipo FOREIGN KEY(cod_tipo) REFERENCES
tipo_produto(id_tipo),
CONSTRAINT fk_vendedor FOREIGN KEY(cod_vendedor) REFERENCES
usuario(id)
);

```

```

CREATE TABLE usuario (
id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
nomeUsuario VARCHAR(45) NOT NULL,
email VARCHAR(60) NOT NULL,
senha VARCHAR(15) NOT NULL,
telefone VARCHAR(15) NOT NULL,
endereco VARCHAR(60) NOT NULL,
cidade VARCHAR(30) NOT NULL,
estado VARCHAR(2) NOT NULL,
cod_tipo INT,
CONSTRAINT fk_usuario FOREIGN KEY(cod_tipo) REFERENCES
tipo_usuario(id)
);

```