

PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO DE SOFTWARE EM PIZZARIA: SOFISTICAÇÃO NO ATENDIMENTO E GERENCIAMENTO COMERCIAL

Brunno Alexander Vieira¹, Clayton Eduard Figueiredo Chaves, Leonardo Richard Silva, Thiago Fernandes da Silva, Hulgo²

¹Alunos do curso de Sistemas de Informação do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara-GO, *richard.leonardo1209@gmail.com; ²Professores do curso de Sistemas de Informação do Curso de Agronomia do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara-GO.

PALAVRAS-CHAVE: Sistema gerenciador, desenvolvimento, pizzeria.

INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia está cada vez mais presente e visível em nosso meio social e também nas empresas, visando melhorias e facilidades nos processos e ações rotineiras.

O fato das empresas terem a necessidade de buscar maior flexibilidade e agilidade na captura, processamento e armazenamento de informações faz com que a TI seja de suma importância para as empresas sobreviverem no mercado competitivo como é o atual (CANDIDO, SILVA, 2003). Este projeto tem como objetivo desenvolver um software comercial para o gerenciamento de processos de uma pizzeria.

METODOLOGIA

O desenvolvimento inicial do projeto começou com a aplicação de conhecimentos e métodos das áreas de Engenharia de software. O modelo de vida para desenvolvimento do sistema foi o espiral o qual esquematiza um ciclo de desenvolvimento iterativo e sistemático. Para levantamento de requisitos foi feito uma entrevista e uma pesquisa de campo onde foram observados os processos que serão realizados e como são realizado. Para desenvolvimento do sistema foi criado um diagrama de fluxo de dados, para representar todoo fluxo de processos, um diagrama de caso de uso que esquematiza a relação e participação dos interessados para com o sistema.

Após todo o planejamento teórico, foi definido para desenvolver o software a utilização da linguagem JAVA aplicada na

IDE Net Beans e Eclipse, que são plataformas utilizadas para escrever os códigos da linguagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Espera-se como resultado atender a todas as necessidades no auxílio do atendimento de uma pizzeria como um simples cadastro de produto ou de pedidos, ou até a necessidade de gerar relatórios. Conforme a figura 1, o programa foi desenvolvido na linguagem JAVA e assim foi possível desenvolver a tela inicial do programa.

O projeto possibilitou o conhecimento de novas formas e novos conceitos de métodos de programação através de buscas e pesquisas sobre o tema de programação orientado a objeto na linguagem JAVA e a implementação na pratica sobre o tema pesquisado.

Os testes realizados no sistema se deu ao longo de seu desenvolvimento, sendo testado cada modulo ou classe do sistema. O primeiro teste se deu com a conexão com o banco de dados, após esse teste foram feitos outros inúmeros testes de gravação e leitura do banco de dados usado na plataforma SQLpostegres.

O software desenvolvido consegue gravar e efetuar relatórios, isso ocorre devido a utilização de strings que possibilitam buscas exatas dentro do banco de dados.

A aparência do software foi desenvolvida de acordo com os conceitos de interface-homem computador, buscando se

adequar ao máximo para que o usuário não se sinta desconfortável ao utilizar o sistema.

CONCLUSÕES

O projeto apresentado teve como objetivo desenvolver um software que atendesse a necessidade de uma melhoria de atendimento aos clientes de uma pizzaria, possibilitando também uma sofisticação do comercio. A partir de pesquisas sobre implementações e desenvolvimento de software, e com a engenharia de software foi possível escolher a melhor maneira de programação e desenvolvimento de todo o projeto.

Pesquisas e estudos realizados para o projeto possibilitou o conhecimento de novas linguagens de programação e novos conceitos de programação e também conhecimentos sobre o funcionamento de banco de dados, como manipular pesquisas e gerar relatórios específicos no banco de dados.

O resultado final do projeto foi a conclusão do desenvolvimento de um software voltado para a melhoria e busca em sofisticação do atendimento. O software desenvolvido pode ser utilizado em plataforma desktops e também em plataformas *mobiles* através de um portal eletrônico para realizar pedidos. As figuras

1, 2 e 3 demonstram as principais telas criadas e implementadas no software, sendo elas na sequencia a tela principal do sistema, a tela de cadastro de pedidos e a tela de pedidos para o cliente pedir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FALBO, Ricardo de Almeida. **ENGENHARIA DE SOFTWARE**: Notas de aula. Disponível em: <<http://www.inf.ufes.br/~falbo/download/aulas/es-g/2005-2/NotasDeAula.pdf>>. Acessado em 30 de março de 2013.

HIRAMA, Kechi. **ENGENHARIA DE SOFTWARE**. São Paulo: Person Prentice Hall, 2011.

NEGRAO, Eduardo. **AFINAL, O QUE É ENGENHARIA DE SOFTWARE?**. Disponível em: <<http://www.portalarquiteto.com.br/afinal-o-que-e-engenharia-de-software/>>. Acessado em 30 de Março de 2013 as 07:15.

PRESSMAM, Roger S. **ENGENHARIA DE SOFTWARE**: Uma abordagem profissional. Porto Alegre, AMGH, 2011.

SCHACH, Stephen R. **ENGENHARIA DE SOFTWARE**: os paradigmas clássicos & orientado a objetos. São Paulo, McGraw – Hill, 2009.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 8ª ed. São Paulo: Pearson Addison-Wesley, 2007.



Figura 1 – Tela de Menu do sistema.

Figura 2 - Tela de Cadastro de Pedido



Figura 3–Tela do sistema via acesso Web