



ETEC ORLANDO QUAGLIATO

Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio

LETÍCIA MELO GONÇALVES

LÍVIA EDUARDA BARBOSA OSHIKAWA

RYAN XAVIER NARDO

YASMIN COELHO ROSSIM

YASNAM GABRIELY DA SILVA NOGUEIRA

**PANIFICADORA OSHIKAWA: desenvolvimento de um site para
inovação do mercado de padarias**

Santa Cruz do Rio Pardo - SP

2024

LETÍCIA MELO GONÇALVES
LÍVIA EDUARDA BARBOSA OSHIKAWA
RYAN XAVIER NARDO
YASMIN COELHO ROSSIM
YASNAM GABRIELY DA SILVA NOGUEIRA

**PANIFICADORA OSHIKAWA: desenvolvimento de um site para
inovação do mercado de padarias**

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 Sílvia Arcoleze Marelli e Renan Tavares Vieira

Santa Cruz do Rio Pardo- SP
2024

LETÍCIA MELO GONÇALVES
LÍVIA EDUARDA BARBOSA OSHIKAWA
RYAN XAVIER NARDO
YASMIN COELHO ROSSIM
YASNAM GABRIELY DA SILVA NOGUEIRA

**PANIFICADORA OSHIKAWA: desenvolvimento de um site para
inovação do mercado de padarias**

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

Dedicatória

Dedico esse trabalho para todos que, mesmos com os obstáculos do cotidiano, não desistem das suas metas e sonhos, que com a sua perseverança e talento transformam a vida de outras pessoas. Dedicamos também aos nossos familiares, professores e amigos que lutam para nossa educação e realização desse projeto, nos inspirando a seguir em frente a todo o momento, assim como uma padaria nos inspira há começar o dia com uma pitada de esperança e doçura.

Agradecimentos

A realização deste Trabalho de Conclusão de Curso teve a colaboração de algumas pessoas importantes, nas quais o grupo deve seus agradecimentos. Primeiramente gostaríamos de demonstrar nossas profundas gratidões aos professores Mara Silva Arcoleze Marelli, Renan Tavares Vieira e Alan de Andrade Euzébio, pela orientação e ensinamentos nessa jornada de educação, que nos guiaram por todo esse percurso escolar. Cada conselho e palavras de incentivo nos fizeram chegar até aqui, transformando quem somos hoje.

Aos nossos familiares e amigos que participaram de todos os momentos, proporcionando apoio, amor e compreensão. Vocês foram a nossa base e a nossa força, para continuar acreditando em nós mesmos e no nosso futuro.

Por fim, agradecemos os membros do grupo para realização dessa pesquisa, sem união, amizade e equilíbrio, essa parte tão importante em nossa vivencia não teria sido realizada com tanta precisão. Encerramos essa pequena etapa de uma vida inteira e brilhante pela frente, com a certeza que todo esse esforço valeu à pena, se chegamos até aqui, é porque fizemos tudo acontecer juntos, e com apoio de pessoas essenciais ao nosso lado.

O fim de uma jornada é apenas o começo de uma nova fase em nossas vidas, quem carrega conhecimento no coração nunca para de crescer, obrigada a todos que ajudaram diretamente e indiretamente nesse trajeto acadêmico.

RESUMO

Este estudo apresenta o desenvolvimento na panificadora e a diversidade que se construiu durante os anos nesse mercado. O trabalho analisa a visibilidade no estabelecimento de uma panificadora na cidade de Santa Cruz do Rio Pardo, desejando um conceito inovador de padaria e confeitaria, tendo como foco principal, fornecer produtos frescos e de alta qualidade aos consumidores. A finalidade do projeto concentra-se na criação de uma plataforma online simplificada, mais aprimorada para um atendimento mais rápido e eficaz. Para atingir tais objetivos, foram utilizadas metodologias que abrange desde análise, a necessidade dos usuários até o desenvolvimento e aplicação do site. Os clientes estarão à disposição de tudo o que precisam em um único local, de forma digital, com alternativas de entrega, facilitando e tornando a aquisição dos produtos mais simples e convenientes. Os resultados obtidos demonstram um aumento significativo na eficiência da empresa, comprovando seu potencial para contribuir a ampliação do estabelecimento, assim promovendo uma abordagem promissora.

Palavras- chave: panificadora; estabelecimento; inovação.

ABSTRACT

This study presents the development of the bakery and the diversity that has been built over the years in this market. The work analyzes the visibility of the establishment of a bakery in the city of Santa Cruz do Rio Pardo, aiming for an innovative bakery and confectionery concept, with the main focus being to provide fresh and high-quality products to consumers. The purpose of the project is to create a simplified and improved online platform for faster and more efficient service. To achieve these objectives, methodologies were used that range from analysis, user needs to the development and implementation of the website. Customers will have access to everything they need in a single location, digitally, with delivery options, facilitating and making the purchase of products simpler and more convenient. The results obtained demonstrate a significant increase in the company's efficiency, proving its potential to contribute to the expansion of the establishment, thus promoting a promising approach.

Keywords: bakery; establishment; innovation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1– MER.....	23
Figura 2 - MAPA DO SITE.....	26
Figura 3 - ATOR.....	28
Figura 4 - USE CASE.....	29
Figura 5– EXEMPLO DE USE CASE.....	29
Figura 6- SIMBOLOS DO DIAGRAMA.....	33
Figura 7 - EXEMPLO DE DIAGRAMA DE CLASSE.....	34
Figura 8 - LIFELINES.....	35
Figura 9 - MENSAGENS SÍNCRONAS.....	36
Figura 10 - COMENTÁRIOS.....	37
Figura 11 - EXEMPLO DE DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	38
Figura 13 - BANNER.....	43
Figura 14 - MENU.....	43
Figura 15 - QUEM SOMOS?.....	44
Figura 16 - RODAPÉ.....	44
Figura 17 – INICIO DO CARDÁPIO.....	45
Figura 18 - MEIO DO CARDÁPIO.....	Erro! Indicador não definido.
Figura 19 - FINAL DO CARDÁPIO.....	46
Figura 20 - INICIO DA PAGINA DE BEBIDAS.....	46
Figura 21 - MEIO DA PAGINA DE BEBIDAS.....	47
Figura 22 - FINAL DA PAGINA DE BEBIDAS.....	47
Figura 23 - INICIO DA PAGINA DE ENCOMENDAS.....	48
Figura 24 - MEIO DA PAGINA DE ENCOMENDAS.....	48
Figura 25 - FINAL DA PAGINA DE ENCOMENDAS.....	48
Figura 26 - INICIO DA PAGINA DE DELIVERY.....	50
Figura 27 - MEIO DA PAGINA DE DELIVERY.....	50
Figura 28 - FINAL DA PAGINA DE DELIVERY.....	50
Figura 29 - LOGIN.....	51
Figura 30 - CADASTRO.....	51

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Custos de hospedagem.....	39
-------------------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 HISTÓRIA DA EMPRESA	14
3 JUSTIFICATIVA	15
4 OBJETIVOS	16
4.1 Objetivo Geral.....	16
4.2 Objetivos Específicos	16
5 METODOLOGIA	17
6 BRIEFING	18
6.1 Informações Básicas	18
6.2 Informações Específicas.....	18
7 BANCO DE DADOS.....	19
7.1 Evolução dos Bancos de Dados	19
7.2 MySQL	19
7.2.1 O que é o MySQL?	19
7.2.2 Funcionamento e utilização.....	20
7.2.3 Diferenciais e uso.....	20
7.3 Oracle.....	20
7.3.1 Para que serve o sistema Oracle?	21
7.3.2 Versões do Oracle.....	21
7.4 MER.....	22
8 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS	24

8.1 Principais Inovações	24
8.1.1 Sistemas de GPS	24
8.1.2 Reconhecimento Facial	24
8.1.3 Assistentes virtuais	25
8.1.4 Pagamento online	25
8.2 Implementação no Projeto	25
9 MAPA DO SITE	26
10 DIAGRAMAS.....	27
10.1 Diagrama de Use Case.....	27
10.1.1 Objetivo.....	27
10.1.2 Notação.....	28
10.1.3 Em maiores detalhes.....	28
10.1.3.1 Atores.....	28
10.1.3.2 Use case.....	29
10.1.3.3 Sistema.....	29
10.1.3.4 Exemplos.....	29
10.2 Diagrama de Classe	30
10.2.1 Notação.....	30
10.2.2 Maiores detalhes	31
10.2.2.1 Classe	31
10.2.2.2 Objetos	31
10.2.2.3 Atributos.....	31
10.2.2.4 Pacotes.....	31
10.2.2.5 Sinais.....	32
10.2.2.6 Enumerações	32
10.2.2.7 Tipos de dados	32
10.2.2.8 Artefatos	32

10.2.2.9 Símbolos de diagrama de classe	32
10.2.3 Exemplo de diagrama de classe:.....	33
10.3 Diagrama de Sequência	34
10.3.1 Notação.....	34
10.3.2 Maiores detalhes	35
10.3.2.1 Linhas da vida.....	35
10.3.2.2 Mensagens síncronas.....	35
10.3.2.3 Mensagens assíncronas	36
10.3.2.4 Mensagem de resposta	36
10.3.2.5 Fragmentos de interação alternativa	36
10.3.2.6 Fragmentos de combinações de opções	37
10.3.2.7 O fragmento de loop	37
10.3.2.8 Comentários	37
10.3.3 Exemplo de diagrama de sequência	38
11 CUSTO DE DOMÍNIO	38
11.1 Serviços de Hospedagens	38
11.1.1 HostGator	38
11.1.2 GoDaddy	39
12 RESPONSABILIDADE	41
12.1 Diferença Entre Site Responsivo e Versão Mobile	41
12.2 Como Desenvolver um Site Responsivo	41
12.2.1 Elementos do Site Responsivo.....	41
12.2.1.1 HTML.....	41
12.2.1.1 CSS	42
13 RESULTADO.....	43
13.1 Pagina Principal.....	43
13.3 Pagina de Cardápio	45

13.4 Pagina de Bebidas.....	46
13.5 Pagina de Encomendas.....	48
13.6 Pagina de Delivery.....	50
13.7 Pagina de Cadastro	51
14 CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS	53

1 INTRODUÇÃO

Em virtude do atual cenário, o mercado de padarias vem crescendo gradativamente no cotidiano social. Segundo o levantamento do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), com base nas informações do Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas (CNPJ) da Receita Federal, mostra que 154 novos comércios no ramo de panificação são abertos por dia. Devido à ampla oferta de produtos e serviços no mercado, os consumidores se tornam cada vez mais exigentes em relação ao que estão adquirindo, esperando um nível de qualidade, que supere as suas expectativas.

Com a competitividade no mundo organizacional, a Panificadora Oshikawa vem buscando um diferencial diante de seus concorrentes, não apenas em fornecer sua gastronomia sofisticada, analisando estratégias para impulsionar a sua relevância no ramo de atividades trabalhistas, no qual é uma necessidade para o sucesso no mundo atual. A indispensabilidade de habituar no ambiente online é relevante para a comunicação de seus produtos e valores, visando atrair destaque a própria empresa, e assim buscando ampliar relativamente o fluxo de clientes a empresa.

Através desse estudo tem como finalidade apresentar o desenvolvimento de um site para maior alcance a empresa de panificação, destacando a importância comercial atualmente, na Era da Tecnologia, com o intuito de apontar as oportunidades cedidas pela presença digital, além disso, expor os processos de produções de qualidade, demonstrando aos clientes comprometimento nos serviços e responsabilidade na segurança alimentar.

2 HISTÓRIA DA EMPRESA

O empreendedor Claudio Oshikawa iniciou suas atividades em sua residência, fabricando seus próprios produtos caseiros. No início enfrentou desafios significativos, mas ao longo do tempo aumentou seu empenho. Após quase um ano nesse modelo de trabalho, ele economizou dinheiro o suficiente para abrir o seu próprio negócio. Embora tenha encontrado diversos obstáculos, com o passar do tempo tudo começou a se encaixar. Atualmente, logo após 2 anos de dedicação e ascensão no mercado, teve a oportunidade de inaugurar uma nova padaria. Onde ele se destaca em ambos os estabelecimentos.

3 JUSTIFICATIVA

O website da empresa de panificação tem o intuito de divulgar vendas, relatar contextos sobre as mercadorias e produções. Proporcionará níveis de contentamento para maior satisfação ao consumidor, entregando melhor engajamento para ambos.

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

Desenvolver um site aprimorado e funcional para a Panificadora Oshikawa, com intuito de uma visibilidade maior a empresa, exceder seu diferencial aos consumidores e usuários, relatando seu empenho na qualidade de mercadorias e ignição nas produções.

4.2 Objetivos Específicos

- Implementar aplicações de formas acessível no site;
- Analisar a assistência da empresa ao público;
- Estabelecer serviços essenciais como horários de atendimento;
- Divulgar o marketing digital da empresa.

5 METODOLOGIA

Esse trabalho foi realizado por pesquisas bibliográficas e exploratórias, contendo informações e dados baseados em artigos científicos e sites, com intuito de apresentar aos consumidores e usuários a responsabilidade de uma empresa no ramo alimentício, detalhando o funcionamento das produções. Sendo assim, impulsionando os negócios da Panificadora Oshikawa, a fim de clarificar o seu diferencial diante seus concorrentes.

Em primeiro plano o trabalho será realizado de forma descritiva, no contexto de entender a temática proposta, contendo dados e informações já existente, de fontes confiáveis (SEBRAE, CNPJ etc.) para maior entendimento do que será relatado.

Nesse contexto as linguagens de programação que serão utilizadas no site serão HTML (HyperText Markup Language) linguagem básica da programação, definindo o cabeçalho e imagens, por exemplo, CSS (CascadingStyleSheets) utilizado na parte visual do site, como cores, fontes e layout, JAVA SCRIPT, permite adicionar interação dinâmica no site, como formulário, BANCO DE DADOS, armazena dados do website, como informações pessoais, e PHP (Hypertext Preprocessor) linguagem para o desenvolvimento do site, melhorando o entendimento do público e sua interação.

6 BRIEFING

6.1 Informações Básicas

Empresa: Panificadora Oshikawa.

Endereço: Rua: Conselheiro Antônio Prado, N°1287, Centro.

Cidade: Santa Cruz Do Rio Pardo.

Tempo de atuação no mercado: 2 anos.

Número de funcionários: 8.

Possui outras unidades (Filiais)? Sim.

Nome do responsável: Claudio Fernando Garcia Oshikawa.

Cargo: Proprietário.

Ramo de atividade: Padeiro.

Produtos/ serviços oferecidos: Panificação e confeitaria.

Contato (nome/tel./e-mail): Claudio Fernando Garcia Oshikawa, (14) 996816154, oshikawaclaudio1@hotmail.com.

6.2 Informações Específicas

Vantagens/desvantagens sobre os concorrentes: Vantagens: os produtos são feitos todos artesanais.

Desvantagens: Tem muitos concorrentes.

Referências de sites (outras empresas): <https://www.padariatranza.com.br/>.

Objetivos a serem alcançados: Abrir várias filiais do mesmo negócio Público-alvo: Pessoas no geral.

Conteúdo do site: Menu, preço e área de compra

Imagem a ser transmitida para os usuários (tradição ou modernidade, layout, cores mais adequadas, etc.): Divulgação dos produtos.

Documentação disponível (logotipo, folders, manuais, etc.): Logotipo.

Ferramentas de marketing utilizadas atualmente: Perfil do Instagram (panificadoraoshikawa).

Objecções (não utilizar a cor X ou o estilo Y etc.): Não há.

Mínimo e máximo de verba disponível para o projeto: R\$50,00.

7 BANCO DE DADOS

O banco de dados é um conjunto de sistemas conhecidos por Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (DBMS). Um banco de dados é responsável por armazenar, consultar, gerenciar e requisitar dados, manipulando-os para auxiliar o usuário, sendo que esses dados podem ser nomes, números, arquivos e entre outros.

Geralmente eles são configurados como “tabelas”, com linhas e colunas, com o intuito de facilitar a organização e a consulta. A linguagem de consulta estruturada (SQL) é utilizada para escrever e requisitar o que o usuário pedir, fazendo o uso em banco de dados relacionais, permitindo-os que recuperem informações, atualizem registros e controlem o acesso aos dados.

7.1 Evolução dos Bancos de Dados

Desde o começo com os primeiros modelos hierárquicos até os atuais sistemas de nuvens, o banco de dados vem evoluindo com os avanços tecnológicos para atender as demandas por armazenar e processar dados. Com a introdução do SQL fez que revolucionasse como os usuários interagissem com os dados, possibilitando a consulta complexa e a gestão detalhada das informações.

A transição dos bancos de dados relacionais para os orientados a objetos e, futuramente aos NoSQL mostra que a busca por sistemas que atendem uma alta demanda de dados não estruturados faz que aconteça uma escalabilidade e flexibilidade.

7.2 MySQL

7.2.1 O que é o MySQL?

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) popular que utiliza a linguagem SQL (Structured Query Language) para consultas, gerenciamento e manipulação de dados. Ele é amplamente utilizado em aplicativos webs para armazenar e recuperar dados. Além disso, é conhecido por ser

de código aberto, o que significa que é gratuito para uso e desenvolvimento, sendo amplamente adotado em muitos tipos de projetos e aplicações.

7.2.2 Funcionamento e utilização

- **Armazenamento de Dados:** O MySQL permite criar bancos de dados com tabelas que organizam os dados em linhas e colunas de forma estruturada.
- **Linguagem SQL:** Utiliza a linguagem SQL (Structured Query Language) para realizar operações como inserção, consulta, atualização e exclusão de dados, oferecendo uma forma padronizada de interação com o banco de dados.
- **Conexão e Acesso:** Aplicações podem se conectar ao MySQL para acessar ou modificar dados via conexões TCP/IP ou sockets locais, com permissões configuráveis para controlar o acesso.
- **Integridade e Segurança dos Dados:** Suporta transações ACID (Atomicidade, Consistência, Isolamento, Durabilidade) para garantir operações seguras e íntegras, mesmo em ambientes concorrentes.

7.2.3 Diferenciais e uso

- **Desempenho:** Reconhecido por sua velocidade e eficiência no processamento de consultas, especialmente quando otimizado.
- **Escalabilidade:** Pode ser usado em pequenos aplicativos até grandes infraestruturas de dados.
- **Flexibilidade:** Suporta várias plataformas e sistemas operacionais.
- **Comunidade Ativa:** Como é um software de código aberto, o MySQL possui uma grande comunidade de desenvolvedores que contribuem com melhorias, correções de bugs e desenvolvimento de recursos.

7.3 Oracle

O Oracle é um sistema gerenciador de dados (SGBD), sendo ele mais utilizado nos dias de atuais para aplicações corporativas, foi produzido pela Oracle Corporation, no qual se refere à maior empresa de software do mundo. Ela surgiu nos anos 70, quando um norte americano Larry Ellison iniciou seus estudos de Sistema Gerenciador de banco de dados, e avistou uma oportunidade que outras pessoas não haviam visto, relacionando com seu estudo ele constatou que poderia criar algo inovador nesse ramo de trabalho.

O fundador da empresa encontrou um protótipo de banco de dados e observou que tinha um grande potencial, em criar algo revolucionário.

Juntamente com seus sócios Bob Miner e Ed Oates (engenheiros de software), criaram a empresa mais avançada no quesito sistema de gerenciamento de banco dados.

A Oracle Corporation desenvolveu outras linguagens de programação como PL e SQL, utilizadas em processamento de transições.

7.3.1 Para que serve o sistema Oracle?

O sistema Oracle tem como função gerenciar, armazenar e recuperar as informações com mais segurança, uma boa empresa precisa de um sistema excepcional, o sistema ajuda a aperfeiçoar os padrões de administração, fazendo uma organização melhor a empresa.

Nesse enquadramento o sistema ajuda a intensificar o ambiente computacional, armazenando grandes volumes de dados e mantendo a eficiência, além de facilitar a localização de dados relevantes de forma mais ágil, mantendo um bom andamento das atividades.

7.3.2 Versões do Oracle

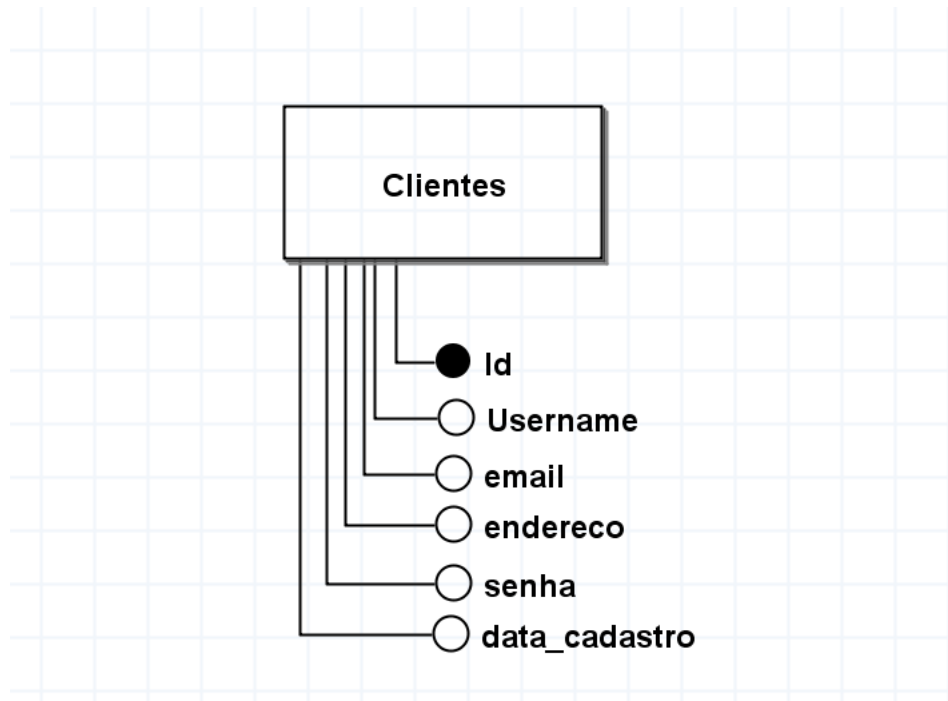
Nos últimos anos, o SGBD Oracle vem aperfeiçoando sempre mais, versões mais eficientes, com novos recursos e desempenhos.

- Oracle 1 (1979): Primeiro bando de dados lançado pela Oracle Corporation.
- Oracle 2 (1983): Introduziu recursos como suporte a transações, bloqueios de linha.

- Oracle 3 (1983): Aprimorou a integridade com redes e sistemas operacionais.
- Oracle 4 (1984): Introduziu aperfeiçoamentos de melhorias fundamentais, como funcionalidade do SQL.
- Oracle 5 (1985): Adicionou suporte para triggers, primeiro banco de dados de servidor paralelo.
- Oracle 6 (1988): Introduziu a arquitetura cliente-servidor, além de melhorias na segurança, e recuperações de erros.
- Oracle 7 (1992): Trouxe melhorias significativas de desempenho, recursos dinâmicos e procedimentos armazenados (Lançado o Oracle V7)
- Oracle 8 (1997): O primeiro banco de dados para web
- Oracle 8i (1999): integrou o JAVA no suporte dinâmico.
- Oracle 9i (2001): aprimorou os gerenciamentos, e escalabilidade, além de implantar Real Application Clusters (RAC).
- Oracle 10g (2003): Introduziu a arquitetura de grade (Grid Computing)
- Oracle 12c (2013): Recursos avançados de nuvem.
- Oracle 18c (2018): Versão mais atual de banco de dados autônoma para a otimização
- Oracle 19c (2019): Continuação do modelo de lançamento de banco de dados.

7.4 MER

Figura 1– MER



Fonte: Os autores (2024)

8 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

Segundo o economista e cientista político Joseph Schumpeter, inovação é o motor do crescimento econômico. No qual, criou o termo "destruição criativa", referindo-se ao ato de melhorar algo já existente, transformando um produto, ou serviços, onde não tinha notabilidade, em um recurso que gera bens financeiros. Deste modo, unindo a inovação com a tecnologia, há resultados positivos, que devem ser implantados em empresas para a sua originalidade.

As Inovações tecnológicas podem ser definidas como o desenvolvimento e a aplicação de novos métodos para melhoria de tecnologias já existentes, a fim de aperfeiçoar a sua conduta e otimizar os resultados.

Esses métodos são estratégias que impulsionam a transformação, o que torna os estabelecimentos comerciais mais preparados para o mercado atual. Afinal a empresa que se destaca, cresce mais.

Alguns exemplos são sistema GPS, segurança por reconhecimentos faciais, assistentes virtuais, pagamentos online etc.

8.1 Principais Inovações

8.1.1 Sistemas de GPS

Sistema de GPS (sistema de posicionamento global) é um sistema de navegação via satélite, em que um receptor está no campo de visão de satélites (três ou quatro), que informará sua localidade e respectivo horário, para saber sua posição exata na terra.

8.1.2 Reconhecimento Facial

É um método, utilizado principalmente na segurança, como forma de confirmar identidade, usando as características físicas do rosto, para limitar o acesso de outro alguém, evitando problemas de roubos ou ataques a informações pessoais.

8.1.3 Assistentes virtuais

As assistentes virtuais são bastante utilizadas no dia a dia, realizando muitas tarefas dos assistentes humanos, como ler textos, fazer ligações, dar play em músicas, além de poder acessá-los em qualquer lugar, com conexão à internet.

8.1.4 Pagamento online

É uma plataforma de pagamentos online, no qual permite a realização de transações pela internet, como cartões de crédito, débito, carteiras digitais, pagamento via pix, por exemplo.

8.2 Implementação no Projeto

Considerando o conceito sobre as inovações e sua importância para o desenvolvimento tecnológico, definiu – se que será instituído o sistema de GPS no projeto e o pagamento online.

O sistema de GPS fornecerá a localização da panificadora para os demais clientes e usuários, e pagamentos online para a facilitação de transações de dinheiro, promovendo maior segurança e agilidade ao consumidor.

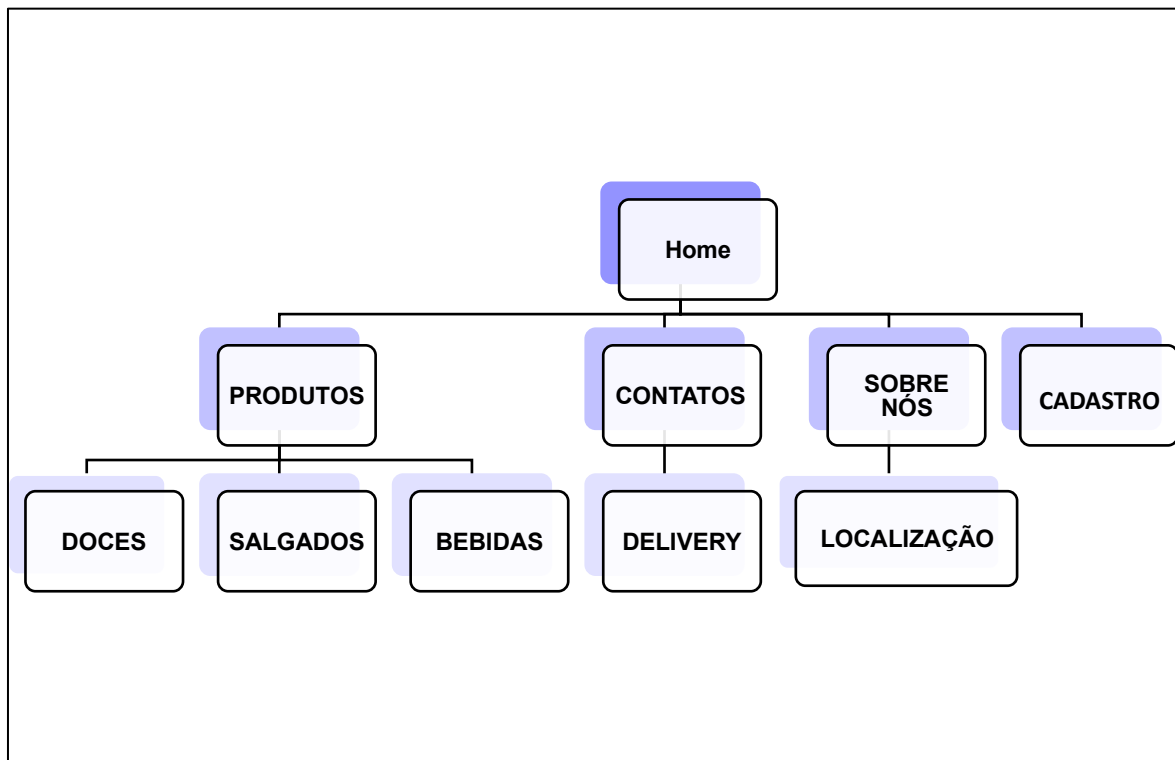
9 MAPA DO SITE

Um mapa do site, é um arquivo criado para que os mecanismos de pesquisa indexem uma página. Para ilustrar isso, imagine que a página inicial de um site seja como a entrada de um shopping. O mapado site funciona como um mapa de um shopping, indicando a localização de cada estabelecimento, permitindo chegar mais facilmente ao seu destino sem fazer desvios desnecessários.

No entanto, um mapa do site realiza essa análise cobrindo todos os URLs do site e fornecendo informações importantes, como a data em que a página ou páginas foram criadas, frequência de atualizações, relevância e relevância para outras páginas.

Simplificando, um mapa do site é uma ferramenta de SEO que melhora a experiência do usuário, fornecendo um caminho organizado e acessível para todas as partes do seu site.

Figura 2 - MAPA DO SITE



10 DIAGRAMAS

Segundo o Go Pratico, diagrama é uma representação esquemática, utilizada para representar sua estrutura ou funcionamento de algo, transmitindo clareza na interpretação, em que pode ser aplicada em inúmeras áreas de estudos acadêmicos ou até em empresas para simplificar informações.

Dentro desse contexto, diagramas de UML (A linguagem de modelagem unificada) é uma linguagem para facilitar na visualização, representando uma sequência de funcionalidades. São utilizadas para mapear a estrutura de projetos de softwares. Na representação dos esquemas, possuem várias formas de serem representadas, como círculos, retângulos, linhas e setas.

Tem como seu principal objetivo mostrar o fluxo de atividades em um único processo, organizando melhor a execução de um projeto, trazendo o ponto de vista dos usuários as interações que irão ocorrer.

10.1 Diagrama de Use Case

O diagrama de caso de uso é um tipo de diagrama de comportamento definido por ser criado a partir de uma análise. Este diagrama utilizado para identificar os elementos e processos primários que formam o sistema. Com outras palavras ele descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação com outros usuários do mesmo sistema.

O esquema é uma representação gráfica com várias formas diferentes em que um usuário pode interagir com um sistema (em formas de retângulo, setas, etc.).

10.1.1 Objetivo

O diagrama de use case tem o objetivo de auxiliar a comunicação com outros analistas e os clientes.

Um diagrama de use case descreve um cenário que mostra a funcionalidade do sistema da perspectiva do usuário.

10.1.2 Notação

O diagrama de use case e representado por:

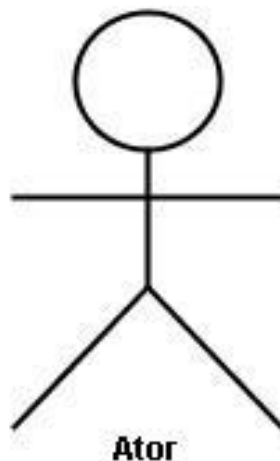
- Autor;
- Sistema;
- Metas;
- Use cases;
- Relacionamentos entre estes elementos; Estes relacionados podem ser:
- Associação entre os atores e use case;
- Generalizações ente os atores;
- Generalizações, extens. e includes entre os use cases.

O use case podem opcionalmente ser contornados por um retângulo que representa os limites do sistema

10.1.3 Em maiores detalhes

10.1.3.1 Atores

Figura 3 - ATOR

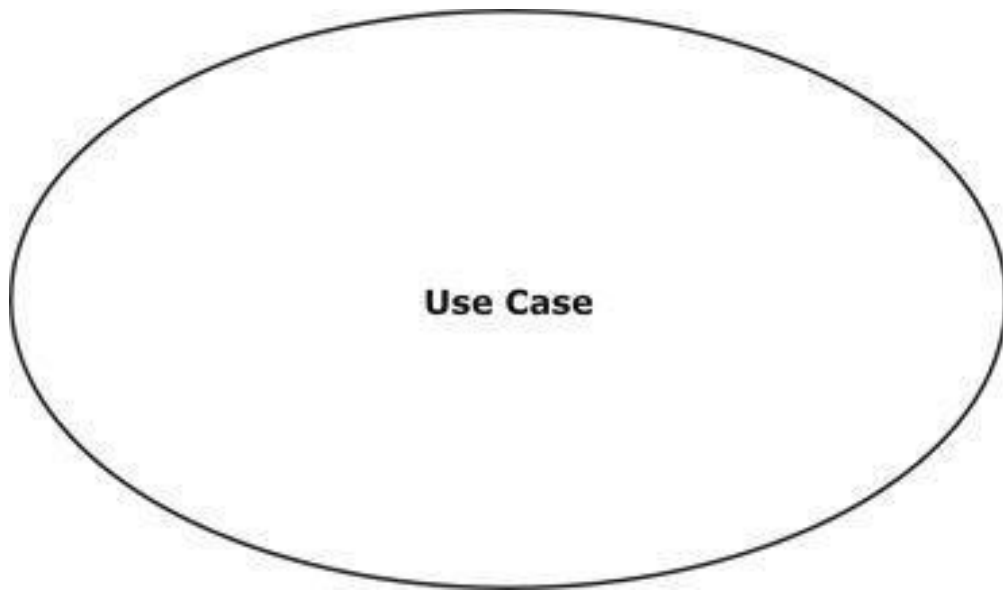


Fonte: Edrawmax (2024)

Um ator e representado por um boneco e com o nome do ator. Um ator é um usuário do sistema, que pode um usuário humano ou um outro sistema computacional

10.1.3.2 Use case

Figura 4 - USE CASE



Fonte: Edrawmax (2024)

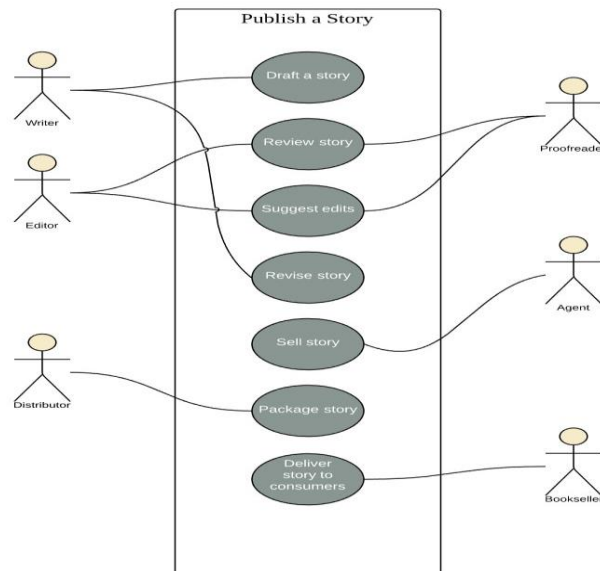
Use case é uma elipse com um rótulo de use case, no qual é uma funcionalidade do sistema.

10.1.3.3 Sistema

- Limites do sistema: representado por um retângulo envolvendo os use cases que compõem o sistema.
- Nome do sistema: Localizado dentro do retângulo.

10.1.3.4 Exemplos

Figura 5– EXEMPLO DE USE CASE



Fonte: Lucidchart (2024)

10.2 Diagrama de Classe

O tipo de diagrama estrutural conhecido como diagrama de classe modela a estrutura estática de um sistema e o processo de modelagem de objetos. Os diagramas de classe são cópias do sistema ou subsistema; podem ser usados para modelar um sistema inteiro ou vários componentes, dependendo da complexidade do sistema. Os diagramas de classe podem ser usados para modelar os objetos que compõem o sistema, exibir os relacionamentos entre esses objetos e fornecer detalhes sobre suas funções e serviços.

10.2.1 Notação

O diagrama de classe é representado pelos seguintes tópicos:

- Classe;
- Objetos;
- Atributos;
- Pacotes;
- Sinais;
- Enumerações;
- Tipos de dados;

- Artefatos;
- Símbolos de diagrama de classe.

10.2.2 Maiores detalhes

10.2.2.1 Classe

As classes são representadas por retângulos com três partes para o nome da classe, atributos e operações. Um retângulo com borda dupla representa uma classe abstrata que não pode ser representada. Cada subclasse aparece como um retângulo no compartimento de cada superclasse, com o mesmo símbolo da superclasse

10.2.2.2 Objetos

Os objetos são representados como ovais que contêm o nome da classe dentro de uma caixa de nome de classe. Um único objeto é representado por um oval que contém apenas o nome da classe dentro do intervalo de classe do objeto. Se houver diversas classes, as formas ovais serão aninhadas umas nas outras para indicar quais objetos contêm quais classes.

10.2.2.3 Atributos

As propriedades são listadas em uma caixa de propriedades retangular. Propriedades podem ser atributos ou operações de uma classe, dependendo se são usadas em associação com outra classe.

10.2.2.4 Pacotes

Os pacotes agrupam elementos de modelo relacionados de todos os tipos, incluindo outros pacotes.

10.2.2.5 Sinais

São elementos do modelo independentes dos classificadores que os manipulam. Os sinais especificam comunicações assíncronas de uma via entre objetos ativos.

10.2.2.6 Enumerações

As enumerações são compostas por conjuntos de nomes específicos que refletem os valores associados a essa enumeração, conhecidos como literais enumerados.

10.2.2.7 Tipos de dados

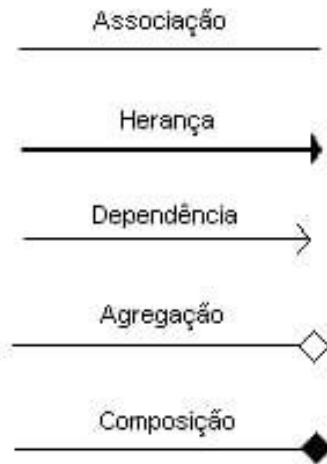
Os tipos de dados são componentes de estruturas que determinam os dados atribuídos. Normalmente, os formatos de informações são empregados para expressar formatos primitivos, como números inteiros ou strings, e para listagens, como formatos de informações criados pelo usuário.

10.2.2.8 Artefatos

Artefatos são elementos de modelo que representam as entidades físicas de um sistema de software. Os artefatos representam unidades físicas de execução, como arquivos executáveis, bibliotecas, componentes de software, documentos e bancos de dados.

10.2.2.9 Símbolos de diagrama de classe

Figura 6- SIMBOLOS DO DIAGRAMA

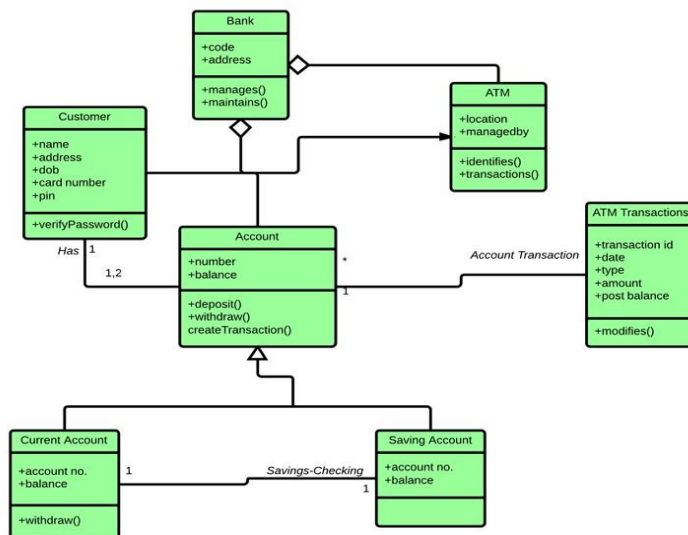


Fonte: Macoratti (2024)

Objetos (incluindo classes, instâncias de objetos e atributos) geralmente possuem uma linha de seta para indicar o tipo de relacionamento. A linha une dois objetos ou representa o atributo de um único objeto se estiver definido em outra classe.

10.2.3 Exemplo de diagrama de classe:

Figura 7 - EXEMPLO DE DIAGRAMA DE CLASSE



Fonte: Edrawmax (2024)

10.3 Diagrama de Sequência

O diagrama de sequência é um diagrama de UML (diagrama Unified Modeling Language), no qual é uma linguagem própria, utilizada para a visualização de sistemas ou softwares, que auxilia na modelagem cronológica ilustrando a interação entre diferentes partes do sistema para realizar tal função na ordem na em que elas ocorrem.

São bastante utilizados por profissionais de negócios e desenvolvedores de softwares, para documentar algo já existente ou compreender demandas de um sistema.

10.3.1 Notação

São representados por:

- Lifelines (linha da vida);
- Mensagens síncronas e assíncronas (setas cheias e vazadas);

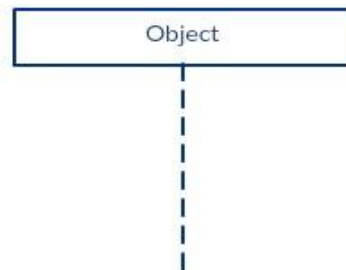
- Blocos de ativação (retângulos verticais);
- Fragmentos de interação;
- Comentários.

10.3.2 Maiores detalhes

10.3.2.1 Linhas da vida

O digrama de sequência é estruturado por uma linha pontilhada (lifelines) descendo verticalmente do topo, marcando a ordem cronológica das interações, indicando os objetos em interação.

Figura 8 - LIFELINES



Fonte: Creately (2021)

10.3.2.2 Mensagens síncronas

São utilizadas de forma que o remente deseja que o receptor requeira uma resposta imediata antes mesmo de uma nova interação, representadas por linhas solidas e setas cheias na ponta.

Figura 9 - MENSAGENS SÍNCRONAS

Fonte: Creately (2021)



10.3.2.3 Mensagens assíncronas

Indica quando o remente não espera a mensagem processada de forma imediata, e volte antes de uma nova mensagem seja enviada é representada por uma linha sólida contendo uma seta aberta na ponta.

10.3.2.4 Mensagem de resposta

É utilizada quando o receptor já processou a informação, e devolveu o autor da mensagem enviada, “As mensagens de retorno são peças opcionais de notação, para uma barra de ativação que é acionada por uma mensagem síncrona implica sempre uma mensagem de retorno.” (Creately Blog, 2021)

São representadas por uma linha pontilhada com uma seta cheia na ponta.

10.3.2.5 Fragmentos de interação alternativa

O fragmento de interação alternativa permite modelar decisões entre duas ou mais alterações, modelando o if-then-else, é representado por um retângulo com o rotulo ALT, dividido em sessões.

10.3.2.6 Fragmentos de combinações de opções

É utilizado para indicar uma interação que só ocorrerá sob uma determinada condição, caso a condição não seja realizada a sequência de interação não acontecerá. É representado por um retângulo com o rótulo OPT.

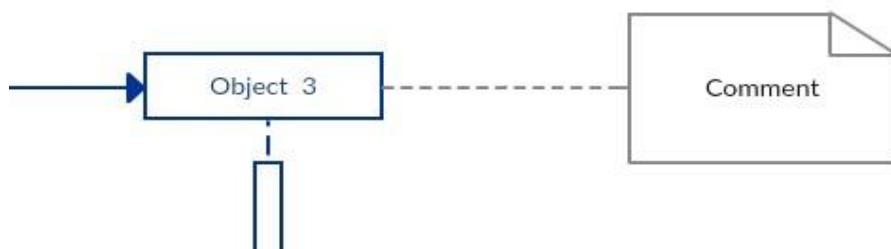
10.3.2.7 O fragmento de loop

A sua representação é similar aos outros, um retângulo com o rótulo loop. É utilizado para uma sequência repetitiva de interação.

10.3.2.8 Comentários

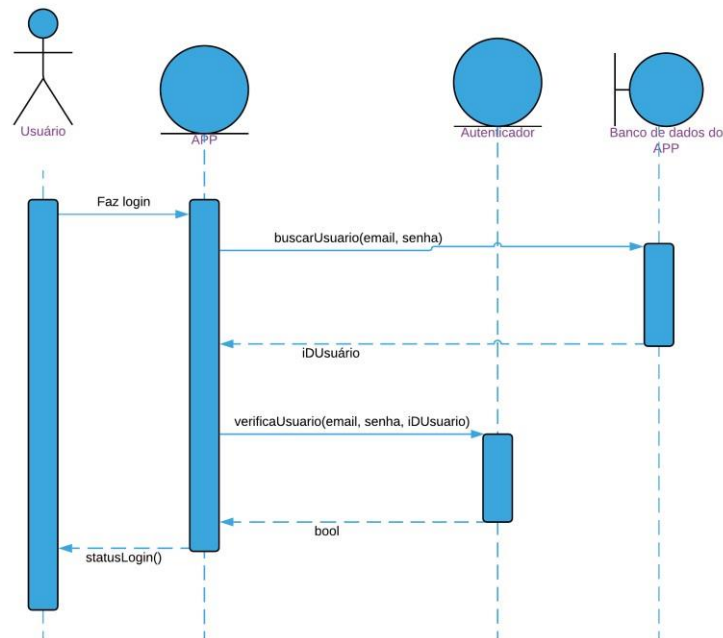
São utilizados para adicionar contexto e clareza para as interações, ele pode ser ligado ao objeto por meio de linha tracejada, é representado por um quadrado com uma das bordas dobradas.

Figura 10 - COMENTÁRIOS



10.3.3 Exemplo de diagrama de seqüência

Figura 11 - EXEMPLO DE DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA



Fonte: A Monitoria (2019)

11 CUSTO DE DOMÍNIO

Um domínio se trata de um endereço que se atribui ao site para que consiga o localizar na internet, ou seja, quando um usuário pesquisar o site desejado ele irá direcionar ao site com aquele domínio. Porém o custo para se hospedar um domínio pode se alterar dependendo de alguns fatores como por exemplo o tipo de hospedagem, serviços adicionais, contas de e-mail empresariais e entre outros fatores.

11.1 Serviços de Hospedagens

11.1.1 HostGator

A HostGator é bem conhecida no ramo por oferecer uma alta gama de extensões de domínio e ter um faixa de preço bem acessível, nela também tem muitos descontos para um domínio inicial. “Na Hostgator, por exemplo, pode se encontrar descontos em domínios “.com.br”, por 2 anos, com o primeiro ano custando até R\$30,00.

Ela também oferece planos bem diversificados de hospedagem como por exemplo o plano Start por R\$279,05 por 3 anos na promoção, neste plano ele garante hospedagem de um domínio, 50 GB de armazenamento, 3 contas de e-mail, certificado SSL grátis e entre outros. O seu plano mais caro sendo o plano Turbo de R\$ 922,77 por 3 anos na promoção,garantindo hospedagem de domínios ilimitados, 150 GB de armazenamento, contas de e-mail ilimitadas e entre outros serviços.

11.1.2 GoDaddy

Ela é outra gigante no mercado, oferecendo também uma alta qualidade e variedade de serviços para hospedar e ter um domínio. A GoDaddy também oferece extensões de domínio por até R\$30,00, na questão de hospedagem o plano inicial garante R\$4,99 por mês, com um prazo de um ano, e pagando\$59,88 a renovação, os seus serviços são: um site, um banco de dados, 10 GB de armazenamento NVMe, recursos compartilhados de RAM e vCPU entre outros serviços.

Tabela 1- Custos de hospedagem

HOSPEDAGEM	CUSTO
HostGator	Por R\$279,05 por 3 anos na promoção, neste plano ele garante hospedagem de um domínio, 50 GB de armazenamento,

GoDaddy

3 contas de e-mail, certificado SSL grátis e entre outros.

A GoDaddy também oferece extensões de domínio por até R\$30,00, na questão de hospedagem o plano inicial garante \$4,99 por mês, com um prazo de um ano, e pagando \$59,88 a renovação, os seus serviços são: um site, um banco de dados, 10 GB de armazenamento NVMe, recursos compartilhados de RAM e vCPU entre outros serviços.

12 RESPONSABILIDADE

Um site responsivo é programado para analisar as dimensões do dispositivo onde está sendo exibido, assim adaptando os itens para que não sobre espaços e aproveitar o máximo da resolução do aparelho. Ou seja, para diferentes dispositivos um site em específico se mostrará com uma dimensão diferente, como por exemplo entre um smartphone e um computador pessoal se muda o tamanho do texto e até mesmo a largura e a altura de uma imagem.

12.1 Diferença Entre Site Responsivo e Versão Mobile

No site responsivo como já mencionado ele é desenvolvido para todos os tipos de telas, mas a versão mobile ela é desenvolvida como um segundo site para um dispositivo em específico. O mais recomendado nos tempos atuais é que projete um site responsivo para todas as pessoas tenham uma boa experiência com o site.

12.2 Como Desenvolver um Site Responsivo

Para criar um site responsivo tem que ser utilizado o mesmo código HTML independente de qual aparelho será utilizado, assim a utilização de sites separados para cada tipo de tela é dispensada.

12.2.1 Elementos do Site Responsivo

12.2.1.1 HTML

Em um site responsivo o HTML é usado para se criar a base e o corpo do site definido o que o site terá, como os textos, as imagens, os links externos ou internos, entre outros elementos do site.

12.2.1.1 CSS

O CSS é utilizado para organizar e dar o design que pretende ter esse site. E nele também é o responsável para tornar o site em responsivo, analisando instantaneamente as propriedades do dispositivo, e com base na análise ele organiza o tamanho do site e dos elementos presentes nele.

13 RESULTADO

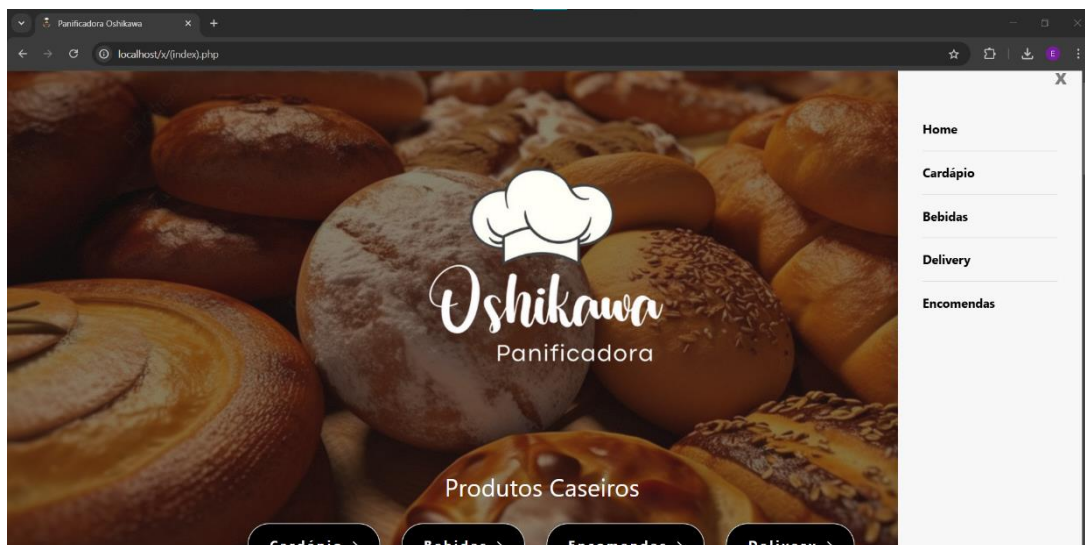
13.1 Página Principal

Figura 12 - BANNER



Fonte: Os autores (2024)

Figura 13 - MENU



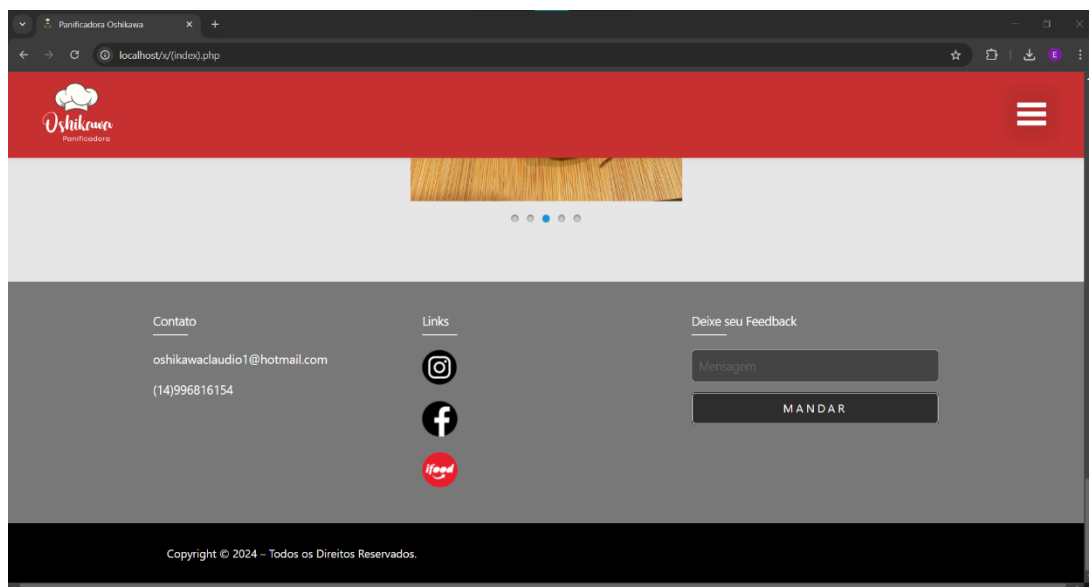
Fonte: Os autores (2024)

Figura 14 - QUEM SOMOS?



Fonte: Os autores (2024)

Figura 15 - RODAPÉ

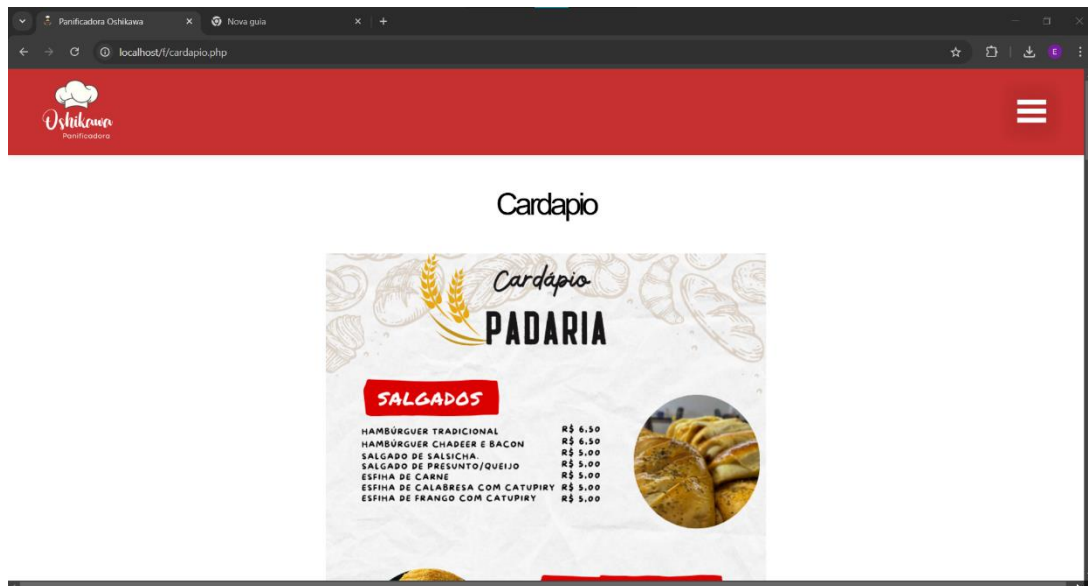


Fonte: Os autores (2024)

A página principal do site é onde se encontra informações básicas aos clientes, facilitando à interação inicial e acesso rápido as informações, contendo dados mais relevantes sobre a panificadora e a sua atribuição ao site, além de atalhos fáceis para outras paginas do web site, como o cardápio, encomendas, produtos, delivery, e a pagina de contatos de forma visível e explicativa.

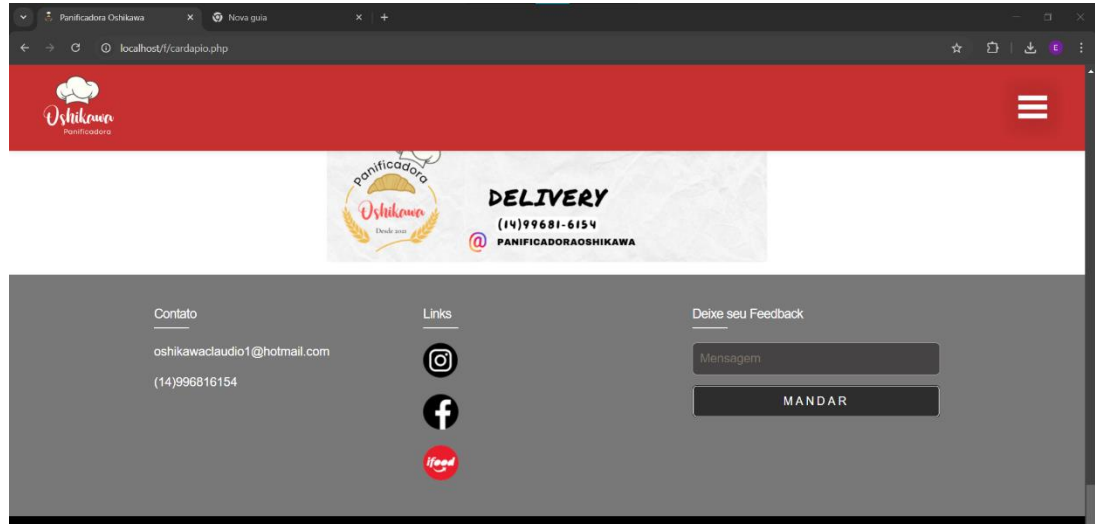
13.3 Página de Cardápio

Figura 16 – INICIO DO CARDÁPIO



Fonte: Os autores (2024)

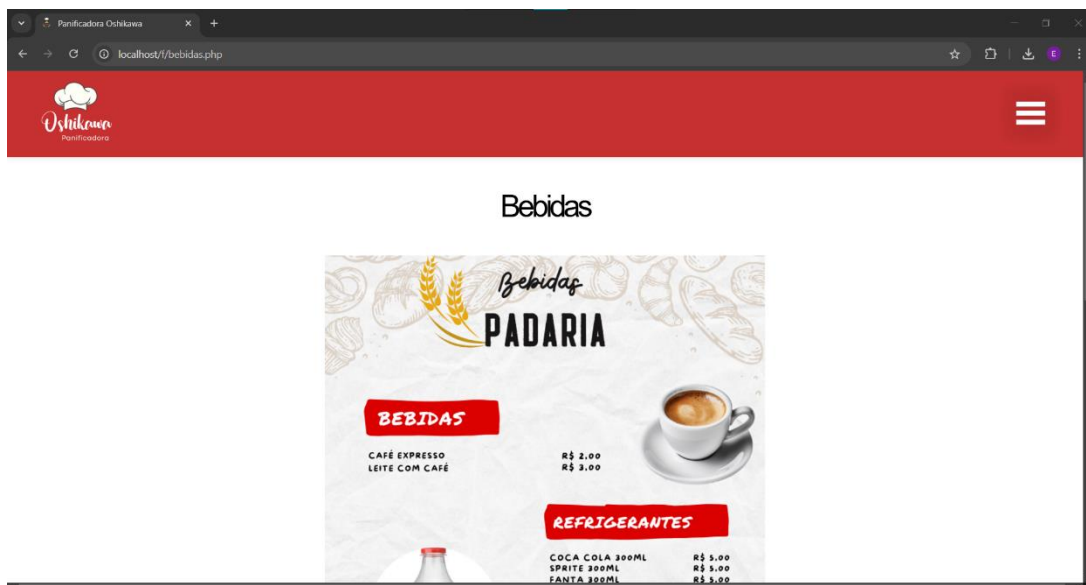
Figura 17 - FINAL DO CARDÁPIO



Fonte: Os autores (2024)

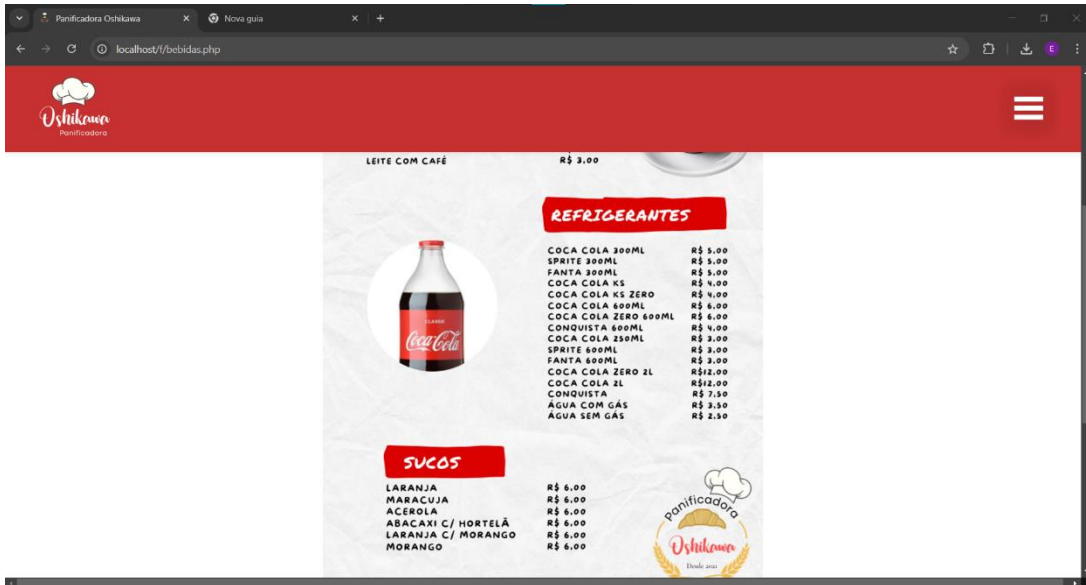
13.4 Página de Bebidas

Figura 18 - INICIO DA PAGINA DE BEBIDAS



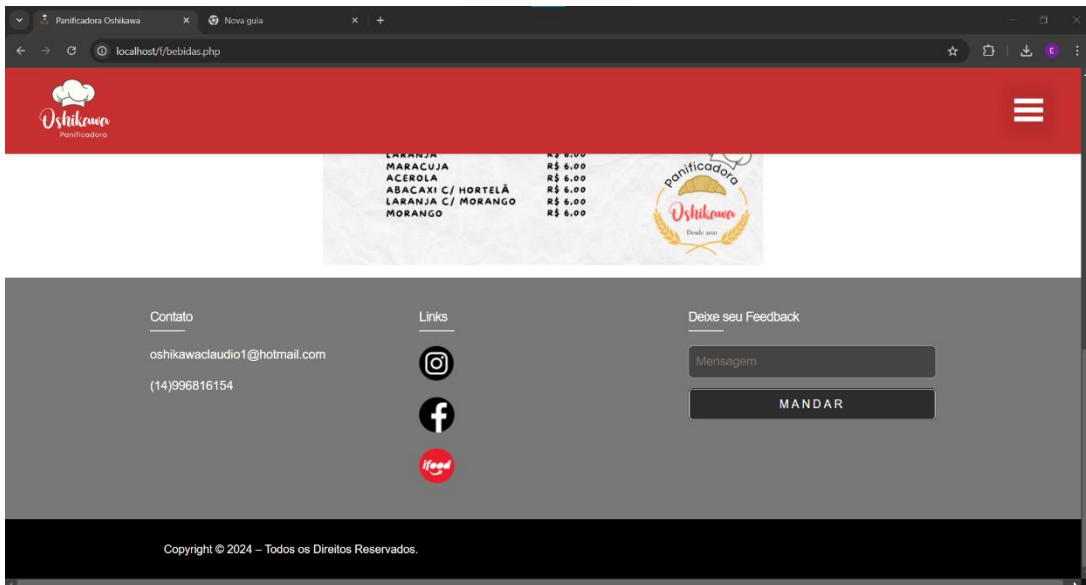
Fonte: Os autores (2024)

Figura 19 - MEIO DA PAGINA DE BEBIDAS



Fonte: Os autores (2024)

Figura 20 - FINAL DA PAGINA DE BEBIDAS



Fonte: Os autores (2024)

A página de cardápios é onde se encontra todas os alimentos (doces, salgados e bebidas) com preços, de forma estrutural para que possa prover uma identificação rápida e eficaz do consumidor, contendo também meios para contatos e feedback em valorização não só dos fregueses mais para melhoria empresa em si.

13.5 Página de Encomendas

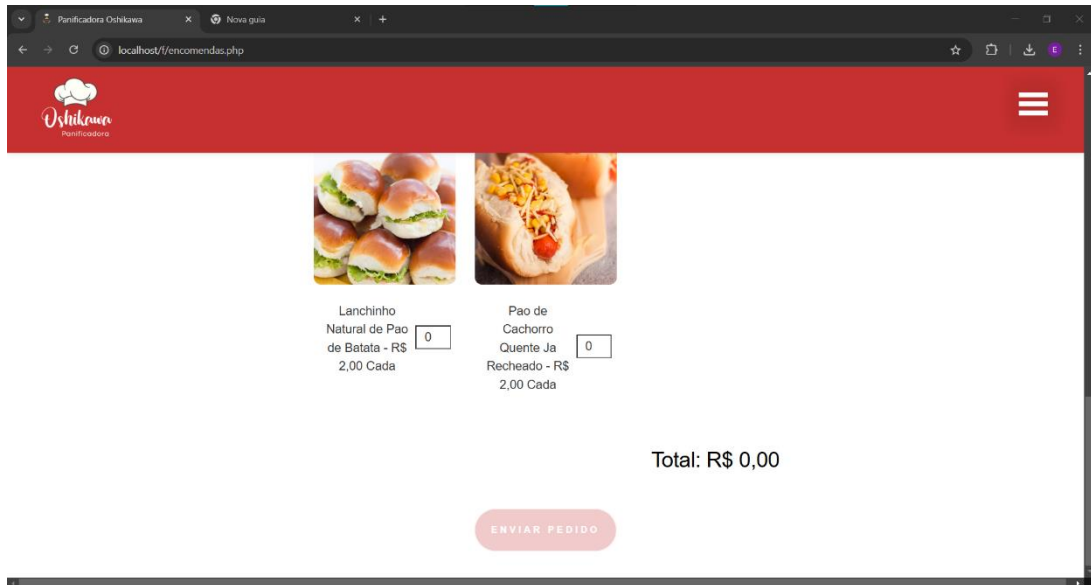
Figura 21 - INICIO DA PAGINA DE ENCOMENDAS

Figura 22 - MEIO DA PAGINA DE ENCOMENDAS



Fonte: Os autores (2024)

Figura 23 - FINAL DA PAGINA DE ENCOMENDAS



Fonte: Os autores (2024)

A página de encomendas localiza-se os produtos em grandes quantidades (como combos de festa ou de lanches) com fotos (fictícias ou não), com preços e um botão de quantidades, deste modo se selecionando a quantidade desejada, ao final da pagina, será mostrado o valor final da compra. (para conseguir entrar na pagina de encomendas é necessário realizar um cadastro, para que possa finalizar a compra de maneira organizada e segura, evitando erros em pedidos).

13.6 Página de Delivery

Figura 24 - INICIO DA PAGINA DE DELIVERY

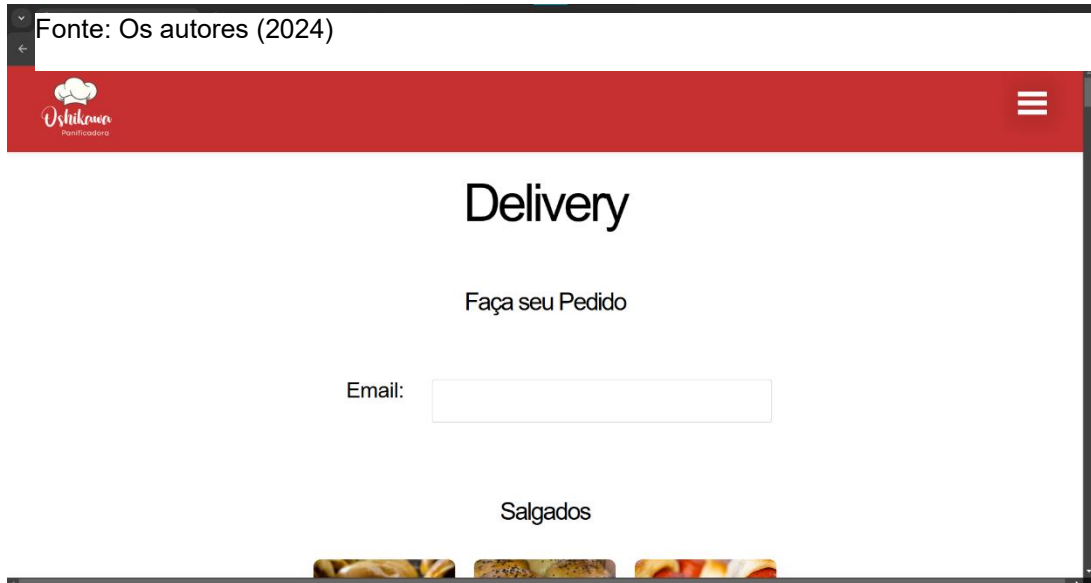


Figura 26 - MEIO DA PAGINA DE DELIVERY

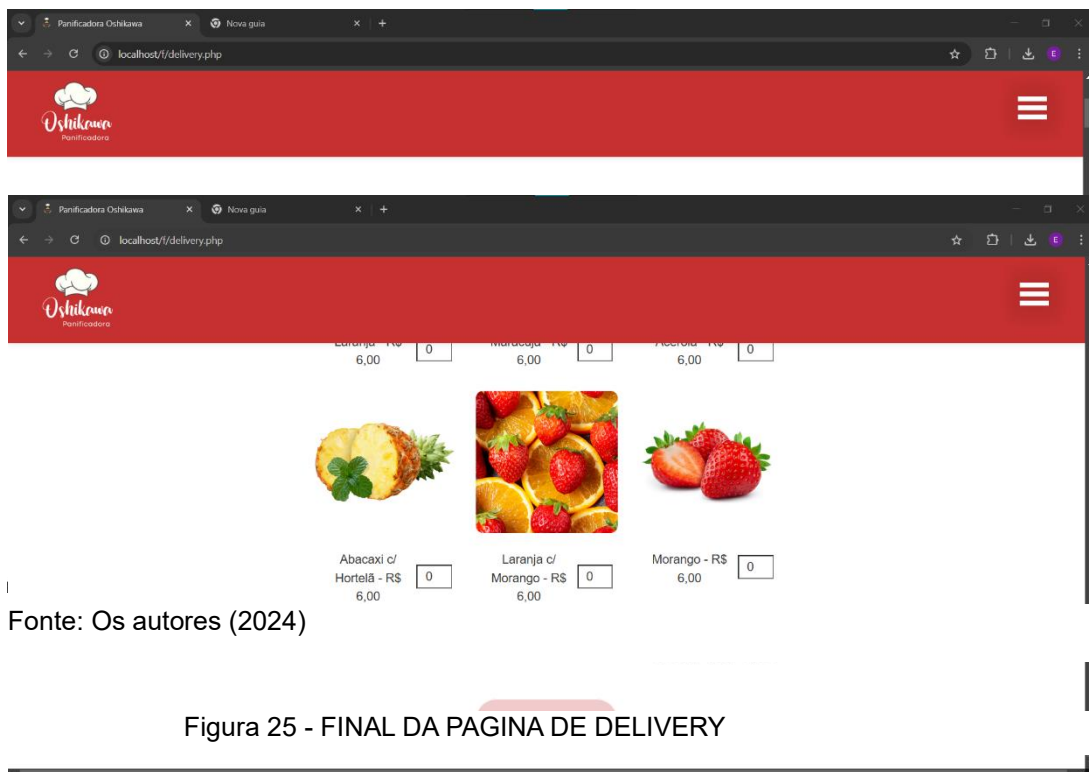


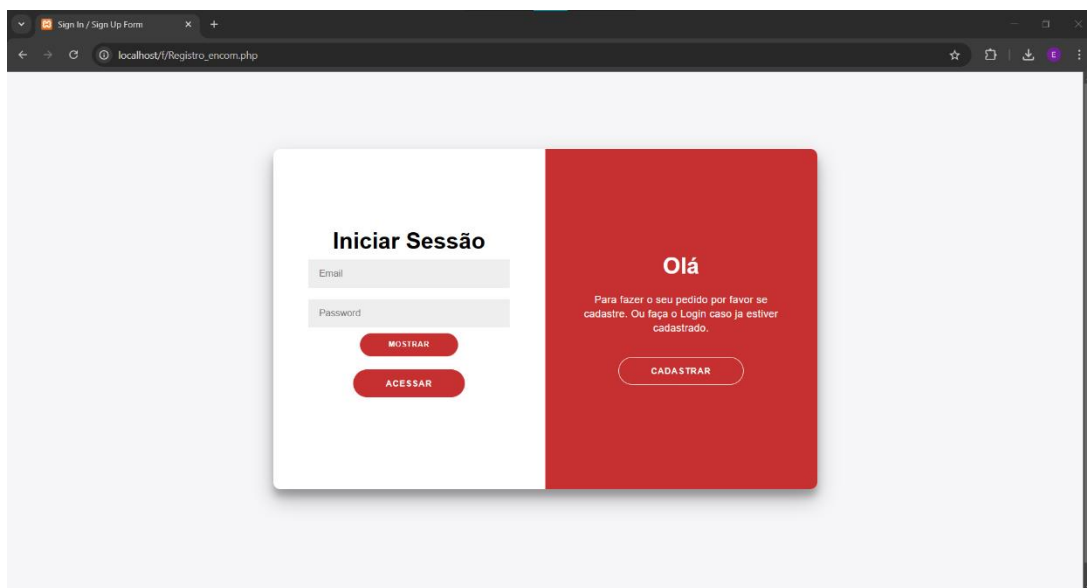
Figura 25 - FINAL DA PAGINA DE DELIVERY

Fonte: Os autores (2024)

A página de delivery é encontrado alimentos que podem ser comprados avulsos, em pequenas quantidades (como salgados fritos ou assados, de tamanho normal), também contem preços, e um botão indicando a quantidade que o cliente deseja comprar. No fim da pagina é mostrado o preço total da compra adquirida, sendo feito por meio de email ou contato privado (whatsapp) a entrega. (também necessita ter feito o cadastro antes).

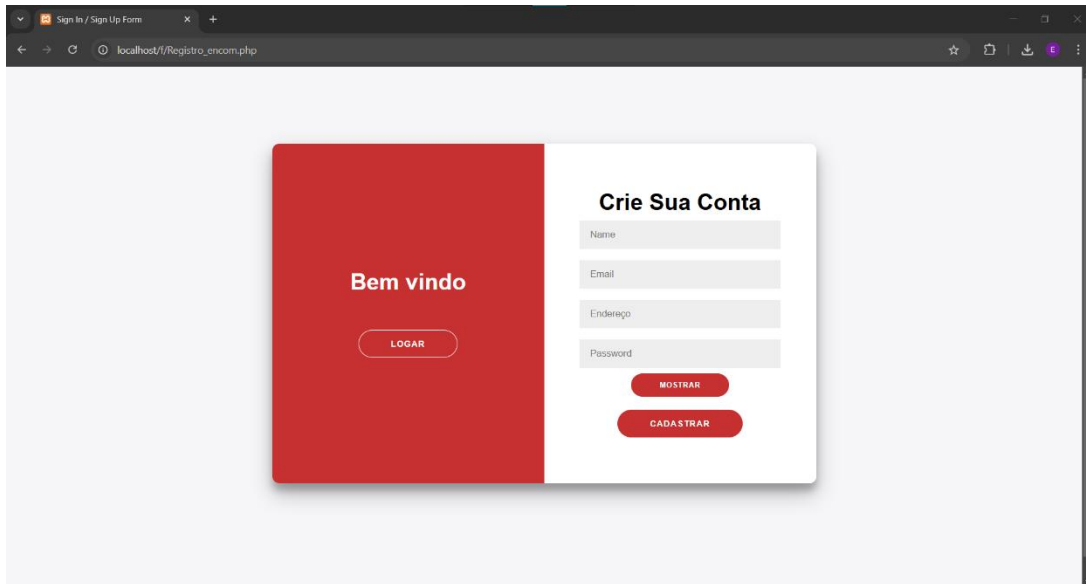
13.7 Página de Cadastro

Figura 27 - LOGIN



Fonte: Os autores (2024)

Figura 28 - CADASTRO



Fonte: Os autores (2024)

A página de cadastro é pedido logo quando é apertado o botão atalho de encomendas ou delivery em que inicialmente o cliente deve criar uma conta, com informações básicas, respeitando a segurança e a privacidade dos consumidores (informações como nome completo, email para contato, endereço e uma senha com no mínimo 8 caracteres), após a criação da conta é novamente pedido como medida de proteção o início da sessão, com novamente o email e a senha criada anteriormente, deste modo o usuário do site consegue acesso total do site da panificadora.

14 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo teve como objetivo principal intensificar o marketing e ampliar a visibilidade da Panificadora Oshikawa no mercado de trabalho atual. A partir da iniciativa do projeto concluiu-se que o crescimento de empresas de pequeno e médio porte, vem se tornando um ambiente cada vez mais competitivo, no qual a necessidade de sobressair para se estabilizar no ramo de atividades trabalhistas é de extrema importância. A implementação de tecnologias para as melhorias de alcance foi às medidas tomadas, como a adoção de um web site para melhor visualização e contato com os consumidores de forma direta.

As plataformas digitais estão no dia a dia da sociedade atual, fornece uma conexão rápida entre os consumidores e donos do estabelecimento, proporcionando alta relevância, tanto para clientes fixos, quanto para novos fregueses.

Este estudo comprova que introduzir um site desempenhou um papel crucial no desenvolvimento cada vez maior do estabelecimento, tanto econômico, quanto social. Nesse sentido, este meio terá um impacto positivo na população, influenciando outras empresas á relacionar meios digitais e vendas comerciais.

REFERÊNCIAS

AEVO. **Inovação tecnológica: o que é quais os pilares e exemplos.** Disponível em: <https://blog.aevo.com.br/>. Acesso em: 24 abr. 2024.

DEVMEDIA. **Tecnologia Oracle.** Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/guia/tecnologia-oracle/34365>. Acesso em: 10 abr. 2024.

ENCICLOPÉDIA SIGNIFICADOS. **Diagrama.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/diagrama/#:~:text=Diagrama%20%C3%A9%20uma%20representa%C3%A7%C3%A3o%20gr%C3%A1fica,seja%20poss%C3%ADvel%20entender%20o%20tema>. Acesso em: 8 maio 2024.

FARIAS, F. **10 motivos para você usar um site responsivo e suas principais vantagens.** Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/site-responsivo/> Acesso em: 12 jun. 2024.

GONÇALVES, A. **O Que é Banco de Dados: Guia para Iniciantes, 2023.** Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-banco-de-dados>. Acesso em: 08 abr. 2024.

GO PRATICO. **Diagrama: O Que É? Como Fazer? Explicação Detalhada Com Exemplos.** Disponível em: <https://gopratico.com.br/>. Acesso em: 8 maio 2024.

GODADDY. **Hospedagem de sites rápida e confiável.** Disponível em: <https://www.godaddy.com/pt-br/hospedagem/hospedagem-de-sites>. Acesso em: 12 jun. 2024.

GODADDY. **Qual é a prioridade para sua empresa?** Disponível em: <https://www.godaddy.com/pt-br>. Acesso em: 12 jun. 2024.

HOSTGATOR. **Hospedagem de site consolidada com tudo para seu sucesso.** Disponível em: <https://www.hostgator.com.br/>. Acesso em: 12 jun. 2024.

HOSTGATOR. **Registro de domínio com até 60% OFF.** Disponível em: <https://www.hostgator.com.br/registro-de-dominio/>. Acesso em: 12 jun. 2024.

IBM. **Diagramas de Classes.** Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/ptbr/rsas/7.5.0?topic=structure-class-diagrams>. Acesso em: 15 maio 2024.

IBM. **Diagramas de Sequência.** Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/ptbr/rsm/7.5.0?topic=uml-sequence-diagrams>. Acesso em: 18 maio 2024.

LONGEN, A. **O Que é MySQL? Guia Simples e Direto para Iniciantes, 2024.** Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-mysql/>. Acesso em: 10 abr. 2024

LUCIDCHART. **Diagramas de caso de uso UML**: O que é, como fazer e exemplos. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml>. Acesso em: 13 maio 2024.

LUCIDCHART. **O que é um diagrama de classe UML?** Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-classe-uml>. Acesso em: 15 maio 2024.

LUCIDCHART. **O que é um diagrama UML?** Disponível em: <https://www.lucidchart.com/>. Acesso em: 8 maio 2024.

MARTINS, R. **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-suaimportancia/#:~:text=O%20mapa%20de%20site%20ou%20sitemap%20%C3%A9,imagens%2C%20v%C3%ADdeos%20e%20conte%C3%BAdos%20em%20texto%20publicado>. Acesso em: 15 maio 2024

NOGUEIRA, C. **O que é site responsivo ou web design responsivo?** Disponível em: <https://upsites.digital/desenvolvimento-web/site-responsivo-o-que-e/>. Acesso em: 12 jun. 2024.

OCI (Oracle Cloud Infrastructure). **O que é o MySQL?** Disponível em: <https://www.oracle.com/br/mysql/what-is-mysql/>. Acesso em: 10 abr. 2024

OCI. **O que é um Banco de Dados?** Disponível em: <https://www.oracle.com/br/database/what-is-database/>. Acesso em: 08 abr. 2024.

OLIVEIRA, R.; DANIELLE, T. **Banco de Dados**: o que é, tipos e um guia para iniciar. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/banco-de-dados>. Acesso em: 08 abr. 2024.

PISA, P. **O que é e como usar o MySQL?** 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.ghtml>. Acesso em: 10 abr. 2024

PORTAL DA INDÚSTRIA. **O que é inovação?** Definição, importância e as ações que têm impulsionado a inovação no Brasil. Disponível em: <https://www.portaldaindustria.com.br/>. Acesso em: 25 mar. 2024.

RAÍZEN. **Tecnologia e Inovação**: Impacto nas Empresas. Disponível em: <https://www.raizen.com.br/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

ROVAROTO, I. **154 novas padarias são abertas por dia no Brasil** — e mercado é dominado por MEIs: Levantamento do Sebrae mostra que 70% dos estabelecimentos do mercado de panificação são de Microempreendedores individuais (MEIs), 2023. Disponível em: <https://exame.com/negocios/154-novaspadarias-sao-abertas-por-dia-no-brasil-e-mercado-e-dominado-por-meis/>. Acesso em: 10 mar. 2024

SILVA, S. D. **Satisfação dos clientes relacionada aos produtos e serviços**: um estudo de caso realizado na padaria água na boca. 2017. 69f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Administração) –Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul.

TARGETTRUST. **Como funciona um banco de dados Oracle**, 2022. Disponível em: <https://targettrust.com.br/blog/banco-de-dados/banco-de-dados-oracle/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

TOTVS. **Inovação tecnológica**: o que é, benefícios, tipos, exemplos e mais!. Disponível em: <https://www.totvs.com/>. Acesso em: 24 abr. 2024.

TRT9. **Modelo de caso de uso**. Disponível em: https://www.trt9.jus.br/pds/pdstrt9/guidances/concepts/use_case_model_CD178AF9.html#:~:text=Um%20diagrama%20de%20caso%20de,relevantes%20para%20um%20determinado%20fim.. Acesso em: 13 maio 2024.

UML. **Use Cases**Diagrama de Use Cases. Disponível em:

XAVIER, C. **Mapa Do Site** – A Função Do Sitemap e Como Criar o Seu. Disponível em: <https://www.godaddy.com/resources/br/artigos/o-que-e-mapa-do-site-comopode-ajudar-seu-site>. Acesso em: 15 maio 2024.

A MONITORIA. Diagrama de Sequencia. Disponível em: https://2019-2-arquitetura-desenho.github.io/wiki/dinamica_seminario_III/diagrama_seq/ . Acesso em: 27 nov. 2024.

CREATELY . Tutorial de Diagrama de Sequência – Guia Completo com Exemplos. Disponível em: <https://creately.com/guides/sequence-diagram-tutorial/>. Acesso em: 27

LUCIDCHART. Diagrama de caso de uso UML: O que é, como fazer e exemplos. Disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt/diagrama-de-caso-de-uso-uml>. Acesso em: 27 nov. 2024.

MACORATTI.NET. https://www.macoratti.net/net_uml1.htm. Disponível em: https://www.macoratti.net/net_uml1.htm. Acesso em: 27 nov. 2024.