

PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO DE SOFTWARE EM COMÉRCIO DE VESTUÁRIO COM FOCO EM CONTROLE DE ESTOQUE

Raiany de Fátima Ribeiro Silva^{1*}, Júlio Pedro Lopes Felipe¹, Michell de Oliveira Queiroz¹, Hulgo Leonardo Jacinto Andrade², Roger AmandioLuz²

¹Discentes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara-GO, *ribeiro.r@outlook.com, ²Docente do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara-GO.

RESUMO – Este projeto teve como abordagem principal o desenvolvimento de um software, que atendesse as reais necessidades de uma empresa de vestuário. Com base em estudos sobre engenharia de software foi possível obter um melhor desenvolvimento para a construção do software. A mesma trata-se de aspectos relacionados ao estabelecimento de processos, métodos, técnicas e ferramentas para o desenvolvimento do software. O uso de metodologias e ferramentas se fez necessárias para progredir com o projeto. Além de diagramas, coletas de requisitos que são de grande importância para a elaboração do projeto. Contudo, foi possível desenvolver um software que atende a necessidade do usuário, sendo de fácil interação e acesso.

PALAVRAS-CHAVE: software, engenharia, ferramentas.

durante o processo de informatização é o alto custo dos softwares além da dificuldade em utilizar adequadamente as ferramentas que eles possuem. Embasado no que foi citado, o projeto teve como finalidade sanar esse problema arquitetando um software que o usuário não encontre dificuldades para interagir; sendo de fácil acesso.

O objetivo geral do projeto foi a criação de um software que deve proporcionar uma melhor administração de uma loja de vestuário, onde o usuário poderá controlar estoque, contas à pagar, contas à receber, cupom fiscal; etc.

O objetivo específico do projeto é realizar levantamento de dados bibliográficos, realizar entrevistas informais em loco, fazer diagramas, caso de uso, entre outros, para alcançar o objetivo final do projeto.

INTRODUÇÃO

O atual cenário do mundo dos negócios mostra que a informação em parceria com a tecnologia é essencial para que a empresa se mantenha no mercado e obtenha sucesso. A Tecnologia da Informação (TI) vem agregando pontos positivos nessa atual fase da informatização.

Segundo Maffeo (1992) “os objetivos primários da Engenharia de Software são o aprimoramento da qualidade dos produtos de software e o aumento da produtividade dos engenheiros de software, além do atendimento aos requisitos de eficácia e eficiência, ou seja, efetividade”.

Um dos maiores problemas que as empresas em fase de crescimento enfrentam

METODOLOGIA

A escolha de uma metodologia a ser utilizada no desenvolvimento, deve ser realizada com base na natureza do projeto e do produto a ser desenvolvido.

Segundo Pompilho (2002) “metodologia é um conjunto de métodos, e os métodos são uma abordagem técnica passo a passo para realizar uma ou mais tarefas indicadas na metodologia. Procedimentos necessários a serem adotados para atingir um objetivo”.

Podemos citar como ferramentas de apoio para a criação do software, as ferramentas de CASE e as IDE's (Ambiente de desenvolvimento integrado), que são as mais usadas por serem mais simples e

combinam os recursos de varias ferramentas em um pacote completo.

De acordo com Rezende (2002) “a metodologia deve auxiliar o desenvolvimento de projetos, sistemas ou software, de modo que os mesmos atendam de maneira adequada as necessidades do cliente e/ou usuário, com os recursos disponíveis e dentro de um prazo ideal definido em conjunto com os envolvidos. Não deve limitar a criatividade profissional, mas deve ser um instrumento que determine um planejamento metódico, que harmonize e coordene as áreas envolvidas. O que limita a criatividade não é a metodologia, mas os requisitos de qualidade e produtividade de um projeto.”.

Para se chegar as informações necessárias é necessário encontrar uma maneira, ou melhor, uma técnica para esclarece-las. Dentre as principais podemos citar os questionários, entrevistas, workshops, prototipagem, entre outros.

No presente projeto foi usada a entrevista informal, técnica simples e que traz bons resultados, pois o entrevistado tem como expor as suas ideias claramente. Mais é necessário que haja um plano de entrevista, para que o assunto seja direto, não havendo dispersão.

Após essa coleta fica claro saber quais as ferramentas certas a usar e quais os métodos a seguir.

Contudo, identificar quais os passos a seguir, as tarefas indicadas pra aquele tipo de problema. Sem esses dados o processo fica mais demorado e não atende ao seu principal alvo.

Para o desenvolvimento dos diagramas contidos no projeto, foi utilizado o software *Astah Community* (Figura 1). Por fim, iniciou-se o desenvolvimento do software por meio da ferramenta NetBeans, que utiliza da linguagem de programação JAVA, juntamente com a ferramenta PostgreSQL, que tem a função de banco de dados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Assim como o esperado, foi possível desenvolver as funções do software, que atende as necessidades básicas do comercio para vestuário.

Em meio de dificuldades para desenvolver o projeto, foi possível adquirir novas informações e conhecimento mostrando a importância que um sistema informatizado tem no equilíbrio das despesas e contas a receber além de fornecer uma interface amigável que permita uma fácil interação com o software e as ferramentas nele disponíveis.

CONCLUSÕES

O ramo de atividade em comércio de varejo, vestuário; cresce cada vez mais. Com a tecnologia em desenvolvimento, as empresas não querem mais trabalhar com fichas, acumulo de papel. Procuram maneiras de facilitar as atividades e ter mais controle. Por isso elas vêm adquirindo a sistemas, que coletam e armazenam as informações; de forma rápida, precisa e sem erros.

A partir dessa necessidade surgiu a ideia de projetar um software que auxilie nesses pontos. O sistema traz segurança, informações necessárias ao usuário, e vai ajudar a manter controle sobre a empresa.

Pode-se afirmar que foi realizado um software com êxito. Pois, ele atende as reais necessidades que a empresa possui.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

POMPILHO, S. **ANALISE ESSENCIAL: GUIA PRÁTICO DE ANÁLISE DE SISTEMAS**. Rio de Janeiro, Ciência Moderna, 2002.

PRESSMAN, R. S. **ENGENHARIA DE SOFTWARE**, São Paulo: Markron Books, 1995.

REZENDE, Denis Alcides. **A ENGENHARIA DE SOFTWARE E SISTEMAS DE INFORMAÇÕES**. Rio de Janeiro: Brasport, 1999.

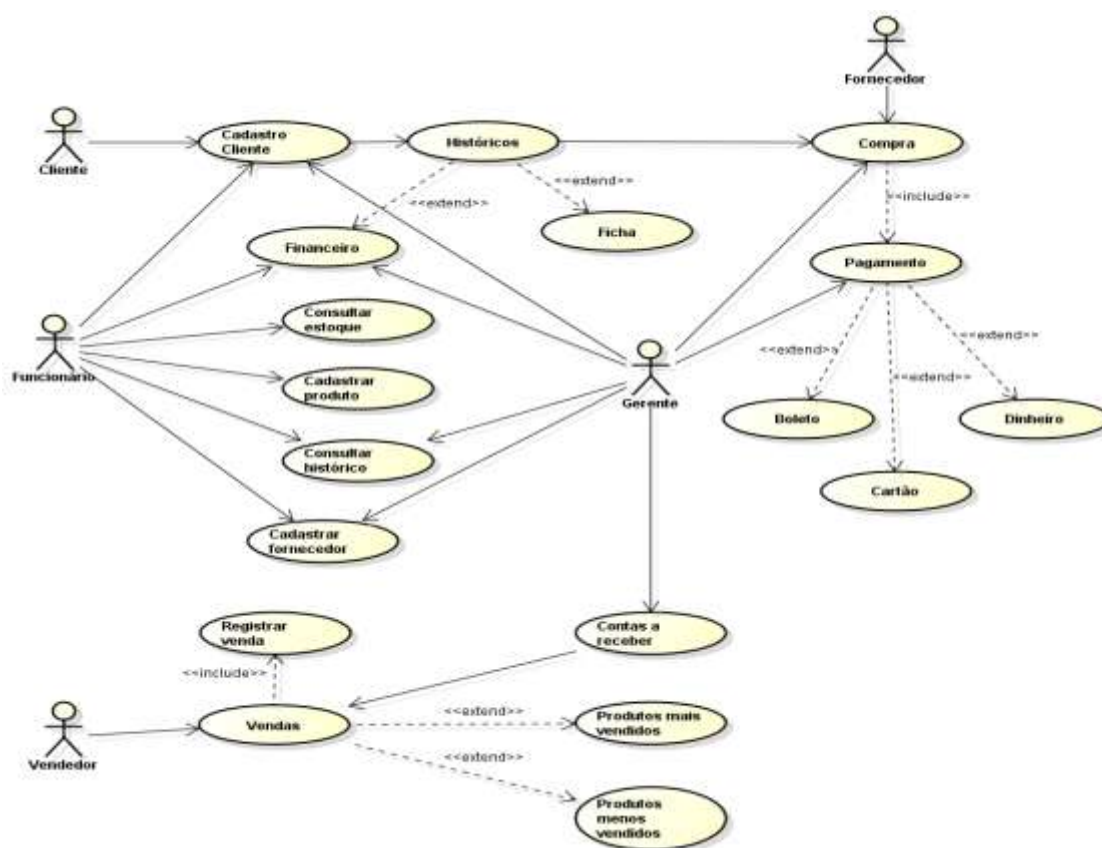


Figura 1:Diagrama de Caso de Uso.