



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

Etec ORLANDO QUAGLIATO

Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio

JOAQUIM MATHEUS DA SILVA COSTA

JULIO CESAR MIRA

LORENA CAMPAGNA DE SOUZA

REBEKA TAVARES DE SOUZA

THIAGO RIBEIRO DA SILVA

**DESENVOLVIMENTO DE UM SITE PARA
LANCHONETE DO ROBINHO**

Santa Cruz do Rio Pardo – SP

2024

JOAQUIM MATHEUS DA SILVA COSTA
JULIO CESAR MIRA
LORENA CAMPAGNA DE SOUZA
REBEKA TAVARES DE SOUZA
THIAGO RIBEIRO DA SILVA

**DESENVOLVIMENTO DE UM SITE PARA
LANCHONETE DO ROBINHO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec
“Orlando Quagliato”, do Centro Estadual de
Educação Tecnológica Paula Souza, como requisito
para obtenção do título de Técnico em Informática
para Internet Integrado ao Ensino Médio sob
orientação dos Professores: Mara Silvia Arcoleze
Marelli e Renan Tavares Vieira

Santa Cruz do Rio Pardo- SP

2024

Folha de Aprovação

JOAQUIM MATHEUS DA SILVA COSTA

JULIO CESAR MIRA

LORENA CAMPAGNA DE SOUZA

REBEKA TAVARES DE SOUZA

THIAGO RIBEIRO DA SILVA

**DESENVOLVIMENTO DE UM SITE PARA LANCHONETE DO
ROBINHO**

Aprovada em: _____ / _____ / _____

Conceito: _____

Banca de Validação:

_____ - Presidente da Banca

Professor.....

ETEC "Orlando Quagliato"

Orientador

Professor

ETEC "Orlando Quagliato"

Professor

ETEC "Orlando Quagliato"

Santa Cruz do Rio Pardo– SP

2024

RESUMO

A finalidade do projeto é desenvolver um site responsivo para a lanchonete do Robinho Lanches, facilitando o acesso ao cardápio e otimizar o sistema de pedidos, aumentando a visibilidade online do negócio. Para a produção do mesmo, foi utilizado as programações HTML, CSS e JavaScript (para o *front-end*) e PHP com MySQL (para o *back-end*). Além do desenvolvimento da programação, foram realizadas pesquisas que envolveram levantamentos bibliográficos e estudos para identificar as necessidades dos clientes e suas expectativas. A criação de um site funcional, tende a melhorar a experiência do usuário, permitindo uma navegação intuitiva e um acesso mais rápido ao cardápio. O processo de pedidos foi aprimorado, possibilitando um alcance mais eficiente e ampliado do público.

Por fim, o desenvolvimento do site é fundamental para a modernização do Robinho Lanches, tendo um atendimento mais ágil e eficaz. Com as soluções digitais, foi garantida a competitividade no mercado alimentício, em um contexto em que por serviços online, continua a crescer.

Palavras-chave: Robinho Lanches; Cardápio Online; Soluções digitais; Atendimento ágil.

ABSTRACT

The purpose of the project is to develop a responsive website for Robinho Lanches, facilitating access to the menu and optimizing the ordering system, increasing the business's online visibility. HTML, CSS and JavaScript (for the front-end) and PHP with MySQL (for the back-end) were used to produce the website. In addition to developing the programming, research was conducted involving bibliographic surveys and studies to identify customer needs and expectations. Creating a functional website tends to improve the user experience, allowing intuitive navigation and faster access to the menu. The ordering process was improved, enabling a more efficient and expanded reach of the public. Finally, the development of the website is essential for the modernization of Robinho Lanches, providing faster and more effective service. With digital solutions, competitiveness in the food market was guaranteed, in a context in which online services continue to grow.

Keywords: Robinho Lanches; Online Menu; Digital solutions; Agile service.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - MER	16
Figura 2 - Mapa do Site	19
Figura 3 - Diagrama de Use Case	21
Figura 4 - Diagrama de Classe	22
Figura 5 - Diagrama de Sequência.....	23
Figura 6 - Tela Principal.....	26
Figura 7 - História da Empresa	27
Figura 8 - História da Empresa (Continuação)	27
Figura 9 - Política de Privacidade.....	28
Figura 10 - Política de Privacidade (Continuação)	28
Figura 11 - Termos de Uso	29
Figura 12 - Termos de Uso (Continuação)	29
Figura 13 - Contato	30
Figura 14 - Contato (Continuação)	30
Figura 15 - Cadastro	31
Figura 16 - Verificação de Cadastro.....	31
Figura 17 - Cliente não encontrado.....	32
Figura 18 - Dados do Cliente	32
Figura 19 - Alterar Cadastro do Cliente	33
Figura 20 - Dados Alterados	33
Figura 21 - Deseja Realmente Excluir.....	34
Figura 22 - Cadastro Excluído	34
Figura 23 - Cadastro	35
Figura 24 - Cliente Cadastrado.....	35
Figura 25 - Dados do Cliente Cadastrado	36
Figura 26 - Alterar	36
Figura 27 - Página Inicial do Carrinho.....	37
Figura 28 - Página Inicial do Carrinho (Continuação)	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Orçamentos de Domínio e Hospedagem	24
---	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 HISTÓRIA DA EMPRESA.....	9
3 JUSTIFICATIVA.....	10
4 OBJETIVOS.....	11
4.2 Objetivos Específicos	11
5 METODOLOGIA	12
5.1 CSS.....	12
5.2 HTML	12
5.3 Java Script	13
5.4 PHP.....	13
6 BRIEFING.....	14
6.1 Informações Básicas	14
6.2 Informações Específicas	14
7 BANCO DE DADOS	15
7.1 SQL.....	15
7.2 MySQL	15
7.3 MER	15
8 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS	17
8.1 Internet das Coisas.....	17
8.2 Integração de Redes Sociais.....	17
8.3 Inteligência Artificial.....	17
8.4 Inovações Tecnológicas no Site	18
9 MAPA DO SITE	19
10 DIAGRAMAS	20
10.1 Diagrama de Use Case	20
10.1 Diagrama de Classe	21
10.2 Diagrama de Sequência	22
11 CUSTO DE DOMÍNIO E HOSPEDAGEM	24
12 RESPONSABILIDADE	25
13 RESULTADOS.....	26
14 CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS	40

1 INTRODUÇÃO

A evolução da tecnologia gera muitos benefícios e na área alimentícia não é diferente. Alguns anos atrás, em sua grande maioria os pedidos por delivery, eram feitos via ligações telefônicas, na qual somente era possível escolher o pedido com base na descrição.

Algumas das vantagens que a tecnologia fornece atualmente aos estabelecimentos alimentícios é a criação de sites para seu empreendimento, o que permite o aumento da base de clientes, a facilidade para atender uma maior quantidade de pessoas, o conforto do cliente, um sistema organizado de pedidos e a visualização do menu como uma espécie de catálogo.

O delivery e os estabelecimentos de comida permitem às pessoas uma refeição rápida e prática, o que ocasiona em investimentos nesse ramo. Segundo uma pesquisa realizada pela Associação Nacional de Restaurantes (ANR), houve um aumento de 53% nos últimos dois anos, mostrando um crescimento do número de usuários desse sistema.

A proposta do trabalho é fazer um site para lanchonete do Robinho, trazendo benefícios como o crescimento do negócio, o gerenciamento do cardápio, a praticidade de pedidos, uma interface simples para uma melhor experiência do usuário, e um sistema feito de forma que proporcione a segurança do cliente e a otimização do estabelecimento. Utilizando JavaScript, PHP, HTML, CSS e um banco de dados, o site será responsivo, adaptando-se a computadores, smartphones e tablets.

Com o desenvolvimento do site a lanchonete pode receber maior visibilidade, e oportunidade de crescimento na área, atingindo uma maior rentabilidade e gestão entre o consumidor e o produto, beneficiando-se da presença online.

2 HISTÓRIA DA EMPRESA

A lanchonete começou há mais de 10 anos, com um sonho compartilhado entre mãe e filhos. Eles cresceram em uma família onde a comida sempre foi o centro das celebrações e reuniões familiares. O nome foi inspirado no filho mais velho, que se chamava Robson, logo o nome veio a ser “Robinho Lanches”.

Com o sucesso a expansão foi imediata, hoje encontra-se com a disponibilidade de refeição local e com o sistema de delivery, oferecendo uma ampla variedade de produtos. A lanchonete Robinho Lanches não é apenas um lugar para desfrutar de boa comida, mas também uma homenagem às tradições familiares e à paixão pela culinária.

3 JUSTIFICATIVA

Na atualidade, simples e eficiente significa praticidade. Em vista disso, o desenvolvimento de um site que facilita o acesso do cliente ao menu, através de uma interface que interage com a solicitação dos pedidos e possibilita mais visibilidade à lanchonete, tem o objetivo de alcançar um número maior de pessoas, aumentando o rendimento do negócio.

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

Criar uma interface que facilite a visualização dos itens, promovendo uma experiência dinâmica e acessível ao cliente atingindo uma maior quantidade de pessoas.

4.2 Objetivos Específicos

- Promover fácil acesso ao cliente;
- Adicionar visibilidade da lanchonete;
- Otimizar o tempo de solicitação do pedido.

5 METODOLOGIA

A pandemia foi um impulso a mais para o crescimento dos serviços on-line, de modo que empresas investissem em grande escala, otimizando seu processo de pedidos, deixando assim, sem a necessidade de contato e a utilização de formas mais rápidas. Um exemplo disso são as grandes empresas do ramo alimentício como o McDonald's. Para o trabalho foi utilizado o programa VisualCode, usando as linguagens de programação: Java script, podendo fazer diversas situações lógicas e interações com os dados recebidos e arquivados no banco de dados, a melhor opção para desempenhar o cálculo de diversos componentes sendo o PHP. Já o layout foi feito em HTML (HyperText Markup Language), onde é possível fazer a interface com os campos a serem preenchidos, a parte visual moderna e padronizada, feita por CSS (Cascading Style Sheets) que apresenta as melhores ferramentas, que são as mais utilizadas por outros desenvolvedores para a criação de um site.

A empresa "ROBINHO LANCHES" tem um delivery de lanches, pasteis e bebidas, em conjunto ao site disponibiliza cardápio online, pedidos, pagamentos e avaliações de clientes. O banco de dados contém fotos dos produtos, informações da empresa, promoções, horário de funcionamento e destaques.

Com isso, o estudo utilizado foi uma pesquisa exploratória, com o uso de levantamentos bibliográficos e a realização de entrevistas com pessoas que tenham a experiência prática do estabelecimento.

Para a realização do nosso site, foi usado as seguintes programações:

5.1 CSS

O CSS tem a tarefa de separar o conteúdo do site de sua apresentação visual, alterando elementos como cor do texto, fonte e espaçamento entre blocos, assim como todo o aspecto estético de uma página.

5.2 HTML

O HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto) é o código que você usa para estruturar uma página web e seu conteúdo. Por exemplo, o conteúdo pode ser

estruturado em parágrafos, em uma lista com marcadores ou usando imagens e tabelas.

5.3 Java Script

O JavaScript pode melhorar a experiência do usuário durante a navegação em um site, como, por exemplo, desde a atualização do feed na página da mídia social até a exibição de animações e mapas interativos. Como uma linguagem de script do lado do cliente, ele é uma das tecnologias principais da World Wide Web.

5.4 PHP

O PHP é uma linguagem de programação voltada para a web e que tem conquistado cada vez mais adeptos. Fácil de utilizar, robusta e com melhorias constantes, ela é uma escolha certa para quem quer trabalhar em projetos qualificados e sem complicação.

O uso dessas programações é essencial pois cada uma tem uma função para executar o andamento do site.

6 BRIEFING

6.1 Informações Básicas

Empresa: Robinho Lanches

Endereço: Rua: Jerônimo Logerfo, Bairro: Jardim Brasília, 204

Cidade: Santa Cruz do Rio Pardo

Tempo de atuação no mercado: 12 anos

Número de funcionários: 13

Possui outras unidades (Filiais)? Não

Nome do responsável: Lucas Minervino da Silva Soares

Cargo: Proprietário

Ramo de atividade: Alimentício

Produtos/ serviços oferecidos: Lanches, Pastéis, Pizzas, Porções, Bebidas

Contato (Nome/tel/e-mail): Lucas Minervino da Silva Soares, (14) 997757100,
Lucaspamonha49@gmail.com

6.2 Informações Específicas

Vantagens/desvantagens sobre os concorrentes: Bom atendimento, rápida entrega e bom atendimento

Referências de sites (outras empresas): Mc Donalds

Objetivos a serem alcançados: Facilitar o acesso ao fazer um pedido no estabelecimento

Público-alvo: Livre

Conteúdo do site: tela para o cadastro de pedidos, tela para o encerramento do pedido com o cardápio auxiliando-o o usuário

Imagem a ser transmitida para os usuários (tradição ou modernidade, layout, cores mais adequadas etc): Cores vermelhas e amarelas

Documentação disponível (logotipo, folders, manuais etc): Logo da empresa

Ferramentas de marketing utilizadas atualmente: Postagens, anúncios em rádios etc.

7 BANCO DE DADOS

O banco de dados é uma coleção organizada onde podem ser guardados dados como arquivos, números, nomes, produtos, pedidos, entre outros. É geralmente armazenado eletronicamente em um sistema de computador. Normalmente controlado por um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD), que em conjunto formam um sistema de banco de dados.

7.1 SQL

Structured Query Language (SQL) é uma linguagem de programação utilizada pela maioria dos bancos de dados relacionais para armazenar e processar informações, em um formato parecido ao de uma tabela, o que permite a criação de relações entre elas. Simplificando tanto a adição quanto a obtenção de informações, pode ser adaptada com algumas diferenças para variados sistemas de gerenciamento de banco de dados.

7.2 MySQL

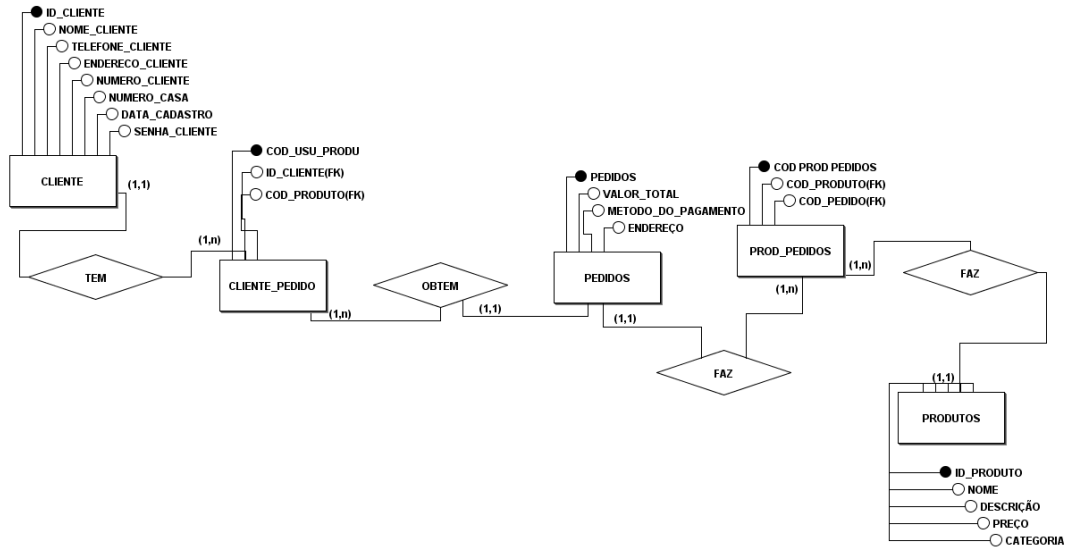
O MySQL é um sistema de gestão de dados relacional e de código aberto que implementa o SQL. Ele é utilizado em sistemas online, como sites, blogs e até mesmo redes sociais. Por ser um banco de dados de uso fácil, rápido e confiável, ele será utilizado no trabalho, trazendo os benefícios de sua grande eficiência e escalabilidade, atendendo facilmente à demanda do projeto.

7.3 MER

O MER (Modelo Entidade Relacionamento) é utilizado para descrever os objetos do mundo real através de entidades, com suas propriedades que são os atributos e os seus relacionamentos. E o modelo que gerado para o trabalho foi o seguinte:

É inserido os dados do usuário nos campos obrigatórios relacionados ao usuário com o código de produto, para assim o produto ser somente do usuário, com o código feito o pedido poderá ser concluído.

Figura 1 - MER



Fonte: Os Autores (2024)

8 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

O conceito de inovação tecnológica está associado ao surgimento de criações, inventos ou tecnologias geradas em ambientes de pesquisa científica que acarretem aumento de qualidade e produtividade de modo a contribuir efetivamente com o desenvolvimento socioeconômico do país.

8.1 Internet das Coisas

Com os avanços da robótica, está sendo necessário mostrar outro avanço científico, sendo ele muito importante para contribuir com o aperfeiçoamento robótico. Esse avanço permite que as máquinas possam trabalhar em cooperação com os seres humanos, desse modo, alguns países como por exemplo a China e os Estados Unidos, que já estão investindo em várias máquinas inteligentes e que daqui um tempo, possa acabar substituindo o trabalho humano.

8.2 Integração de Redes Sociais

A interação das redes sociais é uma estratégia de marketing que possibilita aproveitar as mídias com publicidade e branding (gerar estratégias de uma determinada marca ou empresa). É importante ter em mente que os potenciais que os clientes usam são de diferentes formas de comunicação, para que eles consigam entrar em contato com a empresa, atendendo todas as preferências. Deixar de interagir ou usar alguma plataforma, gera um prejuízo para a agência ou empresa.

8.3 Inteligência Artificial

O AI (em inglês, artificial intelligence) ou Inteligência artificial é uma área da ciência da computação que estuda o desenvolvimento das máquinas e programas computacionais. Essas máquinas são capazes de reproduzir o comportamento humano em várias tarefas, desde a mais simples até a mais complexa.

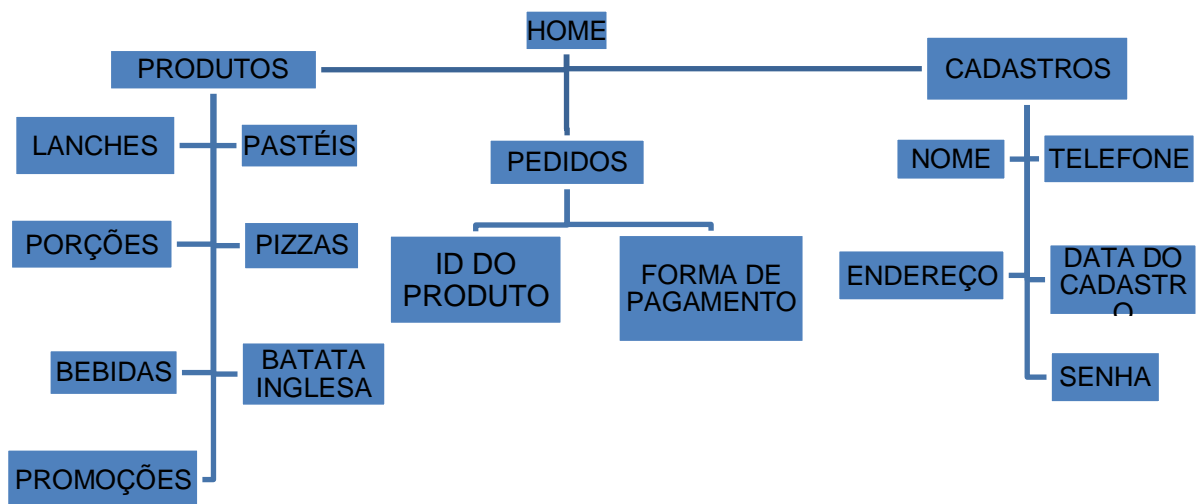
8.4 Inovações Tecnológicas no Site

O site permite a integração das redes sociais, um meio muito utilizado para o marketing e a aproximação entre cliente e empresa, pois possibilita que as pessoas conheçam o estabelecimento e o avaliem. A inteligência artificial oferece a facilidade da criação de bots de atendimento ao cliente, personalização de experiência do usuário, ajudando na acessibilidade e interação entre o consumidor e negócio.

9 MAPA DO SITE

O mapa de site ou sitemap é um arquivo de texto desenvolvido para facilitar o processo de indexação de páginas nos motores de busca. Mais especificamente, ele mostra os caminhos para as páginas do seu endereço, incluindo as categorias, imagens, vídeos e conteúdo em texto publicado.

Figura 2 - Mapa do Site



Fonte: Os Autores (2024)

10 DIAGRAMAS

Diagrama é um gráfico utilizado para exibir um esquema simplificado ou um resumo sobre determinado assunto. Normalmente constituído por palavras-chaves ou conceitos, que são representados por figuras como linhas e setas, estabelecem raciocínio a ser concluído, que seja possível compreender o assunto.

10.1 Diagrama de Use Case

Diagrama de use case ou diagrama uso de caso, tem como objetivo facilitar a relação entre os clientes e o programador, é uma forma de demonstração gráfica de vários componentes do modelo a ser simplificado, além de possuírem alguns componentes como:

Atores: Tem como objetivo ilustrar as entidades externas, para que o sistema se relacione com o usuário ou organização. Sua representação é pela figura do Stickman (homem palito).

Casos de Uso: sua função é representar as funcionalidades de cada componente, que o sistema possa oferecer. São ilustrados como elipses e apelidados de acordo com a função estabelecida.

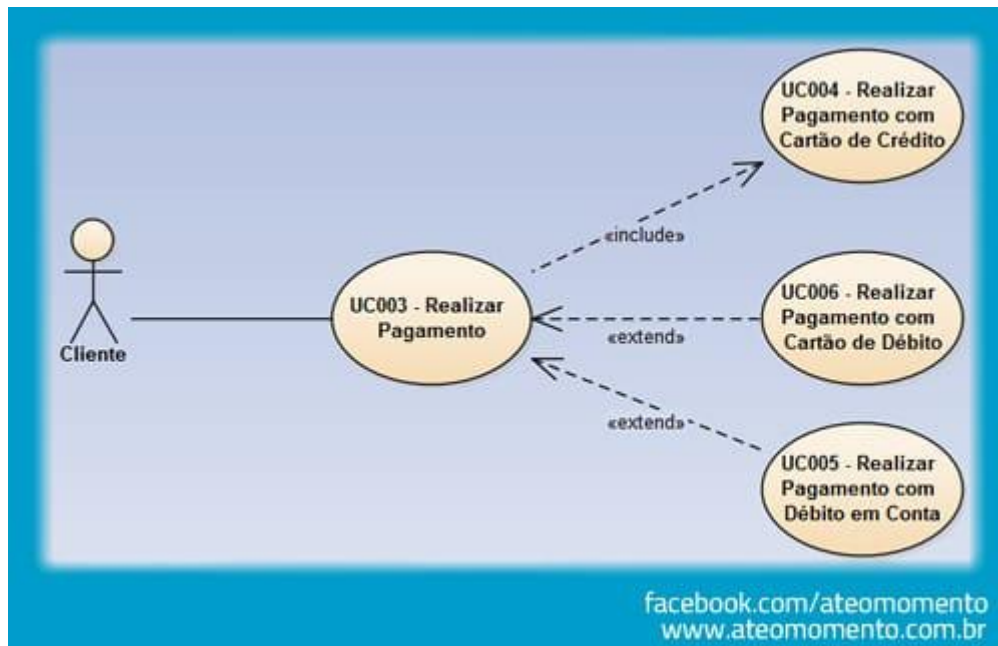
Sistema: O sistema ou cenário tem como utilidade representar um retângulo que define o escopo do próprio sistema, os casos de uso são posicionados dentre desse mesmo retângulo.

Associações: uma reta que ocupa espaço entre atores e casos de uso. Basicamente é preciso identificar quais atores tem relação a específicos casos de uso.

Caixa de Limite do Sistema: caixa que simplifica um escopo do sistema para os casos de uso. Todos os casos de uso por inteiro fora da caixa, são considerados fora do escopo do sistema.

Pacote: uma unidade formal UML que pode colocar diferentes elementos em grupos. Como no diagrama de componentes, esses conjuntos são ilustrados como pastas de arquivos. Um exemplo a seguir:

Figura 3 - Diagrama de Use Case



Fonte: ateamomento (2016)

10.1 Diagrama de Classe

O diagrama de classe em Unified Modeling Language (UML) modela as classes, atributos e relacionamento entre objetos de um sistema. Inicialmente são convertidos em classes e objetos de software reais quando o código é gravado. Subsequentemente o diagrama de classe se torna uma descrição de como o sistema funciona, ao refinar a análise e os modelos conceituais anteriores mostrando partes específicas do sistema, interfaces com o usuário, implementações lógicas etc. O diagrama de classe é normalmente separado em três partes:

Divisão superior: Contém o nome da classe. Divisão central: Contém os atributos da classe. Divisão inferior: inclui as operações de classe. Componentes do diagrama de classe:

Nome: É o que está na primeira linha de uma figura do diagrama de classe.

Classes: A classe representa um objeto ou o conjunto de objetos que compartilham estruturas e comportamentos comuns. Objetos: Elementos que representam instâncias de uma classe ou de classes. Pacotes :Reúne elementos de modelos relacionados de todos os tipos.

Sinais: Em modelos de UML, os sinais são elementos do modelo independentes dos classificadores que o manipulam. Representam comunicações assíncronas entre objetos ativos.

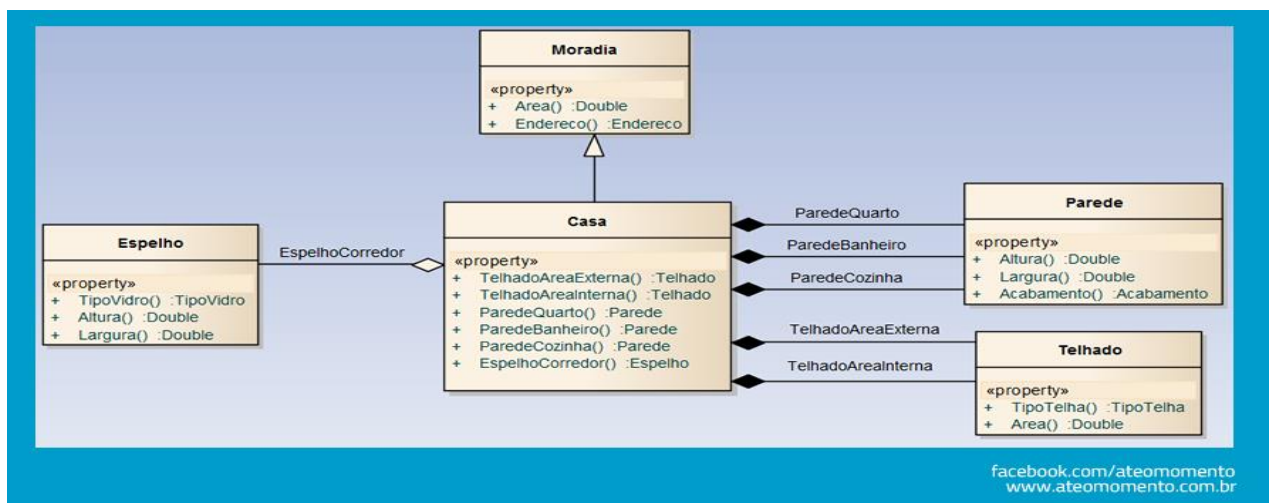
Enumerações: São elementos do diagrama de classe que representam os tipos de dados definidos pelo usuário.

Tipos de dados: Nos diagramas de classes são classificadores que definem valores de dados.

Artefatos: Elementos de modelo que representam as entidades físicas de um sistema de software. Como exemplos podemos citar os bancos de dados, bibliotecas e componentes de software.

Interações: Faz referência aos vários relacionamentos e links que podem existir no diagrama de classes.

Figura 4 - Diagrama de Classe



Fonte: ateomomento (2018)

10.2 Diagrama de Sequência

O diagrama de sequência é uma ferramenta essencial na engenharia de software, onde mostra como as interações entre os objetos de um sistema evoluem com o tempo. Usando linhas de vida e mensagens para representar a troca de informações entre os objetos, facilitando a compreensão e documentação dos processos e fluxos dentro de um sistema, que são divididos em três categorias: básico,

tempo e controle. Ajudando a entender e registrar o trabalho específico, abordando o cenário, a cronologia e o controle. Aqui veremos alguns exemplos de componentes:

Objetos: Representam as entidades que interagem no sistema. Eles são representados por um retângulo no topo do diagrama com o nome do objeto sublinhado.

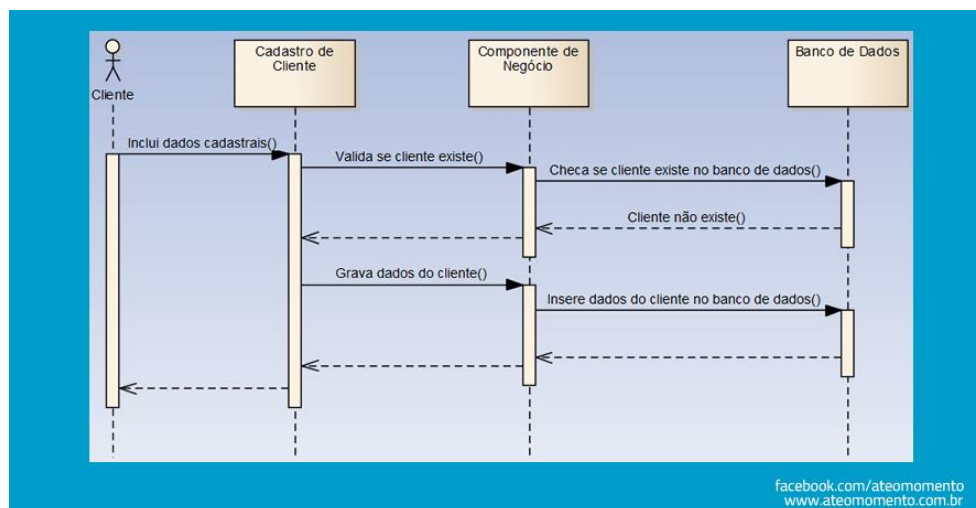
Linhas de vida: representam o tempo em que um objeto existe e participa da interação. Eles são desenhados como linhas verticais que descem dos objetos.

Mensagens: Representam a comunicação entre objetos. Eles são desenhados na forma de setas horizontais ou diagonais que passam de uma linha de vida para outra.

Foco de Ativação ou Controle: Representa o período durante o qual um objeto executa uma ação. Ele é desenhado como um retângulo vertical fino acima da linha de segurança do objeto.

Notas: Usados para adicionar informações ou comentários adicionais. Eles são representados por retângulos com cantos curvos, conectados aos elementos do diagrama por uma linha pontilhada.

Figura 5 - Diagrama de Sequência



Fonte: ateomomento (2018)

11 CUSTO DE DOMÍNIO E HOSPEDAGEM

A definição para domínio é que ele é o endereço do seu site na internet, a partir disso podemos acessar digitando no navegador, o site desejado com o nome em específico. A hospedagem consiste no armazenamento dos arquivos do seu site em um servidor.

O custo de um domínio é determinado de acordo com vários fatores, incluindo a empresa com a qual você faz o registro e os serviços adicionais desejados. Entretanto, podendo ter um preço médio de uma hospedagem, com a hospedagem de site compartilhada, com um preço médio de R\$ 6,99 a R\$ 17,99/mês sendo a mais acessível. Já a hospedagem de site VPS fornece recursos adicionais e um espaço de hospedagem de site dedicado, ficando em torno de R\$39,99 a R\$799,99/mês.

Desejando um *Uptime* elevado e excelente escalabilidade, a melhor hospedagem é a de sites *cloud*, com preço de R\$59,99 a R\$599,99/mês. Uma hospedagem de próprio manuseamento é a de site Dedicada, como o nome diz, tendo um servidor físico somente para o usuário, com o preço estimado em R\$500,00 a R\$2.500,00. A última opção é única, possuindo recursos exclusivos para *WordPress* auxiliando o usuário ao realizar suas tarefas, com o preço de R\$350,00/mês.

Tabela 1 - Orçamentos de Domínio e Hospedagem

DOMÍNIO	1 ANO	2 ANOS	3 ANOS	HOSPEDAGEM
lanchonetedorobinho.com.br	R\$64,99	R\$129,98	-	R\$17,99/mês
lanchonetedorobinho.com	R\$89,99	R\$179,98	R\$269,97	R\$34,99/mês
lanchonetedorobinho.site	R\$267,18	R\$534,37	R\$801,55	R\$49,99/mês

Fonte: Os autores adaptados godaddy (2024)

12 RESPONSABILIDADE

A responsividade é a capacidade de uma mesma página da internet poder se adaptar a qualquer tamanho de tela, assim não é necessária a criação de duas versões: uma para *mobile* e outra para *desktop*. O mesmo website pode se alterar e funcionar perfeitamente em qualquer dispositivo, mudando somente o tamanho e a disposição dos elementos. Como exemplo: os botões, letras, imagens, entre outros.

O design responsivo é uma abordagem de web design que tem o intuito de fazer sites que se adaptem a todos os tipos de telas, por meio de práticas que fazem o layout, os elementos do site e o conteúdo adequarem-se, permitindo o acesso do mesmo site em diferentes dispositivos.

As *Media Queries* permitem a execução de vários testes, para que se possa aplicar um CSS específico por meio de características da mídia em que o conteúdo é exibido, adaptando o *layout* conforme cada tipo de tela.

Os *Grids Flexíveis* criam o *layout* do site de acordo com a quantidade de pixels adaptando-se a tela, com seu uso não é necessário adicionar um *breakpoint* que altera de um ponto preciso na largura da tela

As imagens responsivas se adequam ao tamanho da tela, fazendo com que elas não se distorçam ou sejam cortadas em dispositivos com tamanhos diferentes. Isso é possível por meio de recursos do HTML, que possibilitam ao navegador escolher o melhor tamanho para a imagem.

Em suma a responsividade é alcançada por meio de técnicas que permitem aos sites se adaptarem a qualquer tipo de dispositivo, se ajustando às características de cada tipo de tela, possibilitando uma maior funcionalidade, não sendo assim necessária a criação de uma versão *mobile* e outra para *desktop*.

13 RESULTADOS

Página inicial do site, contém o nome do estabelecimento, os botões para cadastro, carrinho de compras, história da lanchonete, carrossel de imagens e o footer (rodapé) contendo os links para as páginas de Política de Privacidade, Termos de Uso e Contato.

Figura 6 - Tela Principal



Fonte: Os autores (2024)

A página contém a história da empresa, imagens do local, telefone para contato e o footer (rodapé) contendo os links de Política de Privacidade, Termos de Uso e Contato.

Figura 7 - História da Empresa




HISTÓRIA DA EMPRESA

A lanchonete começou há mais de 10 anos, com um sonho compartilhado entre mãe e filhos. Eles cresceram em uma família onde a comida sempre foi o centro das celebrações e reuniões familiares. O nome foi inspirado no filho mais velho, que se chamava Robson, logo o nome veio a ser "Robinho Lanches".

Com o sucesso a expansão foi imediata, hoje encontra-se com a disponibilidade de refeição local e com o sistema de delivery, oferecendo uma ampla variedade de produtos. A lanchonete Robinho Lanches não é apenas um lugar para desfrutar de boa comida, mas também uma homenagem às tradições familiares e à paixão pela culinária.

IMAGENS DA LANCHONETE

Figura 8 - História da Empresa (Continuação)



CONTATO

Telefone: +55 (14) 99775-7100

© 2024 Robinho Lanches. Todos os direitos reservados.

[Política de Privacidade](#) [Termos de Uso](#) [Contato](#)

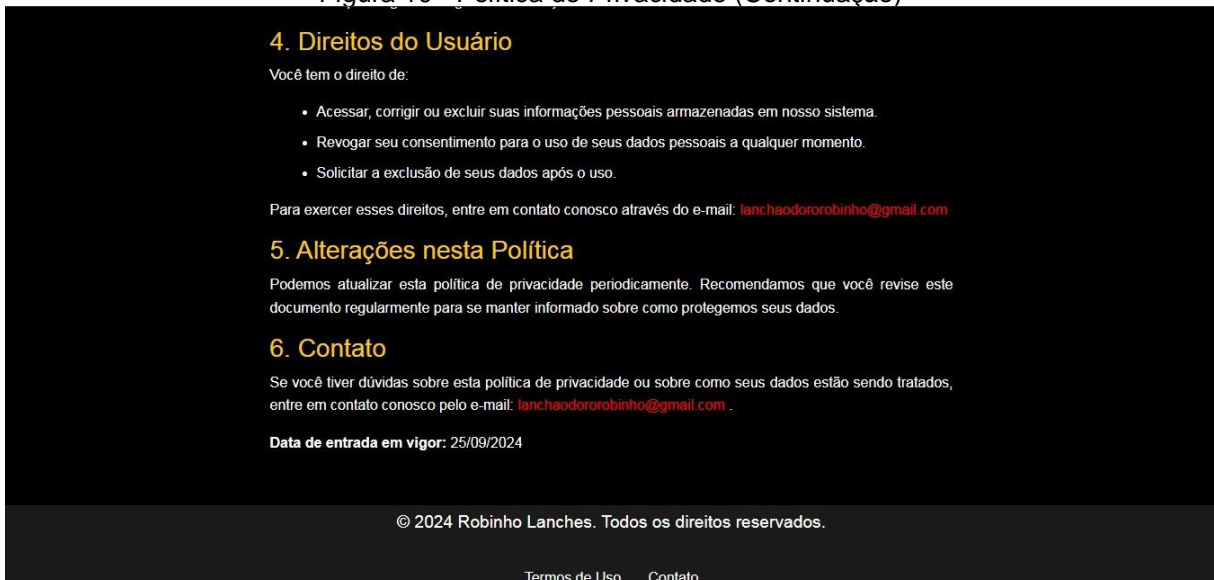
Fonte: Os Autores (2024)

Página de Política de Privacidade, contém o nome do estabelecimento, os botões de cadastro, carrinho de compras, botão de sair e o footer (rodapé) contendo os links de Termos de Uso e Contato.

Figura 9 - Política de Privacidade



Figura 10 - Política de Privacidade (Continuação)



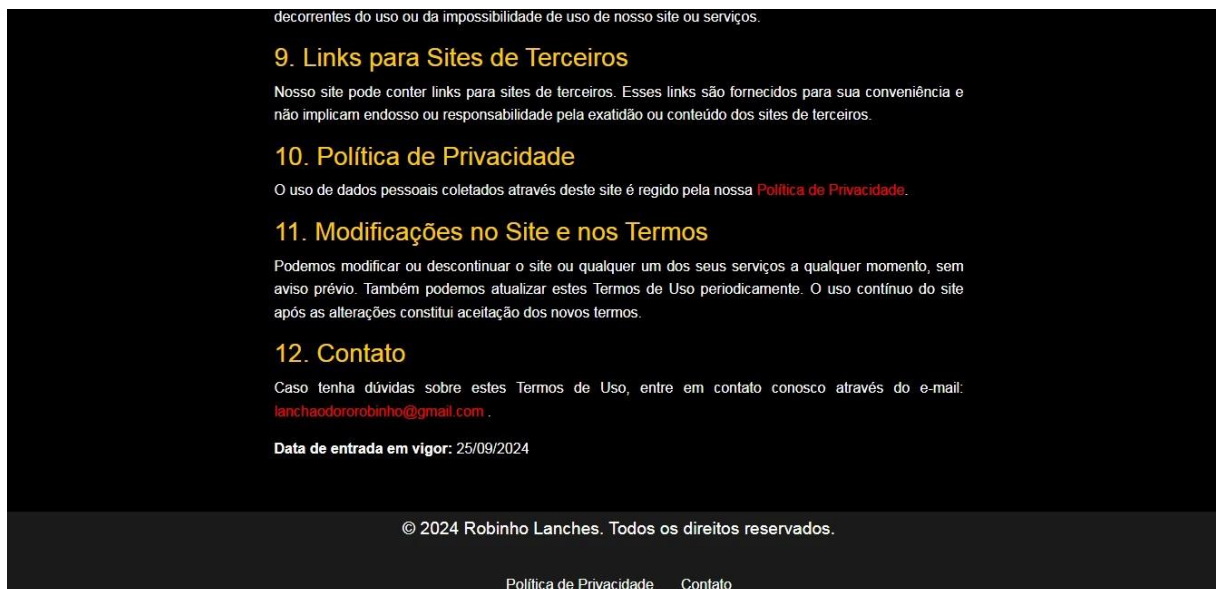
Fonte: Os Autores (2024)

Página de Termos de Uso, contém o nome do estabelecimento, os botões de cadastro, carrinho de compras, botão de sair e o footer (rodapé) contendo os links de Política de Privacidade e Contato.

Figura 11 - Termos de Uso



Figura 12 - Termos de Uso (Continuação)



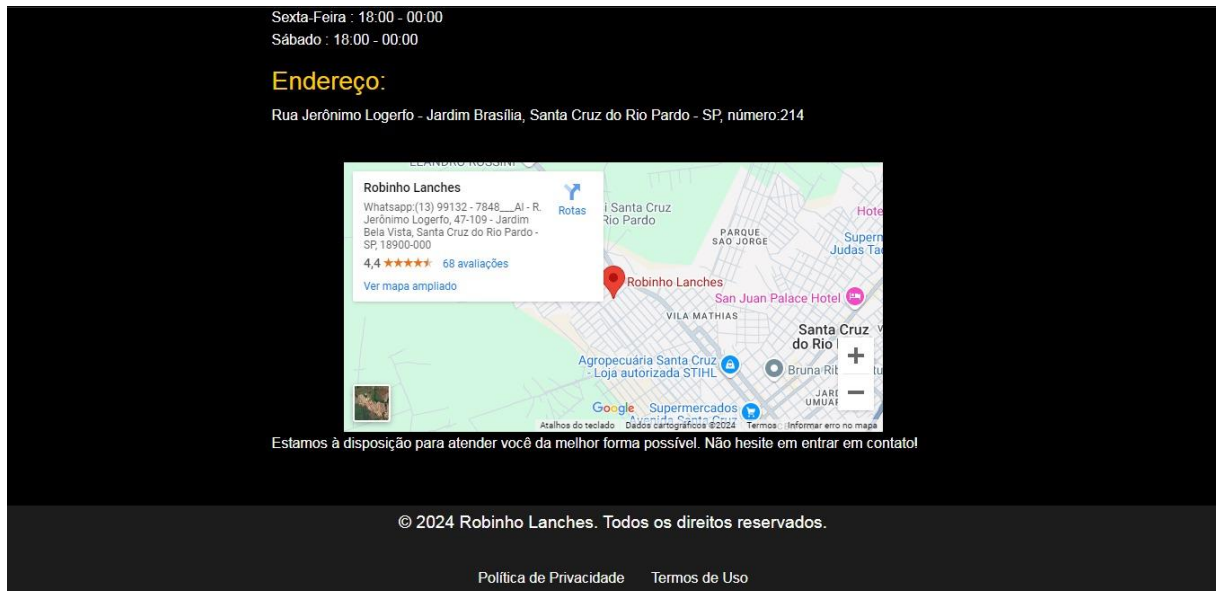
Fonte: Os Autores (2024)

Página de Contato, contém o nome do estabelecimento, os botões de cadastro, carrinho de compras, botão de sair e o footer (rodapé) contendo os links de Política de Privacidade e Contato. Possui o e-mail e telefone para contato e horário de funcionamento.

Figura 13 - Contato



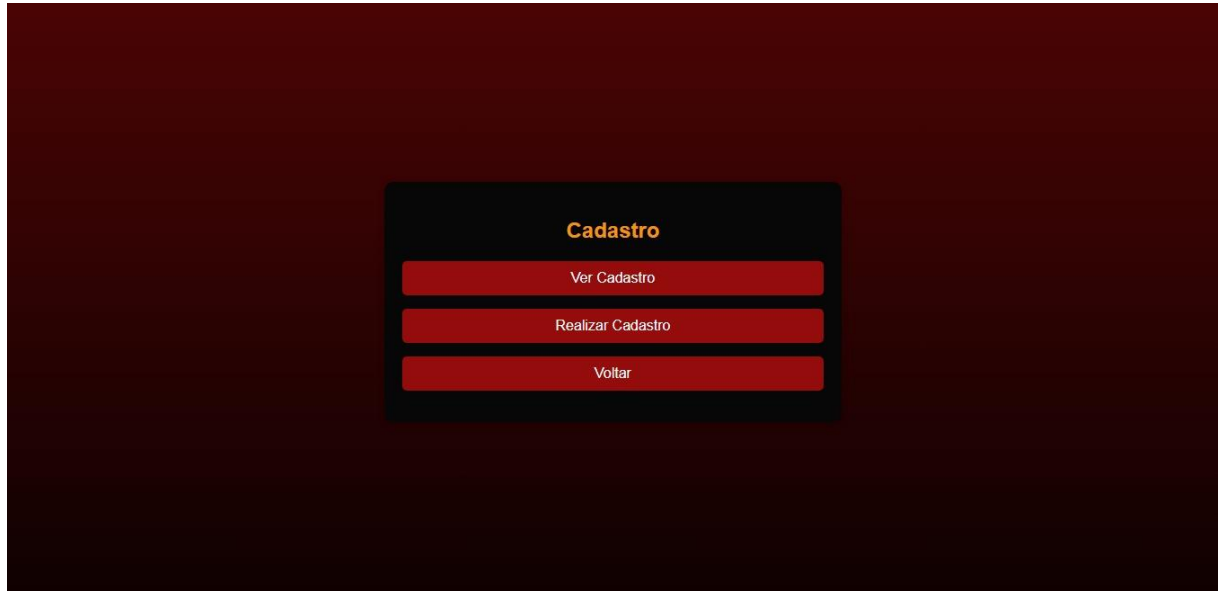
Figura 14 - Contato (Continuação)



Fonte: Os Autores (2024)

A inicial do cadastro tem os botões Ver Cadastro que possibilita o cliente verificar o seu cadastro, Realizar Cadastro e o botão de Voltar.

Figura 15 - Cadastro



Fonte: Os Autores (2024)

A página de verificação de cadastro tem os campos para inserir o telefone e a senha que o cliente cadastrou que servem para puxar os dados do cadastro, que estão armazenados no banco de dados e os botões de verificar e voltar.

Figura 16 - Verificação de Cadastro



Fonte: Os Autores (2024)

A página exibe a "nenhum cliente encontrado com esses dados" caso as informações inseridas na página de verificação de cadastro sejam inexistentes no banco de dados.

Figura 17 - Cliente não encontrado



Fonte: Os Autores (2024)

A página exibe os dados do cliente armazenados no banco de dados. Também contém os botões de alterar cadastro, sair, excluir e voltar.

Figura 18 - Dados do Cliente

Dados do Cliente	
Nome:	manu
Telefone:	(98) 29375-6927
Nome da Rua:	rua lomo
Número da Casa:	332
Data de Cadastro:	24/11/2024
Senha:	958987984
Alterar	
Voltar para a página inicial	
Sair	
Excluir Cadastro	

Fonte: Os Autores (2024)

Página de alteração do cadastro do cliente, ela contém os botões de salvar alterações e voltar.

Figura 19 - Alterar Cadastro do Cliente



O formulário, intitulado "Alterar Dados do Cliente", está centralizado em uma tela com fundo escuro. Ele contém cinco campos de entrada de texto, cada um com um rótulo em vermelho à esquerda: "Nome" (contendo "manu"), "Telefone" (contendo "(89) 32783-7842"), "Nome da Rua" (contendo "rua lomo"), "Número da Casa" (contendo "989") e "Senha" (contendo pontos). Abaixo dos campos, há dois botões retangulares de cor vermelha: "Salvar Alterações" e "Voltar".

Fonte: Os Autores (2024)

Página que exibe a mensagem "Dados alterados com sucesso" caso a alteração tenha êxito, também contém o botão de voltar para página inicial.

Figura 20 - Dados Alterados



Fonte: Os Autores (2024)

Página que exibe a mensagem "Deseja realmente excluir seu cadastro?", contém os botões de sim, excluir e cancelar.

Figura 21 - Deseja Realmente Excluir



Fonte: Os Autores (2024)

Página que exibe a mensagem "Cadastro excluído com sucesso" caso o cadastro seja excluído com sucesso e contém o botão de voltar.

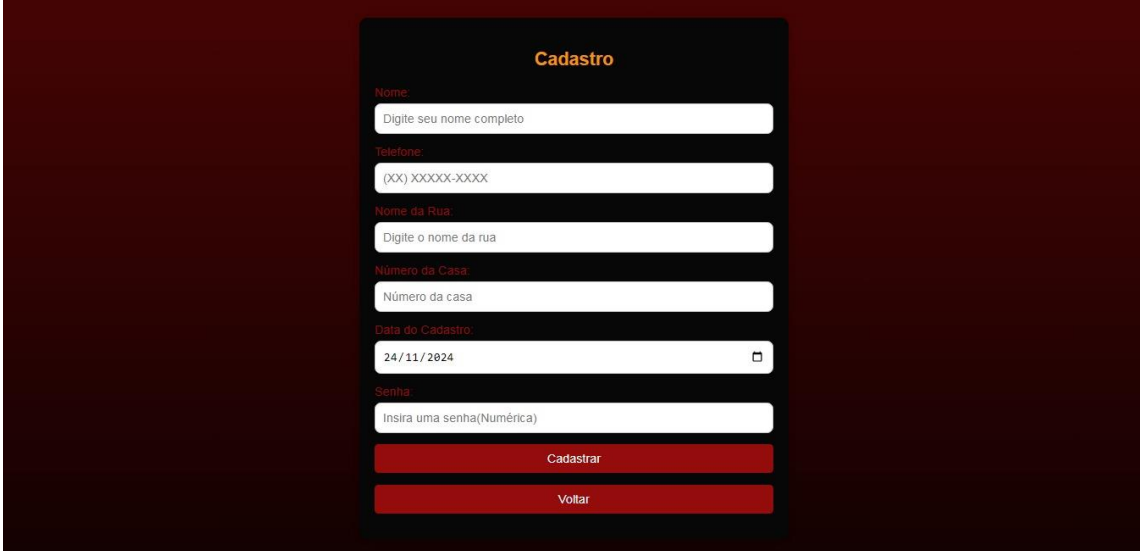
Figura 22 - Cadastro Excluído



Fonte: Os Autores (2024)

Página de cadastro, onde o cliente terá os campos nome, telefone, nome da rua, número da casa, data do cadastro e senha para preencher e os botões de cadastrar e voltar.

Figura 23 - Cadastro



A captura de tela mostra uma interface de usuário para o cadastro de um cliente. O formulário é intitulado "Cadastro" e contém os seguintes campos:

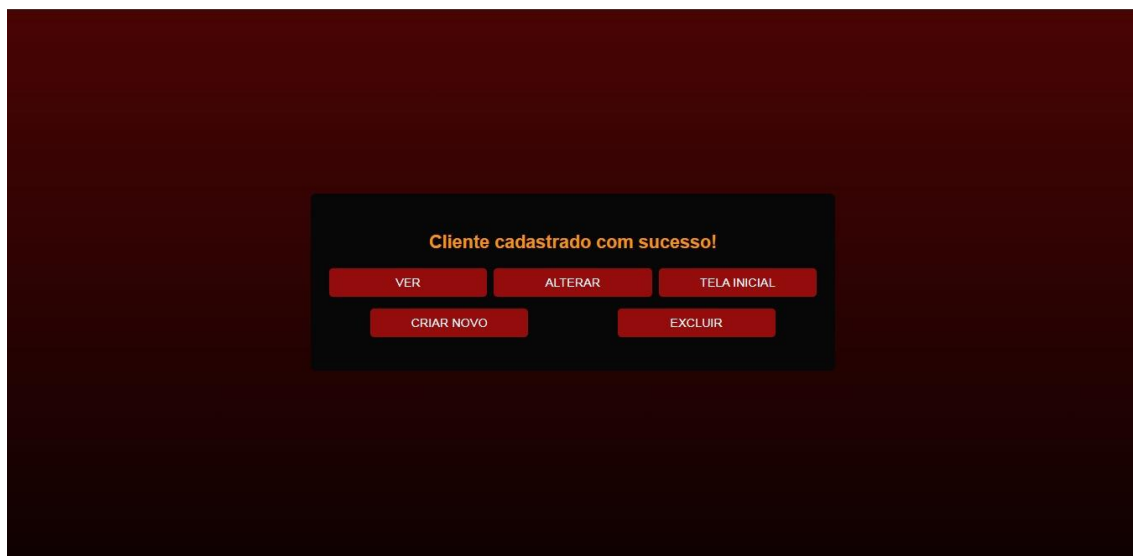
- Nome:** Um campo de texto com o placeholder "Digite seu nome completo".
- Telefone:** Um campo de texto com o placeholder "(XX) XXXXX-XXXX".
- Nome da Rua:** Um campo de texto com o placeholder "Digite o nome da rua".
- Número da Casa:** Um campo de texto com o placeholder "Número da casa".
- Data do Cadastro:** Um campo de data com o placeholder "24/11/2024" e um ícone de calendário.
- Senha:** Um campo de texto com o placeholder "Insira uma senha(Numérica)".

Abaixo dos campos, há dois botões de ação: "Cadastrar" e "Voltar", ambos em um estilo de botão plano com cor de fundo vermelha.

Fonte: Os Autores (2024)

Página que exibe a mensagem "Cliente cadastrado com sucesso!", caso o cadastro seja concluído com êxito, também contém os botões: ver, alterar, tela inicial, criar e excluir.

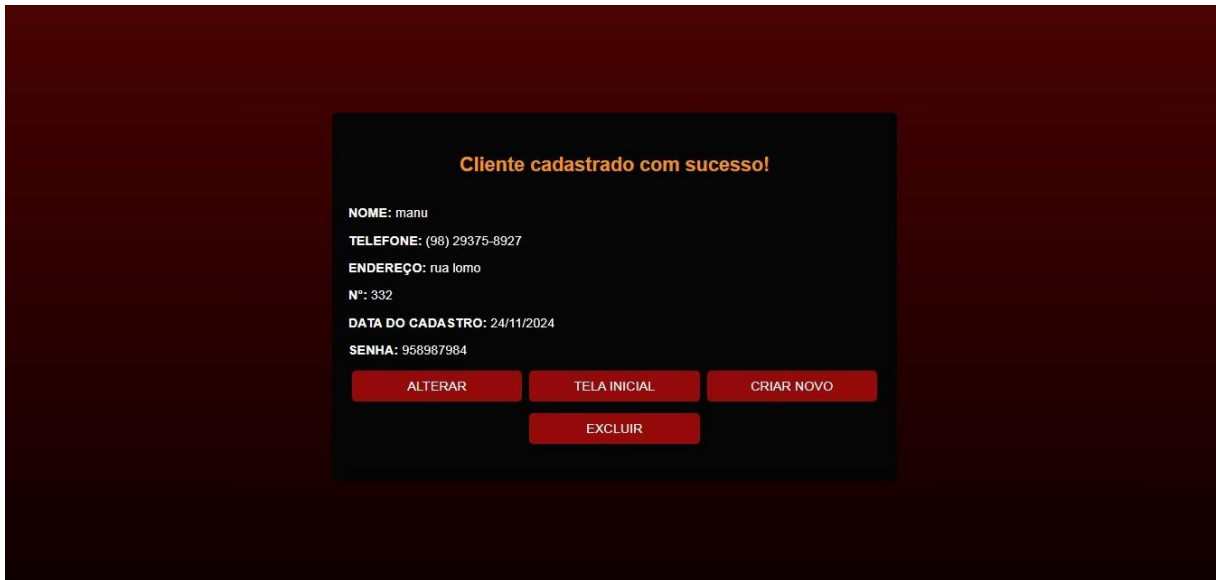
Figura 24 - Cliente Cadastrado



Fonte: Os Autores (2024)

A página exibe os dados que o cliente cadastrou, também exibe os botões de alterar, tela inicial, criar e excluir.

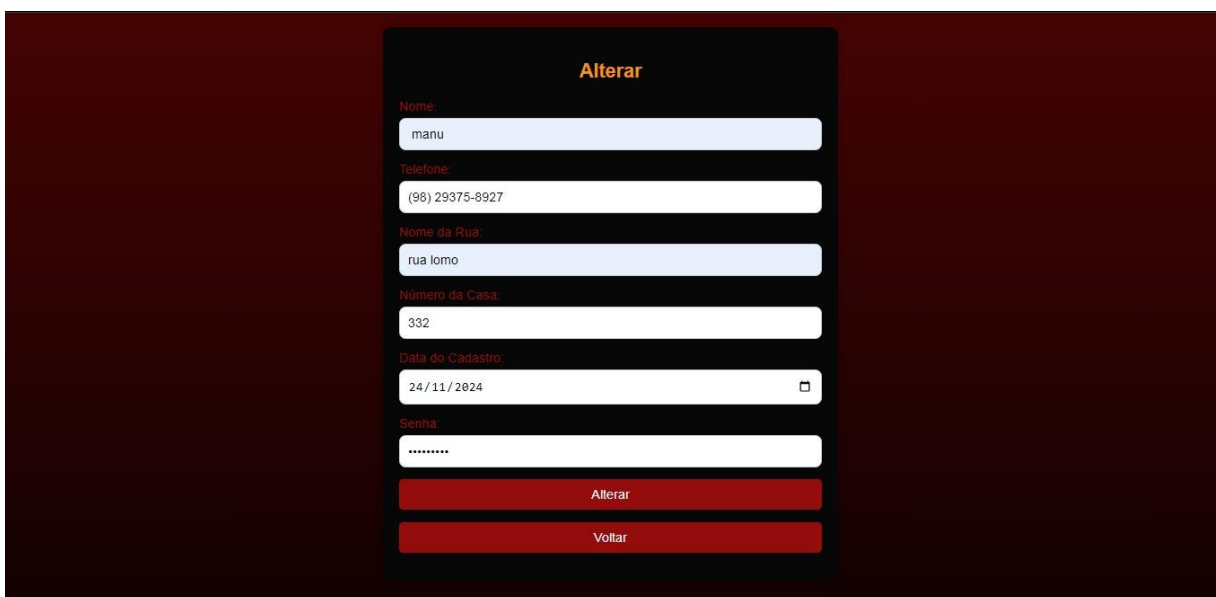
Figura 25 - Dados do Cliente Cadastrado



Fonte: Os Autores (2024)

Página de alteração do cadastro referente a página de "Cliente cadastrado com sucesso!", também contém os botões de alterar e voltar.

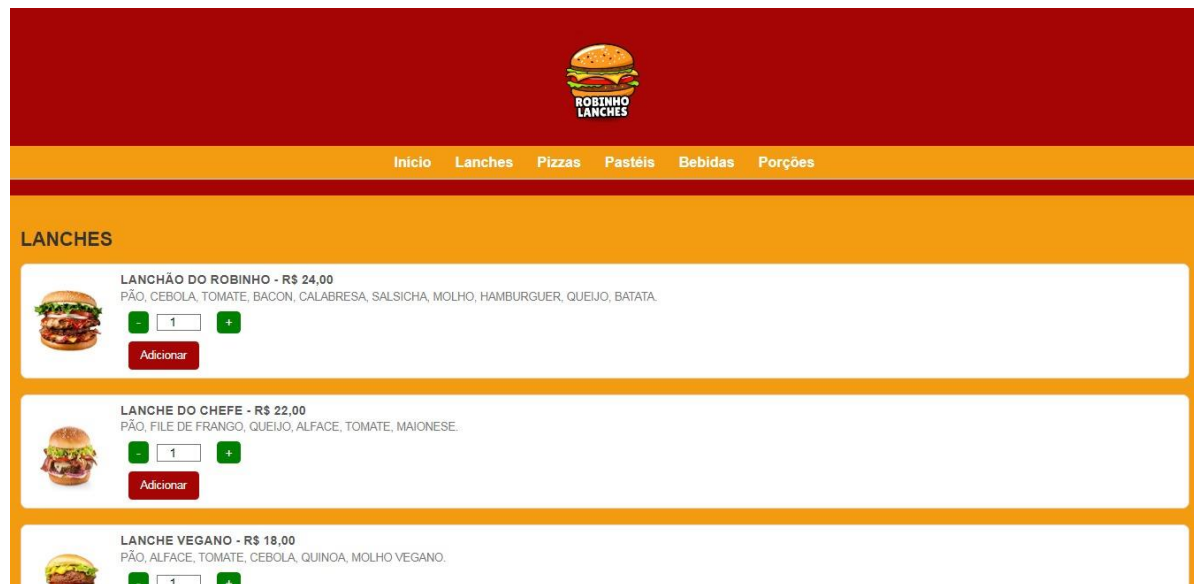
Figura 26 - Alterar



Fonte: Os Autores (2024)

A página do carrinho de compras, exibe os produtos do menu e os botões para adicioná-los na compra, botões para aumentar ou diminuir a quantidade de unidades do produto a ser pedido. Exibe as opções de pagamento, o valor total de compra, o valor do troco, se houver, as informações do cliente se ele efetuar o login na página de verificação de cadastro e os campos de endereço, número de telefone e nome, caso o cliente não queira fazer o cadastro, possui um campo de descrição do pedido para especificar os detalhes de acordo com o gosto do usuário. Também exibe os botões de finalizar compra, limpar carrinho e dois botões para acessar o cabeçalho e o carrinho, estando no final da página.

Figura 27 - Página Inicial do Carrinho



Fonte: Os Autores (2024)

Figura 28 - Página Inicial do Carrinho (Continuação)

Para Agilizar seu pedido, apenas coloque seu Endereço e Telefone! ☐

Carrinho

Total: R\$ 0,00

Digite seu endereço completo

Digite seu número de telefone



Digite seu nome completo

Descreva aqui suas preferências (ex: sem alface, com mais queijo).

Dinheiro

Valor Pago:

Informações do Cliente:
Nome Cliente: Nome não disponível
Telefone: Telefone não disponível
Endereço: Endereço não disponível. Número não disponível

14 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do site trouxe benefícios tanto para os usuários quanto para o proprietário, por meio de uma otimização na interação do cliente com o sistema. A automatização de pedidos contribuiu para um atendimento ágil, confiante e eficiente gerando um conforto para ambos os lados. O projeto reforça a importância de soluções tecnológicas para os negócios locais, destacando a necessidade dessa ferramenta e mostrando eficiência de melhoria e adaptação às demandas digitais para manter a competitividade no mercado com o foco principal no conforto e segurança para ambos os lados. Também proporcionou uma maior visibilidade a lanchonete do Robinho Lanches, o que expandiu o alcance dos consumidores, sendo uma opção mais moderna e versátil de fazer pedidos, transformando a interação do público com o estabelecimento.

REFERÊNCIAS

ALVES, Igor. **O que é metodologia.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/metodologia/>. Acesso em: 07 mar. 2024.

AMAZON, [s.d]. **O que é o JavaScript (JS).** Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/what-is/javascript/>. Acesso em: 25 mar. 2024

AMAZON WEB SERVICES (AWS), [s.d]. **O que é SQL (linguagem de consulta estruturada)?** Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/what-is/sql/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

BLOG RECLAME AQUI. **A importância do serviço de delivery para empresas.** Blog Reclame Aqui, 2022. Disponível em: <https://blog.reclameaqui.com.br/importancia-do-delivery-para-empresas/>. Acesso em: 11 mar. 2024.

CREATELY. **Tutorial do Diagrama de Sequência.** Blog Creately, 2021. Disponível em: <https://creately.com/blog/pt/diagrama/tutorial-do-diagrama-de-sequencia/>. Acesso em: 20 maio. 2024

DEVELOPER, 2023. **Aprendendo desenvolvimento web.** Disponível em: https://developer.mozilla.org/ptBR/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics. Acesso em: 25 mar. 2024.

DEVELOPER, 2023. **Design Responsivo.** Disponível em: https://developer.mozilla.org/ptBR/docs/Learn/CSS/CSS_layout/Responsive_Design. Acesso em: 10 jun. 2024.

DOUGLAS. Devmedia, 2016. **Orientações básicas na elaboração de um diagrama de classes.** Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/orientacoes-basicas-na-elaboracao-de-um-diagrama-de-classes/37224>. Acesso em: 20 maio. 2024.

EDRAW, [s.d]. **Exemplos de Caso de Uso UML.** Disponível em: <https://www.edrawsoft.com/pt/article/use-case-diagram-examples.html>. Acesso em: 15 maio. 2024.

ENCICLOPÉDIASIGNIFICADOS, [s.d]. **O que é um Diagrama.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/diagrama/>. Acesso em: 15 maio. 2024.

EWERTON, Pedro. **7 vantagens de uma plataforma própria de delivery.** Blog Delivery Direto, 2022. Disponível em: <https://blog.deliverydireto.com.br/7-vantagens-de-uma-plataforma-propria-de-delivery/>. Acesso em: 03 mar. 2024

FERREIRA, Kellison. **O que é PHP e por que você precisa conhecer essa linguagem de programação web.** Rockcontent, 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-php/>. Acesso em: 25 mar. 2024

GONÇALVES, Ariane. Hostinger, 2023. **O que é Banco de Dados.** Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-banco-de-dados>. Acesso em: 07 abr. 2024.

GODADDY, [s.d]. **Domínios**. Disponível em: <https://www.godaddy.com/pt-br/dominios>. Acesso em: 10 jun. 2024

GODADDY, [s.d]. **Hospedagem de sites rápida e confiável**. Disponível em: <https://www.godaddy.com/pt-br/hospedagem/hospedagem-de-sites>. Acesso em: 09 jun. 2024.

GUITARRARA, Paloma. Brasil Escola, [s.d]. **"Inteligência artificial"**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica/inteligencia-artificial.htm>. Acesso em 15 de abril de 2024.

HORN, Michelle. **Responsividade: o que é e por que devo ter um site responsivo**. Trybe, 2022. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/tecnologia/responsividade/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

IBM, 2021. **Diagramas de Classes**. Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsas/7.5.0?topic=structure-class-diagrams>. Acesso em: 20 maio. 2024.

LEITE, Alexandre. Saipos, [s.d.]. **Análise de mercado de uma lanchonete: saiba tudo sobre**. Disponível em: <https://saipos.com/lanchonete/analise-de-mercado-de-uma-lanchonete>. Acesso em: 11 mar. 2024.

LUCIDCHART, [s.d]. **Tutorial de diagrama de clases UML**. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/es/tutorial-de-diagrama-de-clases-uml>. Acesso em: 20 maio. 2024.

MARTINS, Ricardo. Triwi, [s.d]. **O que é Mapa do Site e qual a sua importância**. Disponível em: <https://triwi.com.br/o-que-e-mapa-do-site-e-qual-a-sua-importancia/>. Acesso em: 08 mai. 2024.

MELO, Diego. **O que é SQL?** Tecnoblog,2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-sql/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

MICROSOFT, [s.d]. **Noções básicas do banco de dados**. Disponível em: <https://support.microsoft.com/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

NEEMO. **Como sistema para delivery online pode aumentar seus lucros**. Neemo, [s.d.]. Disponível em: <https://blog.neemo.com.br/como-sistema-para-delivery-online-pode-aumentar-seus-lucros/>. Acesso em: 03 mar. 2024.

NEEMO. **Por que usar um aplicativo para restaurante delivery**. Neemo, [s.d.]. Disponível em: <https://blog.neemo.com.br/por-que-usar-um-aplicativo-para-restaurant-delivery/>. Acesso em: 03 mar. 2024

NEEMO. **Entenda qual a importância do serviço de delivery em tempos de crise**. Neemo, [s.d.]. Disponível em: <https://blog.neemo.com.br/servico-de-delivery-em-tempos-de-crise/>. Acesso em: 11 mar. 2024.

OLIVEIRA, Danielle. Alura, 2023. **MER e DER: Definições, Banco de Dados e Exemplos**. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/mer-e-der-funcoes>. Acesso em: 08 abr. 2024.

OLIVEIRA, Denis. **Responsividade web: sabia que esse é um dos pilares do Web Design**. Hubspot,2024. Disponível em: <https://br.hubspot.com/blog/marketing/responsividade-web>. Acesso em: 10 jun. 2024

ORACLE, [s.d]. **O que é um Banco de Dados?** Disponível em: <https://www.oracle.com/br/database/what-is-database/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

ORACLE, [s.d]. **O que é o MySQL?** Disponível em: <https://www.oracle.com/br/mysql/what-is-mysql/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

QPONTOS. **Como utilizar as redes sociais para alavancar o seu programa de fidelidade.** Qpontos,2023. Disponível em: <https://www.qpontos.com.br/blog/2023/02/13/como-utilizar-as-redes-sociais-para-alavancar-o-seu-programa-de-fidelidade/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

RESEARCHGATE, [s.d]. **Diagrama de Use Case.** Disponível em: <https://www.researchgate.net/>. Acesso em 19 nov. 2024

SOUZA, Ivan. **Confira como fazer integração de redes sociais na sua agência.** Rockcontent, 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/integracao-de-redes-sociais/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

TERRA EMPRESAS. **Descubra a importância e as vantagens da entrega delivery para o seu estabelecimento.** Terra Empresas, 2022. Disponível em: <https://www.terraempresas.com.br/blog/entrega-delivery>. Acesso em: 11 mar. 2024.

TOTVS. **O que é CSS. Conheça os benefícios e como funciona.** Totvs, 2020. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/developers/o-que-e-css/>. Acesso em: 25 mar. 2024.

VENTURA, Plínio. **Entendendo o Diagrama de Classes da UML.** Ateomomento, 2018. Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/wp-content/uploads/2016/07/post-uml-relacionamento-classes-agregacao-correto-ok.png>. Acesso em: 19 nov. 2024.

VENTURA, Plínio. **Entendendo o Diagrama de Sequência da UML.** Ateomomento, 2018. Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/wp-content/uploads/2018/09/diagrama-sequencia-uml-esboco-basico.png>. Acesso em: 19 nov. 2024.

VENTURA, Plínio. **Entendendo definitivamente o que é um Caso de Uso.** Ateomomento, 2016. Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/wp-content/uploads/2016/02/post-caso-de-uso-diagrama-ea.png>. Acesso em: 19 nov. 2024.