

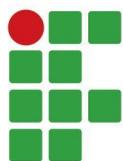
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS AVANÇADO URUGUAIANA
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO



CILMARA TEIXEIRA MIRALHA

SISTEMA DE GESTÃO DE ESTOQUE PARA UMA LOJA DE ARTESANATO

Uruguaiana/RS
2022/2º SEMESTRE



**INSTITUTO
FEDERAL**

Farroupilha

Campus Avançado
Uruguaiana

CILMARA TEIXEIRA MIRALHA

SISTEMA DE GESTÃO DE ESTOQUE PARA UMA LOJA DE ARTESANATO

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Orientador(a): João Carlos Ribeiro
Coorientadora: Elijeane dos Santos Sales

Uruguaiana/RS
2022/NOVEMBRO

CILMARA TEIXEIRA MIRALHA

SISTEMA DE GESTÃO DE ESTOQUE PARA UMA LOJA DE ARTESANATO

Relatório referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha Campus Avançado Uruguaiana.

Aprovado em ____ de [mês] de [ano].

BANCA EXAMINADORA

João Carlos Ribeiro

Elieane dos Santos Sales

Leandro Martins Dallanora

Fabio Dias da Silva

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Trabalho em Crochê.	12
Figura 2: Trabalho em Amigurumi.	13
Figura 3: Trabalho em Tricô.	13
Figura 4: Diagrama de Caso de Uso.	24
Figura 5: Modelo do Banco de Dados.	35
Figura 6: Tela inicial.	37
Figura 7: Continuação da tela inicial.	37
Figura 8: Tela de <i>login</i> .	38
Figura 9: Tela de cadastro.	38
Figura 10: Carrinho.	39
Figura 11: Tela de finalizar pedido.	39
Figura 12: Andamento do pedido.	40
Figura 13 Tela de produtos.	40
Figura 14: Tela com um produto disponível a pronta entrega.	41
Figura 15: Tela com um produto disponível apenas em encomenda.	41
Figura 16: Modal da encomenda personalizada.	41
Figura 17: Tela mostrando resultados da pesquisa.	42
Figura 18: Tela inicial do vendedor.	42
Figura 19: Menu do vendedor.	43
Figura 20: Formulário para cadastro de produtos.	43
Figura 21: Tela mostrando os pedidos.	44
Figura 22: Tela mostrando as opções de atualizações de status.	44

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Respostas da pesquisa	8
Tabela 2: Sites correlatos	14
Tabela 3: Metodologia	17
Tabela 4: Especificação Caso de Uso UC001	24
Tabela 5: Especificação Caso de Uso UC002	25
Tabela 6: Especificação Caso de Uso UC003	26
Tabela 7: Especificação Caso de Uso UC004	27
Tabela 8: Especificação Caso de Uso UC005	27
Tabela 9: Especificação Caso de Uso UC006	28
Tabela 10: Especificação Caso de Uso UC007	28
Tabela 11: Especificação Caso de Uso UC008	29
Tabela 12: Especificação Caso de Uso UC009	29
Tabela 13: Especificação Caso de Uso UC0010	30
Tabela 14: Especificação Caso de Uso UC0011	31
Tabela 15: Especificação Caso de Uso UC0012	31
Tabela 16: Especificação Caso de Uso UC0013	32
Tabela 17: Especificação Caso de Uso UC0014	32
Tabela 18: Especificação Caso de Uso UC0015	33
Tabela 19: Especificação Caso de Uso UC0016	33
Tabela 20: Especificação Caso de Uso UC0017	33
Tabela 21: Especificação Caso de Uso UC0018	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 JUSTIFICATIVA	9
2 OBJETIVOS	10
2.1 OBJETIVO GERAL	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	11
3.1 ESTUDO SOBRE O ARTESANATO	11
3.2 TÉCNICAS DE ARTESANATO	12
3.3 SITES CORRELATOS	14
4 METODOLOGIA	16
5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA	18
5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS	18
5.1.1 Convenções, termos e abreviações	18
5.1.2 Prioridades dos requisitos	18
5.1.3 Atores do Sistema	19
5.1.4 Requisitos Funcionais	19
5.2 CASOS DE USO	24
5.2.1 Documentação dos Casos de Uso	24
5.3 BASE DE DADOS	36
5.4 INTERFACES	37
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
7 REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

O artesanato é uma técnica manual utilizada para produzir objetos feitos a partir de matéria-prima natural. Vai na contramão das grandes indústrias e dá estima ao que é criativo, manual e ao que autêntico, além de movimentar a economia criativa de um país (CARDOSO, 2017).

Oferta uma vasta gama de técnicas e quando se trata de artesanato com linhas, pode-se citar o tricô e o crochê, havendo também, variações deste último, como o amigurumi. Para Cardoso (2017, p. 37) “nos últimos anos houve um ressurgimento dos produtos artesanais e uma valorização das técnicas manuais, seja por uma necessidade de voltar às origens/tradições locais, seja por um jeito de se diferenciar e resistir em meio a cultura de consumo de massa”.

Além disso, promove diversos benefícios para a sociedade, tanto cultural e econômico, quanto como atividade de lazer promovendo a saúde. De acordo com um estudo realizado em 2020 com grupos de artesanatos em unidades da Estratégia da Saúde da Família (ESF), observou-se que o grupo e o artesanato ajudaram os participantes na superação de algumas dificuldades. Contudo, artesãs possuem ao vender seus produtos: a falta de conhecimento administrativo para colocar preços nas peças e gerenciar o dinheiro recebido com as vendas.

O artesanato foi por muito tempo uma fonte de renda onde a comercialização estava restrita a região de produção e exibição dos produtos. A tecnologia, especificamente as mídias sociais, proporcionam aos artesãos a possibilidade de divulgar e vender seus produtos a qualquer pessoa do mundo, “A Internet abre uma nova forma de comunicação, que é independente da distância ou do horário, sendo também lugar onde existe relação de troca, conhecimento, amizade, confiança e afeto.” (LEMES, PEREIRA, 2020, p.184).

Apesar das facilidades, as redes sociais não apresentam sistemas de auxílio como na administração de alta demanda que o artesão pode vir a ter, na gestão financeira e de estoques. E a dificuldade na administração de um comércio através das mídias sociais encontra-se na falta de ferramentas que automatizem e facilitem as operações de comércio, como por exemplo: cálculo de frete; pagamentos; gestão de estoque e gestão de clientes.

Deste modo, este trabalho visa solucionar esta demanda de uma das funcionalidades que as redes sociais não suprem, a partir do desenvolvimento de um sistema que melhore a gestão de estoque dos artesãos.

Para tanto, inicialmente realizou-se uma pesquisa para saber o que os artesãos pensam sobre vendas via redes sociais e posteriormente o planejamento e elaboração do sistema.

Tabela 1: Respostas da pesquisa

Perguntas	Respostas
<p>Como você começou a vender seus produtos? Foi por venda local ou digital?</p> <p>Conte-me as suas primeiras experiências quando começaste a vender os seus produtos :)</p>	<p>1- Local</p> <p>2- Comecei vendendo para amigos e familiares... e logo em seguida pela internet</p> <p>3- Comecei por venda local, entre a família e indicação de amigas</p> <p>4- Comecei a vender de forma digital via Elo7. Fazer crochê para mim é mais um hobby, ou algo para relaxar, porém no caminho vi a possibilidade de comercializar algumas peças. O Elo7 era a plataforma que eu conhecia.</p> <p>5- Comecei e permaneço vendendo pelo Instagram. Não tenho loja física. Bom, no início foi bem difícil, porque eu não sabia muita coisa a respeito de fotos, como conseguir clientela e a principal: como vender.</p>
Quais plataformas você usa para venda?	<p>1- Instagram</p> <p>2- Instagram, Facebook</p> <p>3- Instagram e WhatsApp</p> <p>4- Elo7, Direct pelo Instagram</p> <p>5- Instagram e recentemente estou me arriscando um pouco no shopee</p>
<p>Você tem algum problema ao vender seus produtos através dessas plataformas?</p> <p>Por exemplo: controle de pedidos/estoque, gerenciamento de clientes, pagamento e cálculo de frete.</p>	<p>1- Uso o Instagram para divulgação</p> <p>2- Todas as opções do exemplo</p> <p>3- Controle de pedidos</p> <p>4- Até então foi ok. Só acho meio burocrático, com muitas etapas.</p> <p>5- Não, nenhum problema. Pelo menos nunca tive.</p>
Caso exista algum problema, como um sistema (um site, por	<p>1- Acredito que sim</p> <p>2- Uma ferramenta menos burocrática talvez, algo que</p>

exemplo) pode ajudar na solução desses problemas?	com poucos cliques se resolva. 3- Não compreendi muito bem a pergunta.
---	---

1.1 JUSTIFICATIVA

As mídias sociais possibilitaram a conexão com pessoas de todo o mundo, e para os artesãos essas ferramentas facilitam a divulgação dos seus produtos, entretanto, a alta demanda de produtos que pode ocorrer exige que o artesão possua um sistema que o auxilie nessas dificuldades administrativas, como controle de pedidos e produtos em estoque, beneficiando também o cliente, à medida que facilita os meios de pagamento e acompanhamento do pedido.

Comerciantes independentes têm seu crescimento empresarial interrompido devido, majoritariamente, a problemas que estão ligados à falta de recursos. A escassez de sistemas que amparam artesãos de pequeno porte traz um entrave, visto que torna-se inviável gerir grandes quantidades de produtos e vendas por meio de plataformas que não tem esse objetivo principal, como por exemplo as redes sociais.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um sistema que auxilie no gerenciamento de estoque de uma loja de artesanato a fim de proporcionar uma melhor gestão de produtos para o vendedor e uma experiência mais agradável na interação cliente-vendedor.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Criar um sistema de cadastro de cliente, produtos e pedidos;
- Criar interfaces interativas e de fácil entendimento;
- Implementar um sistema de gerenciamento de Banco de Dados;
- Planejar e implementar a interface de exibição dos produtos;

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Abaixo apresentam-se seções sobre técnicas de artesanato, estudos sobre o tema e plataformas correlatas.

3.1 ESTUDO SOBRE O ARTESANATO

Uma pesquisa feita com mulheres artesãs foi realizada para entender a importância do crochê histórica e culturalmente, sendo um trabalho feito majoritariamente por mulheres, passado de geração em geração ou transmitido para conhecidos próximos, marcando o crochê como uma tradição. A importância econômica e tecnológica também foi alvo dessa pesquisa, muitas artesãs fazem crochê para complementar a renda, algumas tem o crochê como único trabalho e outras só para lazer, e a comunicação via redes sociais entre elas também foi relatada como positiva, ajudando na troca de vídeos, ideias para trabalhos em crochê e divulgação de produtos. O acesso à tecnologia possibilitou o melhoramento das suas habilidades e o crescimento empresarial de cada artesã, possibilitando vendas para diversas partes do país, impactando positivamente a vida das artesãs. (LEMES, PEREIRA, 2020)

O ressurgimento da produção artesanal, indo contra a cultura e o consumo de massa. O relacionamento do artesanato, em especial o crochê, com a arte contemporânea. Através de argumentos de outros estudiosos, conclui-se que o artesanato pode vir a ser arte ou um objeto artístico, dividindo o crochê entre o artesanal e o artístico. O crochê artesanal seria aquele produzido pelos artesãos para a realização de produtos para decoração, vestimenta e acessórios; já o crochê artístico seria aquele produzido por designers e artistas plásticos, com agulhas e linhas com espessuras diferentes, com o objetivo de ser exposto em museus, galeria, instituições e espaços públicos, tendo o crochê como uma expressão artística com críticas sociais, políticas ou simplesmente como elemento estético. (CARDOSO, 2017, p. 37-40)

Um estudo realizado em unidades da Estratégia de Saúde da Família, aponta os benefícios que o artesanato traz para grupos de mulheres artesãs que sofrem algum transtorno mental. Através das análises, relatam a melhora em aspectos sociais, econômicos e psicológicos. Entretanto, a dificuldade de profissionalizar o trabalho, nos quesitos de administrar o dinheiro arrecadado com as vendas e definir os preços dos produtos, foram ~~um~~ pontos negativos mencionados no estudo realizado. Além disso, outros pontos negativos evidenciados foram a exposição de produtos sujeitando as artesãs às críticas dos consumidores, falta de empoderamento e empreendedorismo, falta de apoio familiar e

organizacional, etc. (ALVES; ARAGÃO; ALMEIDA; SOUZA; SAGGESE; ANDRADE; OLIVEIRA; COSTA; SILVA; FORTES, 2020, p.106-108)

3.2 TÉCNICAS DE ARTESANATO

Para fazer peças em crochê tradicional, utiliza-se uma agulha com um gancho em uma das pontas e geralmente são feitas em carreiras com o início e o fim bem definidos (figura 1) . O amigurumi é uma técnica de crochê circular, utilizada geralmente para a criação de brinquedos, onde os artesãos precisam marcar o início das carreiras para manter a contagem de pontos correta, pois diferente do crochê tradicional, esta técnica não possui as carreiras bem definidas (figura 2). Já o tricô, é um tipo de artesanato onde utiliza-se duas agulhas e trabalha-se o lado direito e o avesso da peça, com início e fim da carreira bem definidos (figura 3).

Figura 1: Trabalho em Crochê



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 2: Trabalho em Amigurumi



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 3: Trabalho em Tricô



Fonte: Acervo Pessoal

3.3 SITES CORRELATOS

Atualmente diversas são as plataformas que oferecem artesanato online, seja o produto em si ou o tutorial para a confecção da peça. Desta forma, na tabela abaixo (Tabela 1) apresenta-se alguns modelos usados como referência para a idealização do sistema.

Tabela 2: Sites correlatos

Nome da loja online	Sobre o site	Aspectos positivos/negativos
Débora Radtke	É um <i>e-commerce</i> de materiais para bordado e costura, como botões, tecidos e bastidores.	O sistema possui uma ótima interface, botões intuitivos, calculadora de CEP e armazenamento do mesmo em <i>cookies</i> , uma tela específica para cadastro e para <i>login</i> de clientes.
Fofurices da Dai	É um <i>e-commerce</i> de receitas de amigurumi.	A interface do sistema deixa a desejar, o mesmo não possui telas para cadastro e <i>login</i> de clientes, o ícone para excluir a compra no carrinho é pouco intuitivo e utiliza alguns termos que o usuário talvez não conheça, como “ <i>FAQ</i> ” e “ <i>home</i> ”. Entretanto, a forma como os produtos aparecem na página inicial é interessante, pois as fotos mudam e aparece um botão para visualizar o produto quando o cursor do mouse passa por cima delas.
Ana Maria Craft	É um <i>e-commerce</i> de receitas de amigurumi.	A interface do sistema é boa, ícones intuitivos e uma ótima disposição de produtos. Entretanto, o sistema deixa a desejar nos quesitos de linguagem adaptável para o usuário, utilizando o termo “ <i>home</i> ” no menu de opções, e no cadastro e <i>login</i> de clientes, onde

		na página inicial cada opção aparenta abrir em páginas diferentes, mas ambas opções abrem para a mesma página.
BastetArt	É um <i>e-commerce</i> de receitas de amigurumi.	Possui uma interface ótima, com ícones intuitivos, utiliza linguagem adaptada para o usuário, é interessante a forma como os produtos em destaque na página inicial são disponibilizados, possui tela única para cadastro e <i>login</i> de clientes.

4 METODOLOGIA

Para desenvolver o sistema, foram utilizadas as linguagens de programação *PHP* e *JavaScript*. Na construção da interface do sistema, foi usado o *HTML* e para a estilização das interfaces, o *Cascading Style Sheets (CSS)* foi aplicado, juntamente com o framework *MATERIALIZE*. O banco de dados foi construído utilizando-se o gerenciador *MySQL*.

PHP: Hypertext Preprocessor é uma linguagem de programação de uso geral, utilizada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do html. (SITE..., 2001-2022)

JavaScript: é uma linguagem de programação projetada para criar aplicativos centrados em web, juntamente com o HTML e o CSS. Sua funcionalidades permitem maior interação do usuário com o sistema. (TUTORIALS...)

HTML: significa Linguagem de Marcação de HiperTexto. Ele define o significado e a estrutura do conteúdo da web. O “HiperTexto” refere-se aos links que conectam páginas da web entre si, seja dentro de um único site ou entre sites. A “Marcação” é usada para anotar texto, imagem, entre outros conteúdos para exibir em um navegador da web. (HTML:..., 1998-2022)

CSS: significa Folha de Estilo em Cascata. É uma linguagem usada para estilizar um documento em HTML, descreve como os elementos em HTML devem ser apresentados. (CSS...)

MATERIALIZE: é um framework para CSS, ou seja, uma biblioteca de códigos para a estilização de páginas com CSS, que facilita o desenvolvimento de interfaces agradáveis para a web.

MySQL: é um software gerenciador de banco de dados de código aberto, que utiliza como sintaxe o SQL. Um banco de dados é basicamente uma coleção de informações estruturadas, os dados são armazenados e gerenciados em tabelas. (O QUE..., 2021)

A tabela a seguir (Tabela 1) apresenta os procedimentos metodológicos deste trabalho de conclusão de curso.

Tabela 3: Metodologia

Objetivo Específico	Ação
1. Criar um sistema de cadastro de cliente, produtos e pedidos	Aprofundar conhecimentos em PHP e MySQL, assim como em phpMyadmin
2. Desenvolver interfaces interativas e de fácil entendimento;	Aprimorar habilidades com JavaScript e Materialize
3. Implementar um sistema de gerenciamento de Banco de Dados;	Aperfeiçoar a compreensão em banco de dados MySQL
4. Planejar e implementar a interface de exibição dos produtos.	Realizar levantamentos na área de e-commerce e artesanato.

5 DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

Esta seção do trabalho apresenta as etapas do processo de desenvolvimento do sistema proposto por esse trabalho de conclusão de curso, que está dividida em 4 partes: documentação de requisitos do sistema, casos de uso, base de dados e interfaces.

5.1 DOCUMENTOS DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema de gestão de estoque, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para a implementação, assim como para a realização dos testes do sistema.

5.1.1 Convenções, termos e abreviações

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[identificador do requisito – nome do requisito]

Por exemplo, o requisito funcional RF016 - Recuperação de dados. Já o requisito não-funcional NF008 - Confiabilidade. Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [NF001] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

5.1.2 Prioridades dos requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.
- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

5.1.3 Atores do Sistema

O sistema apresenta três atores diferenciados pelos seus “privilégios” sob o sistema. A cada nível de hierarquia as funcionalidades apenas aumentam de forma que cada nível é um tipo especial do anterior.

- **Visitante:** toda pessoa que visitar o site. O visitante poderá visualizar os produtos e realizar pesquisas no sistema, entretanto, não poderá comprar produtos. Ele só poderá comprar, caso realize um cadastro ou possua uma conta.
- **Cliente:** o cliente é o visitante cadastrado. Ele poderá visualizar, pesquisar e comprar produtos, além de acompanhar os pedidos que foram realizados.
- **Vendedor:** dono da loja; além de visualizar os produtos no sistema, o vendedor possui privilégio para cadastrar, editar e excluir produtos e listar os pedidos dos clientes.

5.1.4 Requisitos Funcionais

Tomando por base o contexto do sistema, foram identificados os seguintes requisitos funcionais:

[RF001] Cadastrar-se

Descrição: este requisito permite que o visitante, o cliente e o vendedor cadastrem a sua conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: não há.

Saídas e pós-condição: o usuário terá privilégios no sistema.

[RF002] Visualizar conta

Descrição: este requisito permite que o cliente visualize a sua conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para visualizar a conta, o cliente deverá estar conectado na mesma anteriormente.

Saídas e pós-condição: o cliente irá visualizar a sua conta.

[RF003] Editar conta

Descrição: este requisito permite que o cliente edite a sua conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para editar a conta, o cliente deverá estar conectado na mesma anteriormente.

Saídas e pós-condição: o cliente realizará alterações dos dados da conta.

[RF004] Excluir conta

Descrição: este requisito permite que o cliente exclua a sua conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para excluir a conta, o cliente deverá estar conectado na mesma anteriormente.

Saídas e pós-condição: o cliente excluirá a sua conta.

[RF005] Entrar na conta

Descrição: este requisito permite que o visitante, o cliente e o vendedor entre na sua conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para entrar na sua conta, o usuário precisa ter realizado o cadastro da mesma anteriormente.

Saídas e pós-condição: o usuário poderá comprar produtos, bem como ver a sua conta.

[RF006] Sair da conta

Descrição: este requisito permite que o visitante, o cliente e o vendedor se desconecte da conta.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para sair da conta, o usuário precisa estar conectado na mesma.

Saídas e pós-condição: o usuário será desconectado da conta.

[RF007] Recuperar senha

Descrição: este requisito permite que o visitante, o cliente e o vendedor recupere a sua senha.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para recuperar a sua senha, o usuário precisa estar cadastrado no sistema.

Saídas e pós-condição: a senha do usuário será alterada e o mesmo poderá entrar na sua conta.

[RF008] Adicionar itens no carrinho de compras

Descrição: este requisito permite que o visitante e/ou cliente adicione produtos no carrinho de compras.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para adicionar um produto, deverá haver previamente algum produto cadastrado.

Saídas e pós-condição: o produto selecionado será adicionado ao carrinho.

[RF009] Mostrar itens do carrinho de compras

Descrição: Este requisito permite que o visitante e/ou cliente visualize os produtos que foram adicionados no carrinho

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Não há.

Saídas e pós-condição: o visitante e/ou cliente poderá ver o carrinho de compras e o seu conteúdo.

[RF010] Remover itens do carrinho de compras

Descrição: Este requisito permite que o visitante e/ou cliente remova produtos do carrinho de compras.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para remover um produto do carrinho de compras, deverá haver previamente algum produto no mesmo.

Saídas e pós-condição: o produto selecionado será removido do carrinho.

[RF011] Modificar quantidade de produtos no carrinho de compras

Descrição: Este requisito permite que o visitante e/ou cliente altere a quantidade de produtos no carrinho de compras.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para alterar a quantidade de um produto do carrinho de compras, deverá haver previamente algum produto no mesmo.

Saídas e pós-condição: a quantidade do produto no carrinho será alterada.

[RF012] Pesquisar produtos

Descrição: Este requisito permite que o visitante, o cliente e o vendedor pesquisem produtos.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Não há.

Saídas e pós-condição: os resultados da pesquisa aparecerão na tela.

[RF013] Visualizar produtos

Descrição: Este requisito permite que o visitante, o cliente e o vendedor possam visualizar os produtos.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para visualizar um produto, deverá haver previamente algum produto cadastrado.

Saídas e pós-condição: o sistema mostrará ao visitante, cliente e vendedor, o produto selecionado.

[RF014] Listar pedidos

Descrição: Este requisito permite que o vendedor possa visualizar os pedidos feitos pelo cliente.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: não há.

Saídas e pós-condição: aparecerá na tela de exibição os pedidos realizados pelos clientes.

[RF015] Manter produtos

Descrição: Este requisito permite que o vendedor cadastre, edite, liste e exclua produtos.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para editar, listar ou excluir um produto, deverá haver previamente algum produto cadastrado.

Saídas e pós-condição: algum produto vai ter sido cadastrado, listado, editado ou excluído.

[RF016] Realizar pedido

Descrição: Este requisito permite que o cliente compre produtos, podendo ser a pronta entrega ou encomenda.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para o cliente realizar um pedido, deverá existir produtos à venda.

Saídas e pós-condição: se o cliente comprar por encomenda, aparecerá um formulário para o cliente colocar observações relacionadas ao pedido, em seguida, o cliente poderá efetuar o pagamento. Caso o cliente compre a pronta entrega, o mesmo poderá finalizar a compra.

[RF017] Acompanhar pedido

Descrição: Este requisito permite que o cliente possa acompanhar os produtos que foram comprados.

Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: para o cliente acompanhar os seus pedidos, o mesmo deverá ter efetuado uma compra.

Saídas e pós-condição: o cliente poderá ver como está a situação do pedido.

[RF018] Atualizar status do pedido

Descrição: Este requisito permite que o vendedor possa atualizar o status do pedido realizado pelo cliente.

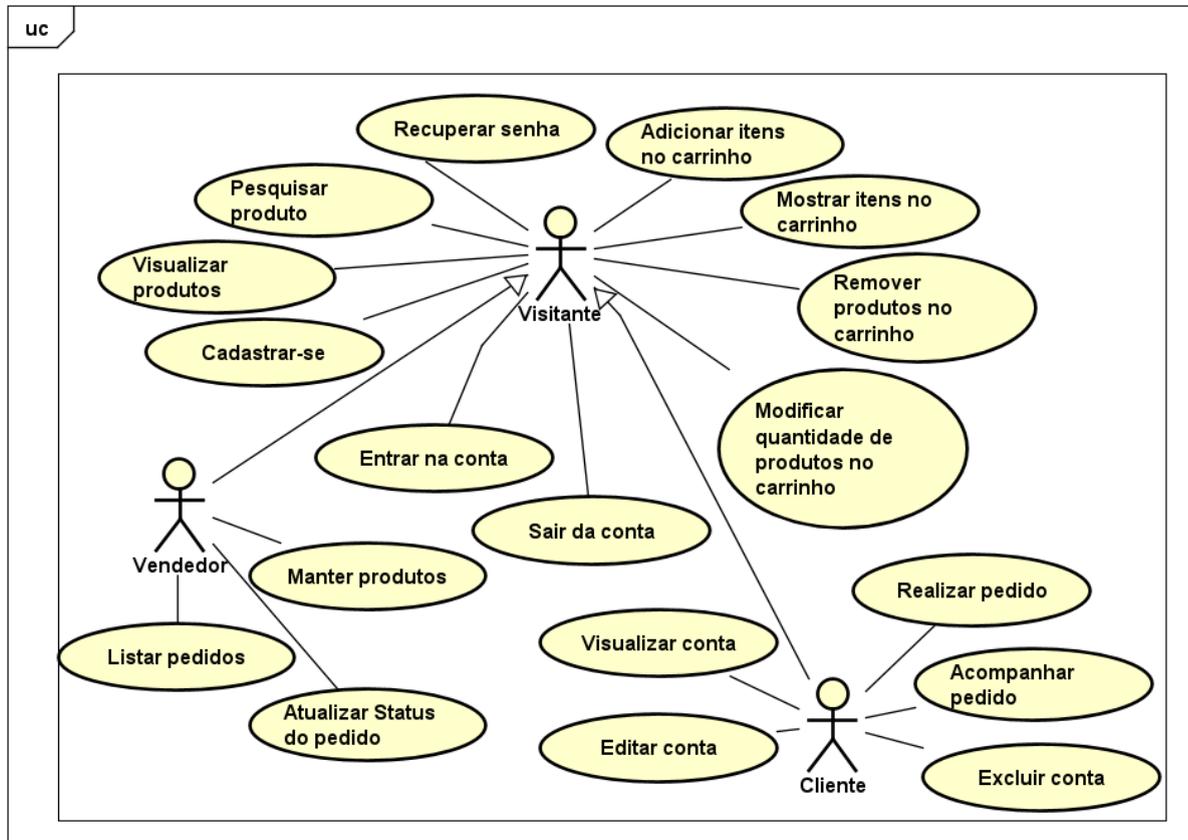
Prioridade: Essencial Importante Desejável

Entradas e pré-condições: Deverá existir pedidos realizados pelos clientes.

Saídas e pós-condição: o vendedor terá atualizado o status do pedido e o cliente poderá verificar na página de acompanhamento do pedido.

5.2 CASOS DE USO

Figura 4: Diagrama de Casos de Uso



Fonte: Autoria própria

5.2.1 Documentação dos Casos de Uso

A seguir a especificação de cada Caso de Uso:

Tabela 4: Especificação Caso de Uso UC001

Caso de Uso	[UC001] Entrar na conta
Atores	Visitante, cliente e vendedor.
Pré-condições	Para este caso de uso ser efetuado, o cliente e/ou vendedor deverá possuir uma conta cadastrada no sistema.
Pós-condições	Após o caso de uso ser efetuado, o usuário terá privilégios no sistema.

Fluxo principal
<p>1- O usuário solicita o formulário para entrar na sua conta.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário para entrar na conta.</p> <p>3- O usuário insere os dados e envia para o sistema.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e realiza a entrada na conta do usuário.</p>
Fluxo de exceção
<p>Se o usuário enviou dados incorretos para o sistema:</p> <p>1- O usuário solicita o formulário para entrar na sua conta.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário para entrar na conta.</p> <p>3- O usuário insere os dados e envia para o sistema.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e verifica que os dados estão incorretos.</p> <p>5- O sistema retorna ao formulário com uma mensagem de aviso e não permite o acesso.</p>

Tabela 5: Especificação Caso de Uso UC002

Caso de Uso	[UC002] Sair da conta
Atores	Visitante, cliente e vendedor.
Pré-condições	Para este caso de uso ser efetuado, o usuário deverá estar conectado na conta.
Pós-condições	Após o caso de uso ser efetuado, o usuário será desconectado da conta.
Fluxo principal	
<p>1- O usuário seleciona o botão para sair da conta.</p> <p>2- O sistema realiza o comando e desconecta o cliente da conta.</p>	

Tabela 6: Especificação Caso de Uso UC003

Caso de Uso	[UC003] Cadastrar-se
Atores	Visitante, cliente e vendedor.
Pré-condições	-
Pós-condições	Após o caso de uso ser efetuado, o usuário terá privilégios no sistema.
Fluxo principal	
<p>1- O usuário solicita o formulário de cadastro.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário de cadastro.</p> <p>3 - O usuário insere os dados e envia para o sistema.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e realiza o cadastro do usuário.</p>	
Fluxo de exceção	
<p>Caso o <i>e-mail</i> já exista no sistema:</p> <p>1- O usuário solicita o formulário de cadastro.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário de cadastro.</p> <p>3- O usuário insere os dados e envia para o sistema.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e verifica que o <i>e-mail</i> já existe.</p> <p>5- O sistema retorna ao formulário com uma mensagem de aviso e não permite o cadastro.</p> <p>Caso os dados estejam incorretos:</p> <p>1- O usuário solicita o formulário de cadastro.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário de cadastro.</p> <p>3- O usuário insere os dados e envia para o sistema.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e verifica que os dados estão incorretos.</p> <p>5- O sistema retorna ao formulário com uma mensagem de aviso e não permite o cadastro.</p>	

Tabela 7: Especificação Caso de Uso UC004

Caso de Uso	[UC004] Visualizar conta
Atores	Cliente.
Pré-condições	Estar conectado na conta.
Pós-condições	A conta será exibida.
Fluxo principal	
1- O cliente solicita a visualização da conta.	
2- O sistema exibe a conta do cliente.	

Tabela 8: Especificação Caso de Uso UC005

Caso de Uso	[UC005] Editar Conta
Atores	Cliente.
Pré-condições	Estar conectado na conta.
Pós-condições	O sistema altera os dados.
Fluxo principal	
1- O cliente solicita o formulário para editar a conta.	
2- O sistema exibe o formulário para o cliente editar a conta.	
3- O cliente altera os dados que desejar.	
4- O sistema salva os dados inseridos pelo cliente.	
Fluxo de exceção	
Caso cliente altere o <i>e-mail</i> e o mesmo já exista no sistema:	
1- O cliente solicita o formulário para editar a conta.	
2- O sistema exibe o formulário para o cliente editar a conta.	
3- O cliente altera os dados que desejar.	
4- O sistema verifica que o <i>e-mail</i> já existe no sistema e não permite a alteração.	

5- O sistema retorna uma mensagem de erro.

Tabela 9: Especificação Caso de Uso UC006

Caso de Uso	[UC006] Excluir conta
Atores	Cliente.
Pré-condições	Estar conectado na conta.
Pós-condições	A conta será excluída.
Fluxo principal	
<p>1- O cliente solicita o formulário para a exclusão da conta.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário.</p> <p>3- O cliente insere os dados solicitados.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e envia uma mensagem de confirmação de exclusão.</p> <p>5- O cliente confirma a exclusão.</p> <p>6- O sistema deleta a conta do cliente.</p>	
Fluxo de exceção	
<p>Caso os dados não estejam corretos:</p> <p>1- O cliente solicita o formulário para a exclusão da conta.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário.</p> <p>3- O cliente insere os dados solicitados.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e verifica que os dados não conferem e não confirma a exclusão.</p> <p>5- O sistema retorna uma mensagem de erro.</p>	

Tabela 10: Especificação Caso de Uso UC007

Caso de Uso	[UC007] Visualizar produtos
Atores	Cliente e visitante

Pré-condições	Para visualizar produtos, deverá haver previamente algum produto cadastrado.
Pós-condições	O sistema mostrará o produto solicitado.
Fluxo principal	
<p>1- O usuário solicita a visualização de um produto.</p> <p>2- O sistema exibe o produto.</p>	

Tabela 11: Especificação Caso de Uso UC008

Caso de Uso	[UC008] Pesquisar produto
Atores	Visitante, cliente e vendedor.
Pré-condições	-
Pós-condições	O sistema mostrará o resultado da pesquisa.
Fluxo principal	
<p>1- O usuário realiza a pesquisa.</p> <p>2- O sistema retorna o(s) produto(s) encontrado(s).</p>	
Fluxo de exceção	
<p>Caso o produto não ser encontrado:</p> <p>1- O usuário realiza a pesquisa.</p> <p>2- O sistema verifica que nenhum produto foi encontrado.</p> <p>3- O sistema retorna com uma mensagem avisando que nenhum produto foi encontrado.</p>	

Tabela 12: Especificação Caso de Uso UC009

Caso de Uso	[UC009] Recuperar senha
Atores	Cliente e vendedor
Pré-condições	O usuário deve ter uma conta cadastrada no sistema.

Pós-condições	O usuário irá redefinir a senha.
Fluxo principal	
<p>1- O usuário solicita o formulário para a redefinição da senha.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário para o usuário informar o e-mail.</p> <p>3- O sistema recebe o dado e envia o link para o usuário recuperar a senha no e-mail selecionado.</p> <p>4- O usuário acessa o link enviado no e-mail e insere os dados necessários.</p> <p>5- O sistema recebe os dados e salva a senha.</p> <p>6- O sistema retorna à tela inicial.</p>	
Fluxo de exceção	
<p>Caso o e-mail não for válido</p> <p>1- O usuário solicita o formulário para a redefinição da senha.</p> <p>2- O sistema exibe o formulário para o usuário informar o e-mail.</p> <p>3- O sistema verifica que o e-mail não é válido e retorna uma mensagem de erro.</p>	

Tabela 13: Especificação Caso de Uso UC010

Caso de Uso	[UC010] Adicionar itens no carrinho
Atores	Visitante e Cliente
Pré-condições	Existir produtos cadastrados no sistema.
Pós-condições	O sistema adiciona os produtos no carrinho.
Fluxo principal	
<p>1- O usuário acessa a página do produto e pode selecionar os seguintes botões:</p> <p style="padding-left: 40px;">1.1- botão “Pronta entrega”.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.2- botão “Encomenda personalizada”</p> <p style="padding-left: 80px;">1.2.1- abre uma tela para descrever a encomenda.</p> <p>2- O sistema recebe os dados e adiciona ao carrinho.</p>	

Tabela 14: Especificação Caso de Uso UC011

Caso de Uso	[UC011] Mostrar itens no carrinho
Atores	Visitante e Cliente
Pré-condições	Não tem.
Pós-condições	O sistema mostrará os itens no carrinho.
Fluxo principal	
1- O usuário solicita a página do carrinho de compras. 2- O sistema exibe a página do carrinho.	

Tabela 15: Especificação Caso de Uso UC012

Caso de Uso	[UC012] Modificar quantidade de produtos no carrinho.
Atores	Visitante e Cliente
Pré-condições	Ter produtos no carrinho.
Pós-condições	O sistema mudará a quantidade e o valor total do pedido.
Fluxo principal	
1- O usuário solicita a mudança da quantidade de produtos no carrinho. 2- O sistema realiza a mudança da quantidade de produtos no carrinho.	
Fluxo de exceção	
Caso o produto for a pronta entrega e a quantidade escolhida for maior que a disponível: 1- O usuário solicita a mudança da quantidade de produtos no carrinho. 2- O sistema verifica que a quantidade escolhida é maior que a quantidade de produtos disponíveis a pronta entrega e cancela a ação. 3- O sistema retorna uma mensagem de erro.	

Tabela 16: Especificação Caso de Uso UC013

Caso de Uso	[UC013] Remover produtos do carrinho
Atores	Visitante e Cliente
Pré-condições	Ter produtos cadastrados no carrinho
Pós-condições	O sistema removerá o produto selecionado do carrinho
Fluxo principal	
<p>1- O usuário solicita a remoção do produto no carrinho.</p> <p>2- O sistema remove do carrinho o produto selecionado.</p>	

Tabela 17: Especificação Caso de Uso UC014

Caso de Uso	[UC014] Realizar pedido
Atores	Cliente
Pré-condições	Ter produtos adicionados no carrinho.
Pós-condições	O cliente terá realizado um pedido.
Fluxo principal	
<p>1- O cliente finaliza a compra.</p> <p>2- O sistema exibe um formulário para o cliente inserir os dados de faturamento.</p> <p>3- O cliente insere os dados necessários e finaliza o pedido.</p> <p>4- O sistema recebe os dados e retorna para a tela de atualização do pedido.</p>	
Fluxo de exceção	
<p>Caso o visitante tente realizar um pedido:</p> <p>1- O visitante finaliza a compra.</p> <p>2- O sistema verifica que o visitante não está conectado na conta ou não está cadastrado e não permite a finalização da compra.</p> <p>3- O sistema exibe a tela de cadastro e uma mensagem de erro.</p>	

Tabela 18: Especificação Caso de Uso UC015

Caso de Uso	[UC015] Acompanhar pedido
Atores	Cliente.
Pré-condições	Não há.
Pós-condições	O usuário poderá acompanhar o pedido.
Fluxo principal	
1- O cliente solicita a tela de exibição do acompanhamento dos pedidos realizados.	
2- O sistema exibe a tela de acompanhamento dos pedidos.	

Tabela 19: Especificação Caso de Uso UC016

Caso de Uso	[UC016] Listar pedidos
Atores	Vendedor
Pré-condições	Não há.
Pós-condições	O sistema mostrará os pedidos realizados pelos clientes.
Fluxo principal	
1- O vendedor solicita a visualização dos pedidos realizados.	
2- O sistema exibe a tela de pedidos realizados pelos clientes.	

Tabela 20: Especificação Caso de Uso UC017

Caso de Uso	[UC017] Manter produtos
Atores	Vendedor
Pré-condições	Para editar e remover um produto, deverá existir um produto cadastrado previamente.
Pós-condições	Um produto será cadastrado, editado, removido ou visualizado.

Fluxo principal

Cadastrar:

C.1- O vendedor solicita o formulário para cadastro do produto.

C.2- O sistema exibe o formulário.

C.3- O vendedor insere os dados necessários e envia para o sistema.

C.4- O sistema cadastra o produto.

Editar:

E.1- O vendedor solicita o formulário para a edição do produto.

E.2- O sistema exibe o formulário para a edição do produto.

E.3- O vendedor altera os dados necessários.

E.4- O sistema salva os dados alterados.

Remover:

R.1- O vendedor solicita a remoção de um produto.

R.2- O sistema exibe uma tela de confirmação de exclusão.

R.3- O vendedor confirma a exclusão.

R.4- O sistema exclui o produto.

Visualizar:

V.1- O vendedor solicita a visualização dos produtos.

V.2- O sistema exibe os produtos para o vendedor.

Fluxo de exceção

Caso o cliente queira remover um produto no qual já foi realizado um pedido:

R.1- O vendedor solicita a remoção de um produto.

R.2- O sistema exibe uma tela de confirmação de exclusão.

R.3 - O vendedor confirma a exclusão.

R.4- O sistema verifica que pedidos foram feitos com o produto selecionado e não permite a exclusão.

R.5- O sistema exibe uma mensagem de erro na tela.

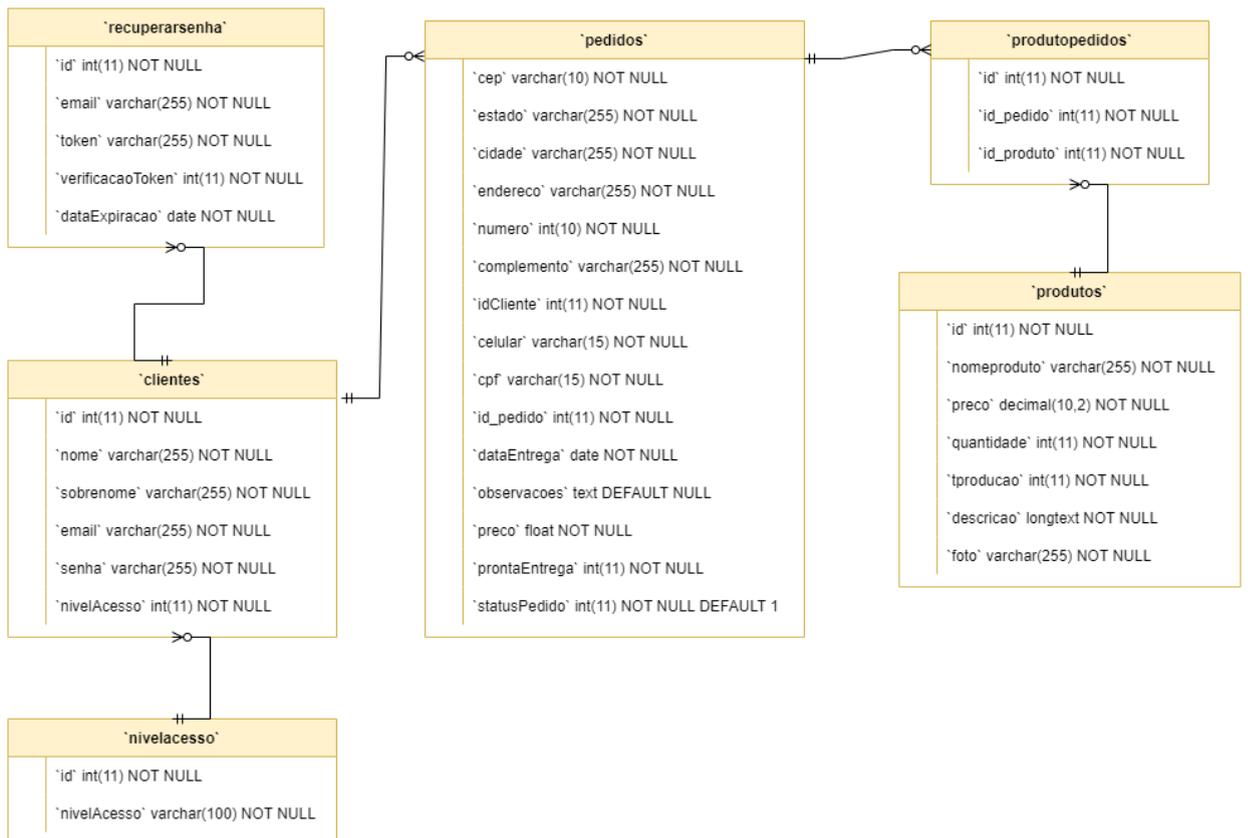
Tabela 21: Especificação Caso de Uso UC018

Caso de Uso	[UC018] Atualizar Status
Atores	Vendedor
Pré-condições	Existir pedidos.
Pós-condições	O status do pedido vai ser atualizado.
Fluxo principal	
<p>1- O vendedor solicita a atualização do pedido.</p> <p>2- O sistema exibe as opções (em separação, enviado e entregue) para a atualização do pedido.</p> <p>3- O vendedor seleciona uma das opções e salva a informação.</p> <p>4- O sistema salva a atualização e mostra para o cliente na tela de acompanhar pedido.</p>	

5.3 BASE DE DADOS

A Figura 2 apresenta o Modelo do Banco de Dados para exemplo. Ela possui duas tabelas, a tabela exemplo e exemplo 2.

Figura 5: Modelo Banco de Dados.



Fonte: Autoria própria

5.4 INTERFACES

Esta seção apresenta as principais telas desenvolvidas para o projeto.

Figura 6: Tela inicial.



Figura 7: Continuação tela inicial.

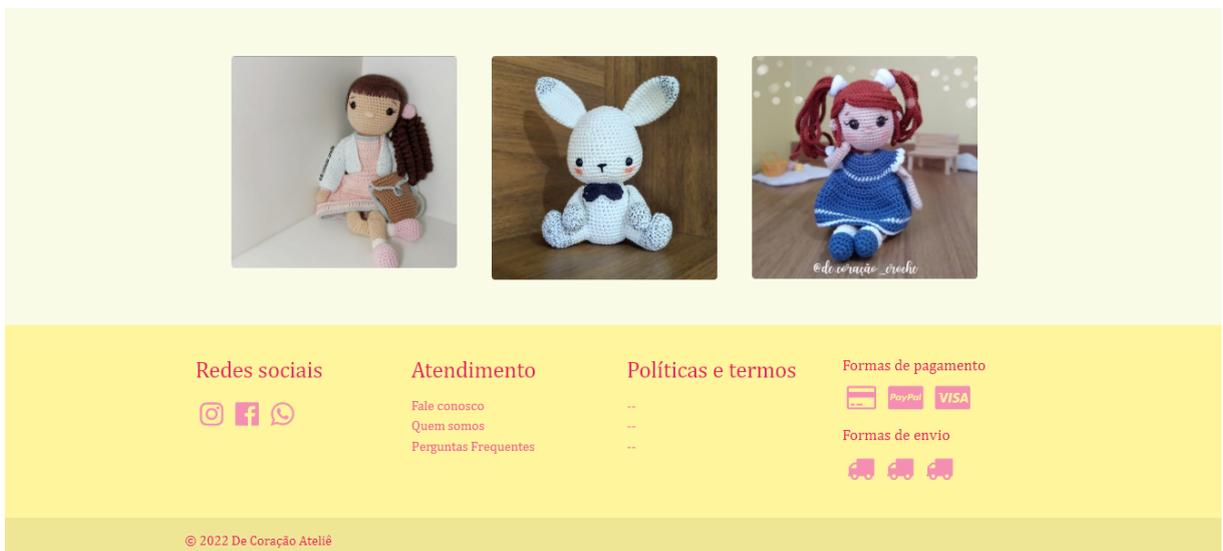


Figura 8: Tela de *login*.

INÍCIO PRODUTOS SOBRE CONTATO 🔍

Entrar:

E-mail
exemplo@gmail.com

Senha

ENTRAR

Não possui uma conta? [Cadastre-se](#)

[Esqueci minha senha](#)

Figura 9: Tela de cadastro.

INÍCIO PRODUTOS SOBRE CONTATO 🔍

Cadastro de conta

Nome Sobrenome

E-mail
exemplo@gmail.com

Senha

Confirmar senha

CADASTRAR

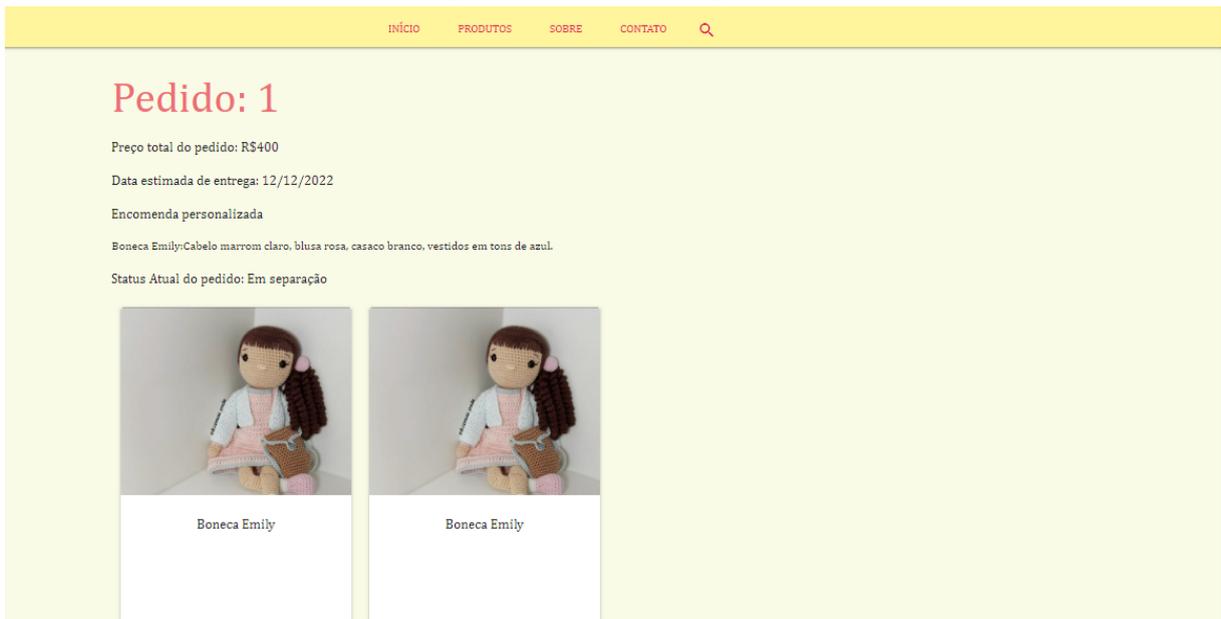
Já possui uma conta? [Entrar](#)

Figura 10: Carrinho.



Figura 11: Tela de finalizar pedido.



Figura 12: Andamento do pedido.

INÍCIO PRODUTOS SOBRE CONTATO

Pedido: 1

Preço total do pedido: R\$400

Data estimada de entrega: 12/12/2022

Encomenda personalizada

Boneca Emily: Cabelo marrom claro, blusa rosa, casaco branco, vestidos em tons de azul.

Status Atual do pedido: Em separação



Boneca Emily



Boneca Emily

Figura 13: Tela de produtos.

Produtos



Boneca Emily
Preço: R\$ 200.00
[VER MAIS](#)



Boneca Paola
Preço: R\$ 200.00
[VER MAIS](#)



Coelhinho
Preço: R\$ 90.00
[VER MAIS](#)







Figura 14: Tela com um produto disponível a pronta entrega.

The screenshot shows a product page for 'Boneca Paola'. At the top, there is a yellow navigation bar with links for 'INÍCIO', 'PRODUTOS', 'SOBRE', 'CONTATO', and a search icon. The main content area has a light green background. On the left, there is a small image of a doll with red hair and a blue dress. To the right of the image, the product name 'Boneca Paola' is displayed in a large, pink font. Below the name, the price is listed as 'Preço: R\$200.00', the quantity as 'Quantidade disponível: 1', and the production time as 'Tempo de produção: 2 semana(s)'. A description follows: 'Descrição do produto: Essa boneca possui articulações nos braços e pernas. O vestido é preso com um lacinho, isso ajuda a criança a amarrar com facilidade. Para encomendas: a pele, o cabelo e o vestido podem ser feitos com outra cor, além disso, o lacinho do vestido pode ser substituído por um botão.' Below the description, there are two pink buttons: 'PRONTA ENTREGA' and 'ENCOMENDA PERSONALIZADA'.

Figura 15: Tela com um produto disponível apenas em encomenda.

The screenshot shows a product page for 'Naninha Flamingo'. It features the same yellow navigation bar at the top. The main content area has a light green background. On the left, there is a small image of a crocheted flamingo with a white body and a pink beak. To the right, the product name 'Naninha Flamingo' is displayed in a large, pink font. Below the name, the price is listed as 'Preço: R\$100.00', the quantity as 'Quantidade disponível: 0', and the production time as 'Tempo de produção: 1 semana(s)'. A description follows: 'Descrição do produto: Feito com fio 100% algodão. Naninha leve. Tamanho: naninha 24cm x 24cm, flamingo 15cm. A naninha sai do flamingo.' Below the description, there is a single pink button labeled 'ENCOMENDA PERSONALIZADA'. At the bottom of the page, there is a yellow footer bar with links for 'Redes sociais', 'Atendimento', 'Dúvidas e perguntas', and 'Formas de pagamento'.

Figura 16: Modal da encomenda personalizada.

The screenshot shows a modal window titled 'Encomenda personalizada'. The title is in a large, pink font. Below the title, the text reads 'Precisamos de informações!' followed by the question 'Como quer que seja seu produto?'. There is a text input field with the placeholder text 'Cabelo de cor marrom, roupa amarela, etc...'. At the bottom right of the modal, there is a pink button labeled 'ADICIONAR AO CARRINHO'.

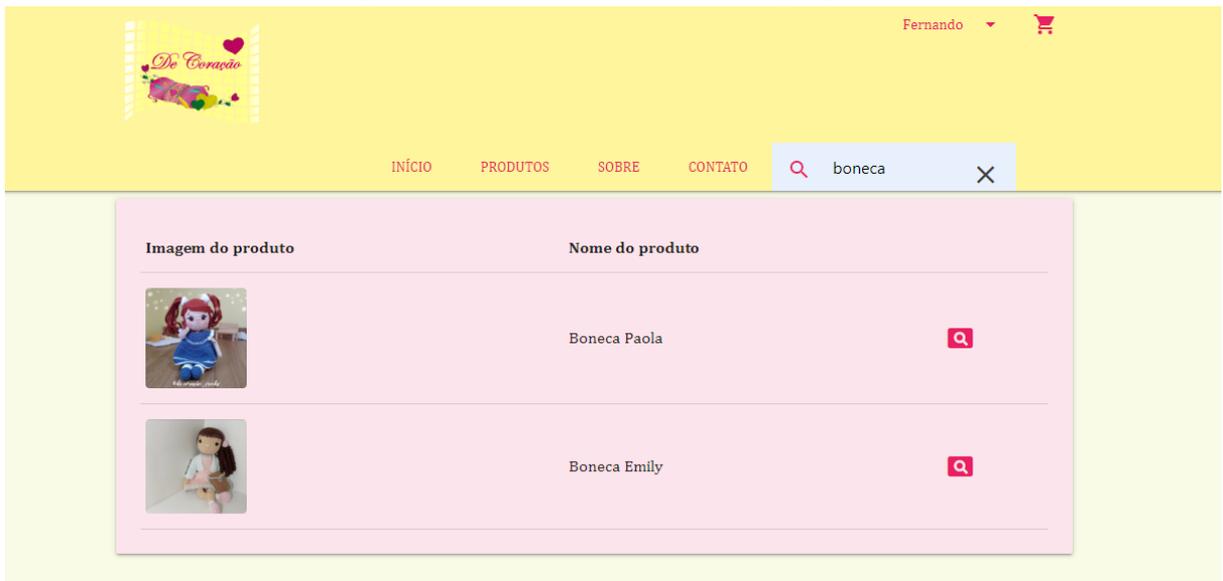
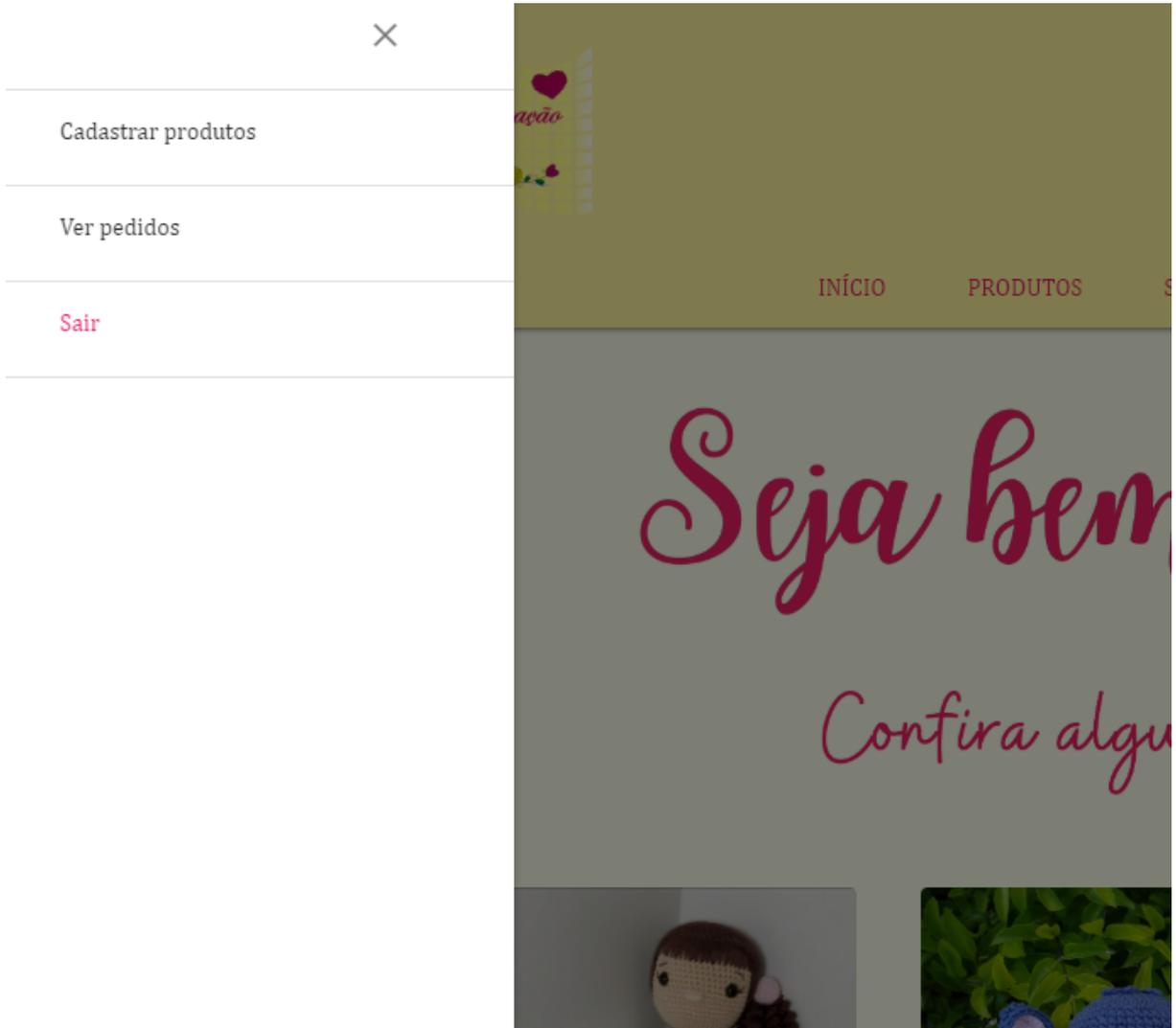
Figura 17: Tela mostrando resultados da pesquisa.**Figura 18:** Tela inicial do vendedor.

Figura 19: Menu do vendedor.**Figura 20:** Formulário para cadastro de produtos.

The image shows a form titled 'Cadastrar Produto:' on a light yellow background. The form contains the following fields and elements:

- Nome do produto: _____
- Preço: _____
- Quantidade: _____
- Tempo de produção (em semanas): _____
- Descrição: _____
- Escolha uma foto:  _____
- CADASTRAR** button

Figura 21: Tela mostrando os pedidos.

The screenshot shows a web application interface with a yellow header. The header contains a logo on the left and a navigation menu with the items: INÍCIO, PRODUTOS, SOBRE, and CONTATO, followed by a search icon. Below the header, the main content area has a light green background. At the top of this area, the text 'Pedido 1' is displayed in a large, pink font. Below this, there is a white rectangular box containing the following information:

Cliente: Fernando	Cidade: a
Preço: R\$400	CEP: 11111-111
Estado: aa	Celular: (11)1 1111-1111

Below the table, the items are listed as:

- 1 - Boneca Emily
- 2 - Boneca Emily

The current status is shown as 'Status Atual: Em separação'. Below this, there is a text input field labeled 'Atualizar Status' and a red button labeled 'Atualizar Status'.

Figura 22: Tela mostrando as opções de atualizações de status.

The screenshot shows a close-up of the status update options. The background is light green. At the top, the text '2 - Boneca Emily' is visible. Below it, the current status is 'Status Atual: Em separação'. A dropdown menu is open, showing the following options:

- Atualizar Status
- Em separação
- Enviado
- Entregue

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente Trabalho de Conclusão do Curso Técnico Integrado de Informática teve como objetivo criar um sistema de gerenciamento de estoque para uma loja de artesanato, com a finalidade de facilitar a organização do vendedor e a usabilidade do cliente.

Foi realizada uma pequena pesquisa com artesãos e a maior parte dos resultados obtidos mostram que criar um sistema para ajudar o cliente e o vendedor com etapas menos burocráticas seriam de grande auxílio no dia a dia. Foi criado o gerenciamento de produtos, onde o vendedor pode adicionar foto, nome, descrição e quantidade disponível; o visitante pode se cadastrar para realizar um pedido e acompanhar o *status* do mesmo.

Durante esse trabalho, encontrou-se uma maior dificuldade em programar o carrinho de compras e o cálculo do tempo de produção, no entanto, acredita-se que os objetivos propostos foram alcançados.

Como trabalhos futuros, propõe-se: a implementação do cálculo de frete, de métodos de pagamento, catálogos de cores disponíveis para o cliente colocar o nome da cor desejada em um determinado produto na descrição da encomenda, a adição de mais de uma foto na exposição de um mesmo produto e a criação de uma tela de pedidos arquivados (quando o vendedor atualizar o pedido para “Entregue”, o sistema moverá o pedido para essa tela).

7 REFERÊNCIAS

6.1 ARTIGOS CIENTÍFICOS

ALVES, Kali Vênus Gracie; ARAGÃO, Ellen Ingrid Souza; ALMEIDA, Anna Paula Florenzano de; SOUZA, Andreza Conceição de; SAGGESE, Bianca Lopes; ANDRADE, Bruna Gonçalves de; OLIVEIRA, Jéssica Acácio de; COSTA, Marcelo Henrique da; SILVA, Angela Machado da; FORTES, Sandra. Grupos de artesanato na atenção primária como apoio em saúde mental de mulheres: estudo de implementação. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 25, ed. 1, p. 102-112, 2020. DOI <http://dx.doi.org/10.22491/1678-4669.20200010>. Disponível em: [Grupos de artesanato na atenção primária como apoio em saúde mental de mulheres: estudo de implementação](#). Acesso em: 30 abr. 2022.

CARDOSO, Priscila Guedes. **DE CASA PARA AS RUAS: A UTILIZAÇÃO DO CROCHÊ COMO MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA**. Orientadora: Suéle Maria de Lima. 2017. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Produção Cultural) - IFRJ CAMPUS NILÓPOLIS, [S. l.], 2017. Disponível em: [De casa para as ruas: a utilização do crochê como manifestação artística](#). Acesso em: 30 abr. 2022.

LEMES, Bianca Xavier; PEREIRA, Andréa Franco. Tecer e empoderar: as entrelinhas do saber-fazer do crochê de um grupo de mulheres artesãs. **Multitemas**, Campo Grande, v. 25, ed. 59, p. 169-190, 2020. DOI <http://dx.doi.org/10.20435/multi.v21i59.2704>. Disponível em: <https://multitemasucdb.emnuvens.com.br/multitemas/article/view/2704/1881>. Acesso em: 23 abr. 2022.

6.2 SITES CORRELATOS

CRAFT, Ana Maria. **Loja online Ana Maria Craft**. Disponível em: <https://anamariacraft.com.br/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

MENDES, Daiane. **Loja online Fofurices da Dai**. Disponível em: <https://www.fofuricesdada.com.br/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

RADTKE, Débora. **Loja online de Débora Radtke**. Disponível em: <https://www.deboraradtke.com.br/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

RODRIGUES, Kállyta. **Loja online BastetArt**. Disponível em: <https://bastetart.com.br/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

6.3 RECURSOS TECNOLÓGICOS

CSS Tutorial. [S. l.]. Disponível em: <https://www.w3schools.com/Css/>. Acesso em: 2 maio 2022.

HTML: Linguagem de Marcação de Hipertexto. [S. l.], 1998-2022. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>. Acesso em: 2 maio 2022.

O QUE É MySQL? Guia Para Iniciantes. [S. l.], 15 jul. 2021. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-mysql> . Acesso em: 2 maio 2022.

SITE oficial do PHP. [S. l.], 2001-2022. Disponível em: https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php. Acesso em: 2 maio 2022.

TUTORIALS Point: Javascript Tutorial. [S. l.]. Disponível em: <https://www.tutorialspoint.com/javascript/index.htm>. Acesso em: 2 maio 2022.