

2 EMPRESA SORTE LANÇADA

2.1 Descrição

Empresa “fictícia” criada unicamente para conclusão de curso com uma parte web que será um portal usada pelo administrador do sistema para pesquisa e elaboração de relatórios e uma segunda parte um software desktop para realização de todas as eventuais ações do sistema, como adição de usuários ao sistema, controle de estoque, realização de sorteios, datas e horários, entre outros afazeres.

2.1.1 Ramo de Atuação

Atua na área de Loterias, realizando sempre sorteios e entregando as premiações para seus clientes ganhadores.

2.1.2 Missão

Realizar seus sorteios com a maior clareza possível buscando sempre o melhor para seus clientes.

2.2 ANÁLISE DE MERCADO

2.2.1 Conceito de Análise de Mercado

O objetivo da pesquisa de mercado é analisar as informações coletadas e o levantamento de possíveis problemas. Desta forma, é possível descobrir qual a colocação da empresa no seu ramo, verificando a concorrência e também quais as necessidades dos consumidores.

Com os problemas descobertos, é preciso analisar uma forma de eliminá-los da empresa, criando soluções.

Com os resultados obtidos, pode-se observar áreas que precisam de melhorias. A inovação é uma ótima forma de atrair clientes, pois com a criação de novas idéias se consegue um diferencial em relação a outras empresas.

2.2.2 Pesquisa Quantitativa e Qualitativa

As pesquisas podem ser feitas através de entrevistas, podendo ser aplicados questionários com várias pessoas, sendo clientes ou não. Com base nas perguntas feitas ao consumidor, é possível obter dados concretos que auxiliarão na identificação de problemas e oportunidades.

Para realizar as pesquisas, é necessário combinar perguntas abertas e fechadas. Em anexo segue um questionário que exemplifica como seria uma pesquisa tendo como base uma empresa de sorteios lotéricos.

2.2.2.1 Pesquisa Qualitativa

A pesquisa qualitativa mostra dados que informam números. Ao final da pesquisa, os dados são processados de modo estatístico, como por exemplo: gráficos, amostragem de erro, estimativa e porcentagens.

2.2.2.2 Pesquisa Quantitativa

Da mesma forma que a pesquisa quantitativa, a pesquisa qualitativa pode ser feita por meio de entrevistas com várias pessoas, sendo elas clientes ou não. Utiliza-se uma metodologia para analisar o consumo dos seres humanos de uma forma subjetiva – sobre produtos, serviços, e qualidade sobre a empresa.

2. 3 Comportamento dos Clientes Compradores

Caracteriza-se o comportamento do consumidor pelas atividades mentais e emocionais realizadas na seleção de compra e uso de produtos para a satisfação de necessidades e desejos do indivíduo. Como o consumidor, sofre influências psicológicas, pessoais, sociais e culturais. O objetivo é estudar o consumidor para descobrir suas necessidades, utilizando-se de pesquisas, para buscar nesses dados concretos melhorias para o sistema, e por consequência aplicá-las.

2.3.1 Motivação e Fatores que Influenciam a Compra

A motivação é um dos pontos que mais influencia os consumidores, seja por alguma estimulação interna (biológica), ou externa (desejo).

2.3.2 Internet e Vendas

Esse comércio vem sendo cada vez mais utilizado, pois os clientes procuram comodidade para fazer suas compras, sendo a internet um modo de fazê-las a qualquer momento e hora, onde quer que esteja. O usuário navega pela página de produtos e tem o tempo que quiser para analisá-lo, visualizando seus atributos, e

diversas formas de pagamento na conclusão da compra. Fazendo pagamento bancário.

2.3.3 Estratégia Competitiva

O termo estratégia competitiva surgiu da necessidade de se utilizar estratégias melhores do que a dos concorrentes, de tal forma que as empresas que se utilizem dessa estratégia tendem a sobressair, possuindo uma diferenciação, quer seja no produto, serviço, vendas ou preço, obtendo maiores lucros e sustentabilidade.

Com a determinação do foco da empresa, também se determina quais são os consumidores que se pretende atender, visando a melhor estratégia, conseguindo um melhor desempenho em relação aos concorrentes, ao mesmo tempo, que se avalia as condições do meio ambiente, se torna possível a mudança deste meio.

É preciso que se tenha um profundo conhecimento da própria empresa, e também dos concorrentes, para assim, poder desenvolver uma estratégia competitiva que tenha sucesso, superando os concorrentes em vários aspectos.

2.3.4 Estabelecimento de Objetivos Estratégicos

A estratégia de liderança nos custos, é a padronização do produto, com a alteração apenas do preço. A empresa que utiliza dessa estratégia, deve estar capacitada, estando a frente dos concorrentes.

A estratégia de diferenciação consiste em oferecer produtos com características específicas, ao contrário da estratégia de custo, esta pode atribuir um preço de acordo com o elemento diferenciador do produto, com o cuidado na elevação de preço, pois poderá estar concorrendo com produtos de preços bem mais baixos. O enfoque é uma estratégia que une as estratégias citadas acima,

porém, determinam um alvo para seguir, como por exemplo, investimentos em produtos de uma determinada marca e preço. Essa estratégia é utilizada em empresas de grande porte, pois essa estratégia aplicada em pequenas empresas pode não gerar lucros, e levar a falência.

2.3.5 Estratégia de Segmentação e de Posicionamento

A partir da determinação do público-alvo, é possível fazer a segmentação diferentes consumidores divididos em grupos por cada um com uma diferente necessidade.

Os mercados se diferenciam de diferentes formas, quanto a localidade, desejos, praticas e atitudes de compra. Com a segmentação do mercado, fica mais fácil atender aos desejos dos consumidores, tornando a venda de produtos mais fácil.

2.3.6 Plano de Marketing e Vendas

Permite que se tenha uma análise geral do mercado, realizando uma série de planos de marketing para identificar oportunidades de melhoria da firma, e assim se adaptar as diferentes mudanças.

Deve-se definir objetivos, com pensamentos voltados para o futuro, visando realizar o que se deseja para a empresa, como fará isso e de que forma. Após a análise do mercado, deve-se seguir por etapas, para conseguir atingir as metas que foram estabelecidas inicialmente e obter sucesso.

Planos financeiros sempre giram em torno das vendas. Quanto maior a estratégia de vendas mais produtos serão vendidos e nos tempos atuais marketing é tudo.

2.3.6.1 Marketing de Serviços

Deve ser usado no momento de transação, ou seja, quando os produtos estão sendo vendidos ao cliente. O serviço varia muito na sua qualidade e eficiência, pois o atendimento feito pelo funcionário pode variar, por isso, afirmam os agentes de mercados que os serviços são de natureza “inconsciente”.

2.3.6.2 Marketing Varejista

Há diversos fatores que influenciam o cliente durante sua compra, sendo eles: fatores culturais; fatores sociais; pessoais; psicológicos.

2.3.6.3 Marketing de Relacionamento

São estratégias formadas visando atender em primeiro lugar os desejos dos clientes conseguindo assim a aproximação de seus produtos com os clientes. Devem ser analisados e coletados de forma profissional para que não acabe acarretando inúmeros prejuízos.

2.3.6.4 Análise do Ambiente Externo

Essa é a primeira etapa a ser realizada, sendo ela fundamental para a empresa ter conhecimento de ameaças e oportunidades que venham a acontecer. Nela se identifica os concorrentes, consumidores, fatores políticos, econômicos, sociais, culturais, legais, tecnológicos. observando se há oportunidades de crescimento sobre eles e desenvolve-las.

2.3.6.5 Público Alvo

A quem se destina produtos da empresa, pessoas de varias idades e todos os sexos.

2.3.6.6 Estratégia de Marketing

Por meio de estratégias são elaborados planos para atingir objetivos os objetivos comerciais, sendo o marketing o objeto de gerar mais vendas, lucros e eficiência para a empresa.

2.3.6.6.1 Produto

Um dos planos mais utilizados é a inovação do produto, utilizando-se várias dimensões, qualidade e custo, garantindo as vendas, pois há sempre algum cliente que deseja experimentar produtos novos.

2.3.6.6.2 Preço

É o quanto o seu produto vale, a divulgação entre clientes será um importante impulso para as vendas.

2.3.6.6.3 Praça

É a área que empresa atua, o título de capitalização por exemplo, trabalha com vendas de cartelas e sorteios, mercado de loterias.

2.3.6.6.4 Promoção

Ela é realizada para promover produtos que não tem sido vendidos, e com o tempo foram se acumulando, o que geram prejuízos, sendo a promoção uma estratégia para a sua venda.

2.3.6.6.5 Pessoas

São os clientes, é para quem os produtos serão vendidos.

3. INFORMÁTIZAÇÃO DA EMPRESA

Os processos que ocorrem na empresa são vários, desde a compra de matéria prima, confecção de produtos finais, controle de estoque das premiações, cadastro de usuários, edição de dados desses usuários, exclusão de dados, sorteios, cadastro de cartelas, vendas. Foi criado um sistema Desktop para melhor desempenho da empresa, para melhorar e atualizar os serviços da empresa. Para que todas essas funcionalidades estivessem juntas de uma forma dinâmica, foi criado com a linguagem de programação Java um sistema desktop, utilizando o aplicativo Eclipse.

Uma segunda parte Web foi criada para melhores visualizações pelo administrador do sistema, usando seu login e senha pode ter acessos a várias funcionalidades do sistema web feitas em PHP. Administrador poder ter acesso a relatórios de vendas em forma de tabelas e assim tem a opção de salva-las e até imprimi-las fazendo pesquisas sobre transações feitas pela empresa para maiores usos.

3.1 Sistema

Formado por duas partes; sistema desktop e sistema web com diferentes funções. Que foram desenvolvidos graças a varias ferramentas. Para modelagem, banco de dados, diagramas, linguagens Java e Php. A modelagem foi feita na plataforma do DBdesigner, os diagramas feitos no Jude, o banco de dados usando o Mysql, além do Eclipse utilizando a linguagem Java para designer das telas de todo o sistema desktop e a linguagem php foi usada para implementação da parte web do sistema.

3.1.1 Sistema Desktop Sorte Lançada

O sistema lida com três níveis de acesso; um único administrador, funcionários e vários usuários que vão utilizar o sistema através de sorteios. A total responsabilidade cabe ao administrador que gerencia a empresa. Seus perfis são impostos ao sistema através de verificação de login e senhas, lembrando que somente administrador tem total acesso ao sistema para todas as telas, os funcionários acessam um outro ponto do sistema com menos recursos e usuários acessam a tela de sorteio somente.

3.1.2 Sistema Web Sorte Lançada

O sistema Web tem somente um nível, administrador, que com sua senha e login acessa o sistema quando senha e login forem informados corretamente e pelo sistema pode fazer pesquisas unitárias, relatórios, e geração desses arquivo em pdf.

3.2 Banco de Dados (Mysql)

Banco criado em SQL, usando a ferramenta Mysql, com toda a geração de tabelas, comandos, inserções, edições, exclusões de dados. Figuras abaixo ilustra a ferramenta usada:

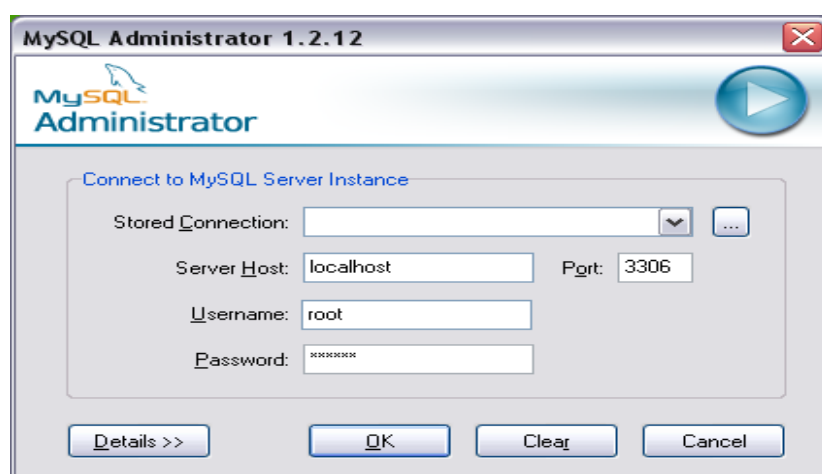


Figura 1 - Tela de Login para Plataforma Mysql

Na figura acima é apresentada a tela de login da parte principal do banco de dados parte administradora, apesar de quando instalado o pacote mysql também são criadas outros tipos de conexão com o banco para outros determinados lugares do banco mas destacarei esse pois com ele é possível efetuar login principal como administrador do banco e nele fazer todas as configurações necessárias como administrador do banco. Pelos campos que se tem nessa tela tipo de conexão que pode ser uma já existente ou ser criada uma nova, o servidor é o tipo de local onde se deseja efetuar o acesso ao banco local ou ip da maquina, a porta é independente do local, usar nome ou seja o nome de usuário utilizado para conexão ao banco e é claro o password ou senha pré definido na instalação do pacote. O botão de Detalhes serve para especificar erros de conexão, botão de Ok serve para conectar ao banco após todos dados digitados e Limpar serve para apagar dados dos campos para nova inserção de dados e botão Cancelar cancela o processo todo.

3.2.1 Tela Principal do Mysql Administrador

Após efetuado login como administrador do banco se abrirá a tela de administração do banco dando uma importância maior ao elemento do menu chamado tools onde se tem outros tipos de conexão usados principalmente o query browser e também utilizando a linguagem de comando para efetuar os comandos como: inserção do banco, edição, criação de tabelas entre outros. Abaixo tela de administração:

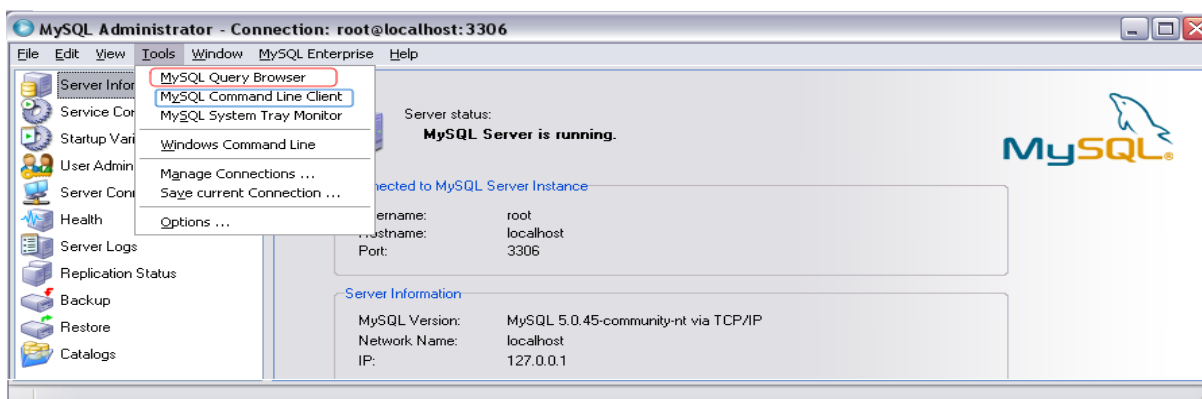


Figura 2 - Tela Principal de Administrador

Nessa tela além do menu acima o principal com os seguintes elementos, file; edit; view; tools; window; mysql interprise; help; todas em idioma inglês. Todas muito importantes mas daremos importância maior aos mais utilizados o elemento tools onde está o sub menu para entrada na parte query browser e prompt para linha de comando. Mas ainda falando um pouco mais sobre essa tela ao lado se outros menus do lado esquerdo para maior ação do administrador informação do servidor; controle de serviços; entre outros; onde os mais usados nesse projeto foram o anti-penúltimo e penúltimo menus (Backup e Restore) usados necessariamente para backup do banco escolhido assim sendo possível seu manuseio e transferência de dados e a parte de restauração que serve para recolocar o banco em outra maquina podendo assim usá-lo onde se for preciso.

3.2.2 Tela Mysql Query Browser

Nesta tela além de se criar um banco novo, nele pode-se criar as tabelas com os campos necessários para armazenamento dos dados referentes ao projeto:

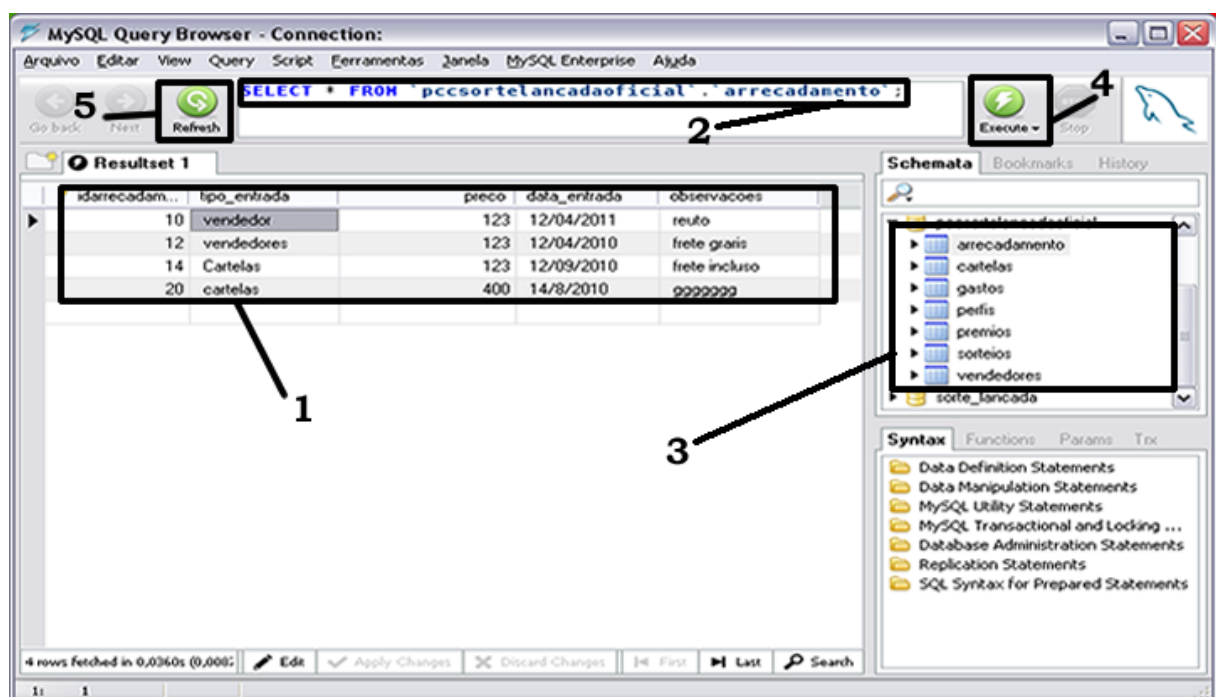
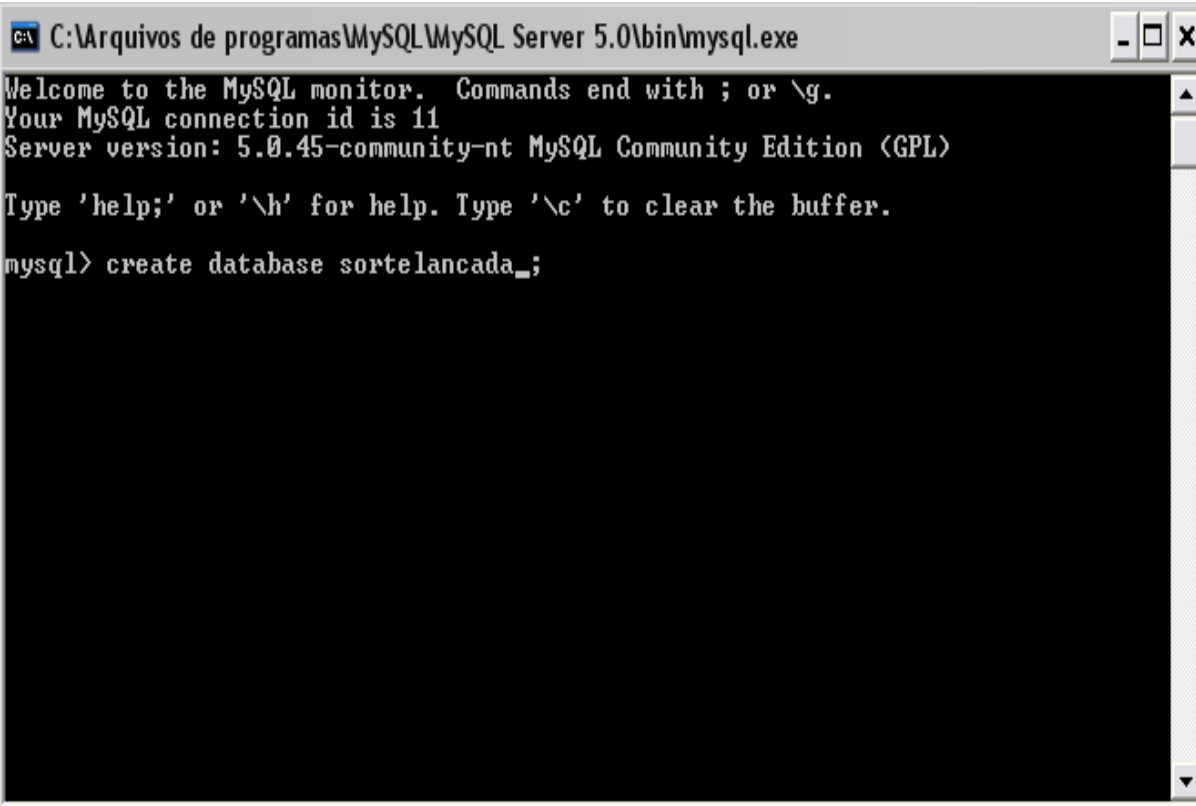


Figura 3 - Tela Mysql Query Browser

Na imagem o numero 1 representa a visualização da tabela escolhida, no número 2 esta o comando que executado quando escolhido uma ação também podendo usar esse comando na parte de linguagem que veremos a baixo, no numero 3 esta listando as tabelas existentes no banco, no numero 4 esta o botão de execução que serve para executar o comando listado e executa a ação e dependendo fazer a configuração escolhida e por ultimo o numero 5 de restauração ou melhor dizendo atualização.

3.2.3 Tela do Prompt de Comando do Mysql

Como em um sistema operacional normal, usando o prompt para atribuir um comando para realizar determinada ação pode ser feita por comandos. Ex: comando para criar o banco. Veja abaixo:

A screenshot of a Windows command prompt window titled "C:\Arquivos de programas\MySQL\MySQL Server 5.0\bin\mysql.exe". The window has a black background with white text. The text inside the window reads: "Welcome to the MySQL monitor. Commands end with ; or \g. Your MySQL connection id is 11. Server version: 5.0.45-community-nt MySQL Community Edition (GPL) Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer. mysql> create database sortelancada_;" The prompt "mysql>" is followed by the command "create database sortelancada_;" and a cursor is visible at the end of the command.

```
C:\Arquivos de programas\MySQL\MySQL Server 5.0\bin\mysql.exe
Welcome to the MySQL monitor.  Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 11
Server version: 5.0.45-community-nt MySQL Community Edition (GPL)

Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer.

mysql> create database sortelancada_;
```

Figura 4 - Prompt de Comando do Mysql

modelagem das entidades de relacionamento onde há as ligações e ações do sistema:

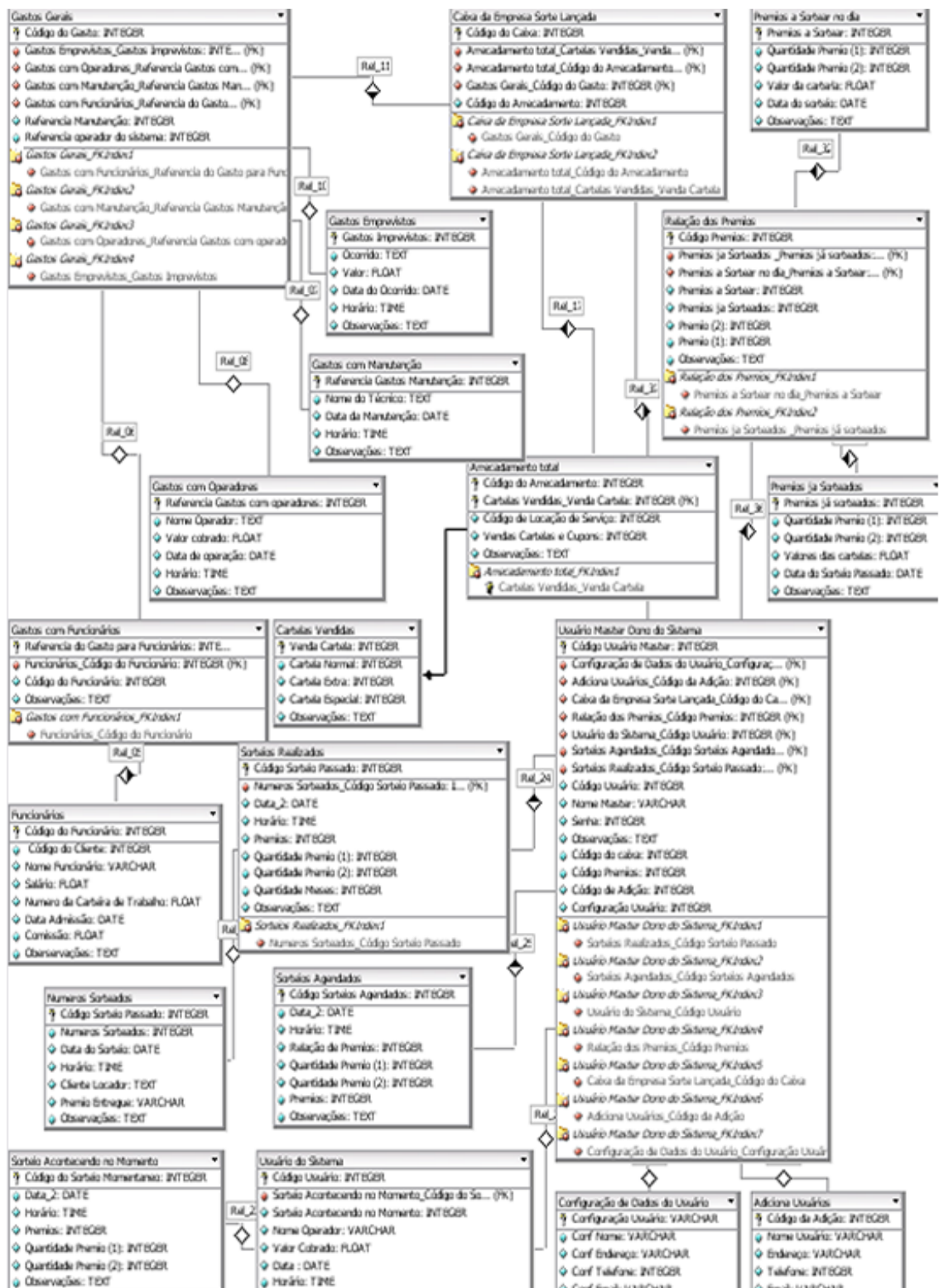


Figura 6 - Modelo da Entidades de Relacionamento

Acima esta a modelagem para melhor entendimento e realização da implementação do sistema, na modelagem pelo que se da para ver o administrador

máster do sistema tem toda as configurações em suas mãos podendo adicionar; configurar e excluir dados de usuários; sorteios; prêmios; cartelas; arrecadamentos; gastos; estoque; caixa e funcionários. Os funcionários já pré cadastrados pelo administrador exercem um papel secundário podendo fazer vendas; cadastro de cartelas; sorteios; ver premiações e não tem acesso ao caixa; estoque; edição de usuários. E os usuários normais só realizam os sorteios.

3.4 Ferramenta Jude Software para Elaboração dos Diagramas

Programa utilizado para criação de diagramas para melhor entendimento de níveis que podem ser vistos no diagrama de classes com atores e ligações para suas determinadas funções e privilégios, o diagrama de atividades para melhor ver as ações do sistema, diagrama de seqüência para melhor compreensão das seqüências de transações ver qual depende de qual dependendo realizará uma ação diferente e diagrama de classes muito parecido com a modelagem mas com seus atributos e métodos para melhor criação do sistema e melhor armazenamento dos dados. Abaixo a tela principal do Jude:

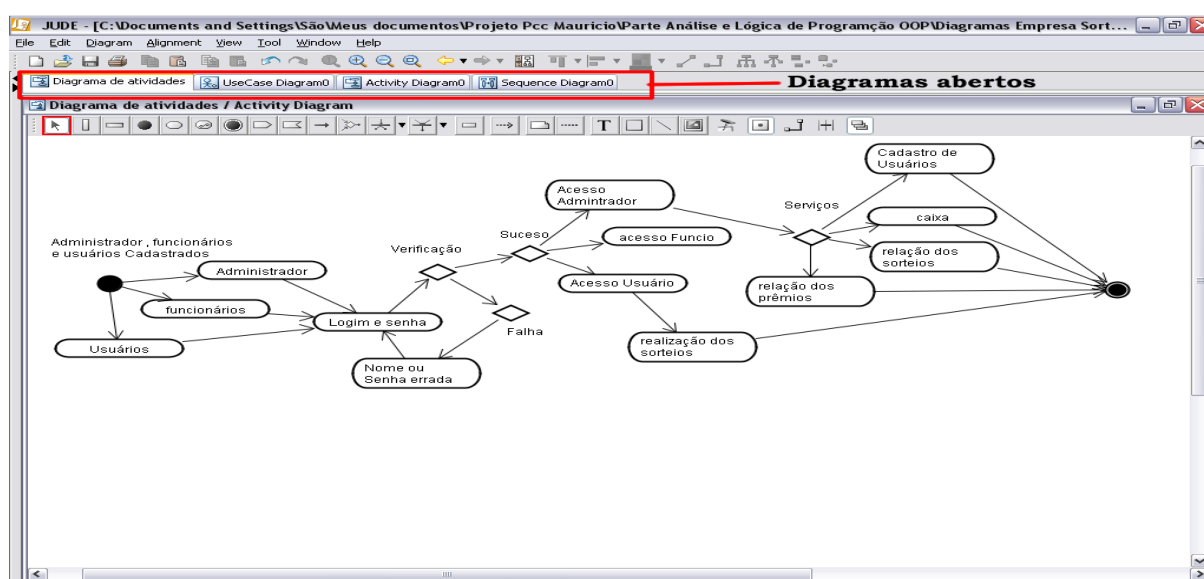


Figura 7 - Tela principal do Jude Comunidade

3.4.1 Diagrama Casos de Uso

Para melhor entendimento do sistema foi-se criado o diagrama de casos de uso, que esta ilustrado na figura abaixo:

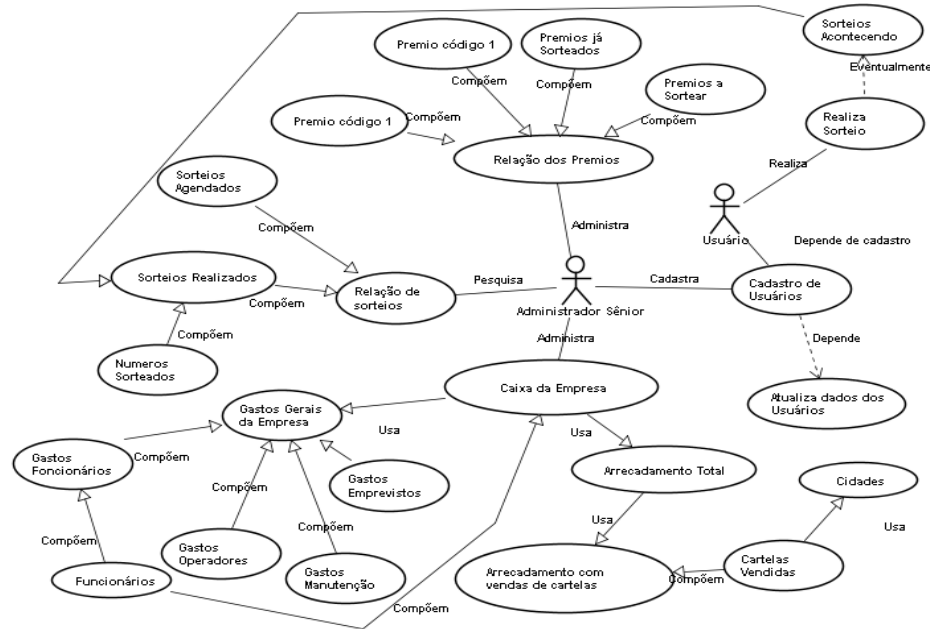


Figura 8 - Diagrama de Caso de Uso

Como visto o sistema desktop tem três níveis de acesso. Administrador, funcionários e usuários pré-cadastrados para efetuar sorteios.

O administrador do sistema tem total privilégio a todas as ações do sistema após efetuado seu login no sistema tem as opções de cadastros de todas as naturezas, alterações de dados, e exclusões, além de acesso ao caixa e estoque. Privilégios totais.

Com menos privilégios tem-se os funcionários que são cadastrados pelo administrador do sistema, acessa uma outra parte do sistema com menos opções, executa as funções de cadastro de vendas, sorteios, prêmios, visualiza gastos e arrecadamentos.

E o terceiro nível de acesso são os usuários também cadastrados após login atuam no sorteio, controla a tela de sorteios.

3.4.2 Diagrama de Atividades

Nesse diagrama se apresenta as ações do sistema ou seja, dependendo da ação há uma reação, há o começo da ação e o fim da ação. Figura abaixo:



Figura 9 - Diagrama de Atividades do Sistema

Nesse diagrama se apresenta as ações para acesso ao sistema, desde o nível de acesso, login, acesso a seu espaço de trabalho, senhas e logins errados não acessam o sistema, corretos tem acesso, realizam as ações de acordo com seu nível e ao final fazem o logoff do sistema.

3.4.3 Diagrama de Seqüência

Ações e Respostas do sistema partida, envio de dados e retornos, volta dos dados. Abaixo esta o digrama de seqüência:

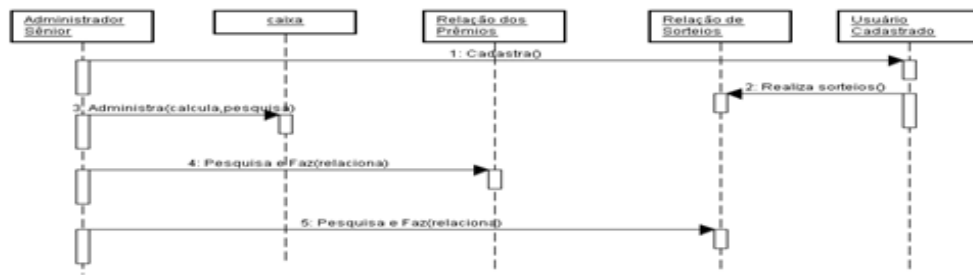


Figura 10 - Diagrama de Seqüência do Sistema

Seqüência de ações, envio e recebimento de ações do sistema, administrador cadastra e realiza todas as ações do sistema sempre tendo um retorno prévio.

3.4.4 Diagrama de Classes do Sistema

Relação das tabelas a serem usadas no sistema, com os atributos e métodos do sistema.

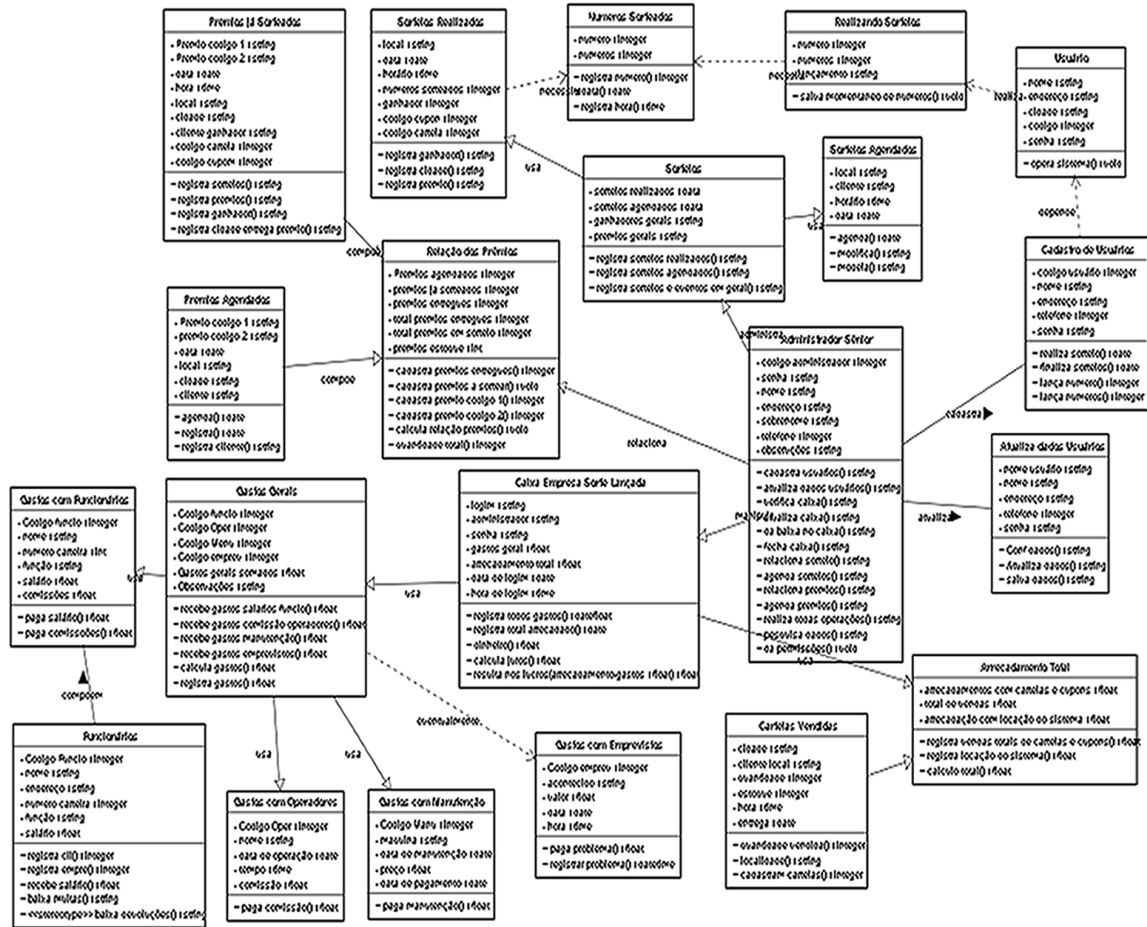


Figura 11 - Diagrama de Classes

O administrador realiza a maioria das ações; cadastro de usuários; cadastro funcionários; cadastra vendas; verifica estoque; verifica caixa e gastos. Os usuários realizam os sorteios. Os funcionários só não tem acesso ao caixa; estoque; dados de usuários e funcionários. Como dito acima na modelagem.

3.5 Software Eclipse Programando em Java

Esse software é um dos mais usados atualmente para desenvolvimento e programação pois além de ter sua parte de códigos para melhor lidar e configurá-los também dispõe da parte gráfica que quando feito também gera um código para alteração. Abaixo tela principal do Eclipse:

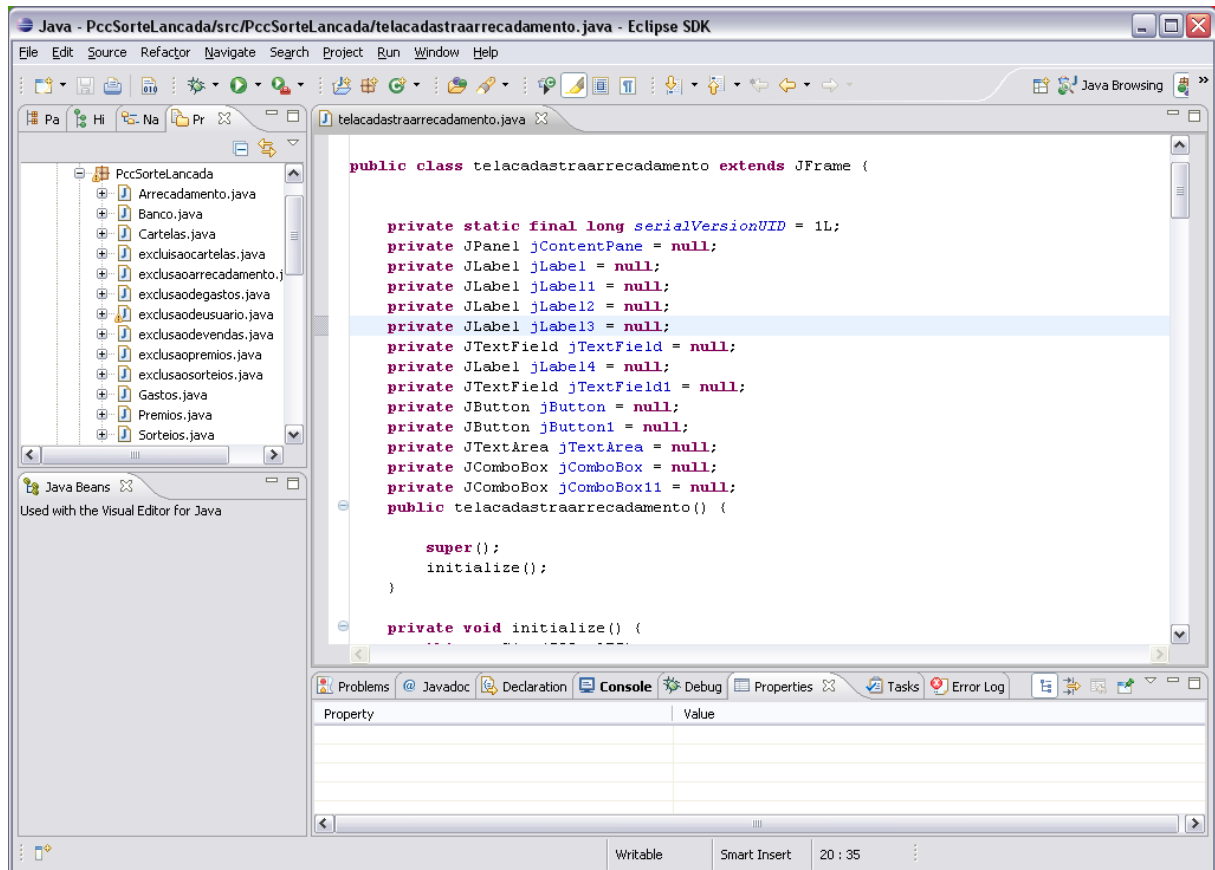


Figura 12 - Tela Principal do Eclipse

Na tela acima vale destacar o menu principal logo acima file; edit; source; refactor; navigate; search; project; run; window; help. Abaixo há um menu com ícones para mais rápida ação no programa vale destacar o ícone de novo projeto e seta a esquerda tela que contém as opções necessárias; além do botão de execução. A direita estão listadas as classes normais, gráficas e todos os outros itens usados, no centro esta o código e quando gráfico aparece a tela que esta sendo feita e abaixo propriedades. Mas toda a tela pode ser modificada para melhor uso. Assim foi usado no meu projeto.

3.5.1 Codificação Java

Além desse tipo de codificação ser usada para programação também é utilizada na parte web quando necessário junto a outras linguagens como PHP,

HTML, javascript, entre outras. Abaixo exemplo de código usado no projeto, classe normal de arrecadamento:

```
package PccSorteLancada;
import java.sql.Connection;
public class Arrecadamento {

    private String tipoentrada;
    private float preco;
    private String dataentrada;
    private String observacoes;
    private String arrecadamento;
    private float total;

    public float getTotal() {
        return total;
    }
    public void setTotal(float total) {
        this.total = total;
    }
    public String getArrecadamento() {
        return arrecadamento;
    }
    public void setArrecadamento(String arrecadamento) {
        this.arrecadamento = arrecadamento;
    }
    public String getTipoentrada() {
        return tipoentrada;
    }
    public void setTipoentrada(String tipoentrada) {
        this.tipoentrada = tipoentrada;
    }

    public float getPreco() {
        return preco;
    }
}
```

Figura 13 - Exemplo de Código Java Usado no Projeto

3.5.2 Telas do Sistema Parte Desktop

No sistema desktop da empresa tudo é feito localmente. Para conclusão do curso a utilização do sistema desktop deve estar em uma maquina junto com o banco pré- instalado na mesma maquina e todas as telas pré-codificadas para conexão ao banco que também deve estar na mesma. Mas pra futuro usar a rede pois será necessário que seja feita uma conexão por rede para crescimento da empresa. Mas falando das telas criadas no eclipse tem se as opções para cadastros; edições; exclusões; formulário. No sistema há uma tela de login, dependendo do nível de acesso vai para outra tela já pré definida, essas telas são a de

administrador que tem todas as ações possíveis do sistema como: adição, edição e exclusão de usuários; podendo até modificar os dados do próprio administrador; visualiza caixa; estoque; resumindo todas as ações. Se o usuário entrar como funcionário abrirá uma segunda tela com menos privilégios do que a do administrador onde não tem acesso ao caixa; estoque; dados de usuários; podendo fazer vendas; cadastro de cartelas. E o último nível de acesso é o de usuário comum que acessa a tela de sorteio do sistema.

No mais as telas do sistema são basicamente telas de login; principal do administrador; principal dos funcionários; tela de sorteio; cadastros; edições; exclusões; caixa; estoque; entre outras.

3.5.2.1 Tela de Login Sistema Desktop

Nessa tela se faz a conexão com login e senha já pré-cadastrados pelo administrador, quando o mestre do sistema cadastra um usuário no sistema ele vai escolher qual seu nível de acesso e para qual local do sistema vai ser direcionado o operador logado. Abaixo a tela de login:

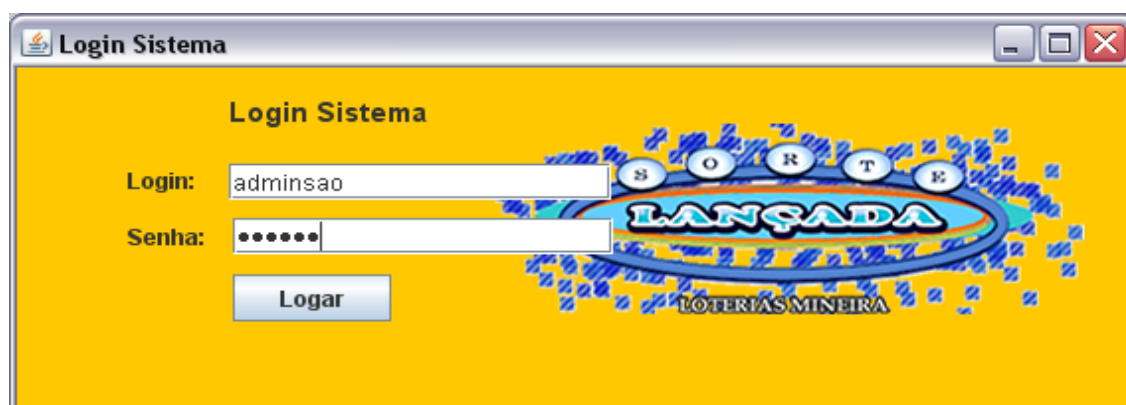


Figura 14 - Tela de Login do Sistema Desktop

Nessa tela é feita a conexão no sistema, nela se tem dois campos o de login para se colocar o usuário cadastrado e um segundo campo é o de senha que é criptografada para maior segurança e por último um botão normal para login onde realiza algumas ações dependendo dos campos. Se clicar no botão com um dos

campos em branco ele vai acusar que algum campo esta em branco, os dois campos devem estar preenchidos. Se o caso for campos preenchidos mas dados de um deles ou os dois deles não conferirem com o salvo no banco também ocorrerá uma outra ação, se abrirá uma caixa de texto com o seguinte dizer “login ou senha errados”, se tudo estiver correto e conferir vai ser destinado a área a que se tem acesso aquele usuário.

3.5.3 Conectando com Nível Administrador passo a passo

Com um único login e sua senha se é possível efetuar login como administrador tendo acesso a essa parte do sistema onde consegue realizar todas as operações do sistema, com totais privilégios; cadastra; altera; exclui dados sobre todas as transações do sistema; caixa; estoque e vencedores. Tem acesso a tela principal do sistema com todos os menus e ações possíveis para lidar com o sistema. Conectado como administrador tem se acesso a essa tela de administração.

3.5.3.1 Tela Principal do Administrador com todos os Menus

Essa tela apos login e senha corretamente digitados e aceitos pelo sistema acessa a parte destinada ao administrador que poderá realizar todas as ações do sistema. Abaixo a ilustração da tela principal do administrador:



Figura 15 - Tela principal do Administrador

Essa tela é apresentada ao administrador, nela tem o menu principal com os seguintes itens: arquivo; usuário; sorteios; cartelas; prêmios; vendedores; gastos; arrecadamento; caixa geral; estoque e vencedores.

No item arquivo tem-se o item fechar que ao ser escolhido desconecta o usuário. Nos itens usuário; sorteios; cartelas; prêmios; vendedores; gastos e arrecadamentos tem-se neles três itens iguais que são cadastrar; editar e excluir de acordo com o item primário. Ex: usuário; cadastrar usuário; editar usuário; excluir usuário. Como visto na tela tem-se os três últimos itens caixa geral; estoque e vencedores que dependem de outros cadastros e exclusões. O caixa depende do cadastro de arrecadamento e cadastro de gastos assim sendo faz a soma automática dos arrecadamentos e assim já subtraindo os gastos. Caixa = Arrecadamentos – Gastos. O item estoque depende dos prêmios cadastrados e prêmios entregues assim somando ou retirando do estoque. E o último item de vencedores é a relação dos vencedores através de um formulário ou seja uma lista.

3.5.3.2 Tela de Cadastro de Usuários

Essa tela só pode ser acessada pelo administrador, por essa tela ele escolhe qual nível terá o novo usuário cadastrado se será funcionário ou usuário comum. Abaixo a tela de cadastramento de usuários:

A imagem mostra uma janela de software com o título 'Cadastrar Usuário'. O fundo da janela é amarelo. No topo, o título 'Cadastrar Usuários' está em uma fonte maior e em negrito. Abaixo, há três campos de entrada: 'Nível:' com um menu suspenso mostrando 'funcionario', 'Login:' com um campo de texto contendo 'funcsao', e 'Senha:' com um campo de texto contendo sete pontos. Abaixo dos campos, há dois botões: 'Cadastrar' e 'Redefinir'.

Figura 16 - Tela de Cadastro de Usuários

Como dito antes essa tela pertence a parte de administração, nessa tela ele tem a opção através de uma caixa de seleção de escolher o nível de acesso do novo usuário, no Combo Box tem as seguintes opções selecione a opção que é a padrão inicial indicando que se deve escolher uma das próximas opções. Ao clicar na seta do combo abrirá duas novas opções funcionário e usuário que são dois níveis de acesso completamente diferentes onde como funcionário ele acessa uma segunda parte do sistema e quando for usuário acessa apenas a tela de sorteio local. Esse é o papel do combo diferenciar o nível.

Abaixo tem-se o campo de login nele o administrador vai inserir o login do novo operador do sistema, esse login ele usará para fazer a conexão ao sistema respeitando seu nível de acesso e será levado ao seu destino e abaixo o campo de senha que é criptografado e também deve ser inserida no cadastro e para fazer conexão no sistema. Caso campo em branco ao clicar no botão cadastrar abrirá uma caixa de alerta com o nome do campo dizendo que este esta em branco. Se estiverem corretamente preenchidos abrirá uma caixa de alerta dizendo cadastro efetuado com sucesso. E mais ao fim tem o botão de redefinição que serve para limpar os campos para novo preenchimento de dados.

3.5.3.3 Tela de Edição de Dados de Usuários

Como nome diz usada para edição de dados de usuários já cadastrados mas com um porém nessa tela além de se editar os dados dos funcionários e usuários normais, também se pode editar os dados do administrador. Tela edição de usuários abaixo:



Edição Dados Usuários

Editar Dados de Usuário

Código e Login: 12 - funcsaio ▼

Nível: funcionario

Login: funcsaio

Senha: ••••••••

Alterar Nova Escolha


Figura 17 - Tela de edição de dados de usuários

Nessa tela se é capaz fazer edição de dados e substituí-los por outros no caso dos usuários do sistema incluindo os dados do administrador. Todas as telas de edição do sistema são basicamente iguais no modo de funcionamento. Se tem um combo Box que sempre ligará o campo código e um campo que não se repete na tabela do banco para melhor entendimento nessa tela por exemplo se é usado o campo de código que já se auto incremento ou seja vai sendo colocado automaticamente em ordem crescente e um segundo campo da tabela usada do banco onde o dado não se repete ou seja nesse caso o campo de login com o nome do usuário. Ex: 1 – Maurício

Para melhor explicação da tela o funcionamento é o seguinte, o primeiro item da tela é o combo Box que é preenchido na junção de dois campos definidos para cada tela sendo diferentes em cada tela. Nessa tela se é disponível o código e o login. Para continuação abaixo se tem três campos em branco nível; login e senha. Assim que se é escolhido no combo o usuário os campos abaixo do combo são preenchidos automaticamente e podem ser editados com os dados desejados. Após edição se é possível salvar os dados clicando no botão de alteração. Caso campos em branco serão acusados como sem preenchimentos e se ao contrario serão salvos e por ultimo botão de nova escolha que serve para limpar os campos e no combo Box fazer uma nova escolha e assim editar como se deseja.

3.5.3.4 Tela de Exclusão de Usuários

O funcionamento é basicamente o mesmo da tela edição com um combo Box com os mesmos campos escolhidos anteriormente, que a ser escolhido preenche os campos abaixo e a única diferença é a ação do botão que faz a exclusão dos dados escolhidos, assim apagando do banco os dados daquele usuário. Abaixo a figura da tela de exclusão de usuários:



Edição Dados Usuários

Editar Dados de Usuário

Código e Login: 13 - funcmauricio ▼

Nível: funcionário

Login: funcmauricio

Senha: •••••

Excluir

Figura 18 - Tela de exclusão de usuários

O funcionamento é o seguinte, o primeiro item da tela é o combo Box que é preenchido na junção de dois campos definidos para cada tela sendo diferentes em cada tela. Nessa tela se é disponível o código e o login. Para continuação abaixo se tem três campos em branco nível; login e senha. Assim que se é escolhido no combo o usuário os campos abaixo do combo são preenchidos automaticamente e podem ser excluídos. Caso aja campos em branco serão acusados como sem preenchimentos e se ao contrario serão excluídos ao clicar no botão de exclusão e por ultimo botão de nova escolha que serve para limpar os campos e no combo Box fazer uma nova escolha e assim excluir como se deseja.

3.5.3.5 Menu Sorteios Área Administrativa

Esse menu está presente tanto na área de administração quanto na área dos funcionários. Usada nos dois níveis da mesma maneira, nesse menu há os seguintes itens cadastrar sorteios; editar sorteios e excluir sorteios como os do menu de usuários vistos acima. Abaixo as telas de sorteios:



A imagem mostra uma janela de software intitulada "Cadastro Sorteios". O fundo da janela é amarelo. No topo, o título "Cadastrar Sorteios" está em uma fonte grande e preta. Abaixo do título, há um formulário com os seguintes campos:

- Tipo Sorteio:** Um menu suspenso com o valor "Agendado" selecionado.
- Cidade:** Um campo de texto com o valor "Guaxupé".
- Local:** Um campo de texto com o valor "Rua Moreia Dias".
- Data:** Um campo de texto com o valor "12/07/2011".
- Hora:** Um campo de texto com o valor "13:00".
- Observações:** Um campo de texto com o valor "Prêmios já entregues".

Na base do formulário, há dois botões azuis: "Cadastrar" e "Redefinir".

Figura 19 - Tela de cadastros de sorteios

No primeiro item do menu sorteios tem a parte de cadastro, funciona da seguinte maneira é parecida com o cadastro feito anteriormente na tela de usuários,

na tela de cadastro de sorteios há os campos a preencher com os dados solicitados para cadastro, caso campos em branco são pedidos que sejam preenchidos e ao clicar no botão de cadastramento os dados são salvos no banco e no final tem o botão de cancelamento que serve para limpar os campos para nova digitação.



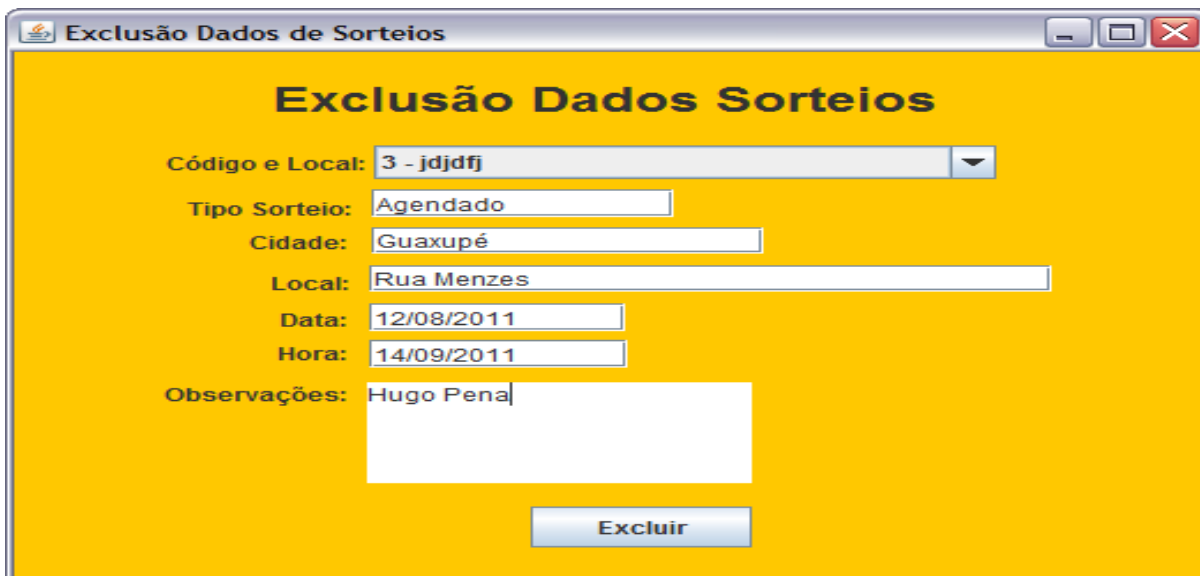
A imagem mostra uma janela de software intitulada "Editar Dados de Sorteios". O fundo da janela é amarelo. No topo, o título "Editar Dados Sorteios" está em negrito. Abaixo dele, há vários campos de entrada:

- Código e Local:** Um campo de texto com o valor "3 - jdjdfj" e uma seta para baixo à direita.
- Tipo Sorteio:** Um campo de texto com o valor "Agendado".
- Cidade:** Um campo de texto com o valor "Guaxupé".
- Local:** Um campo de texto com o valor "Rua Menezes".
- Data:** Um campo de texto com o valor "04/07/2011".
- Hora:** Um campo de texto com o valor "13:00".
- Observações:** Um campo de texto com o valor "Premios entregues".

Na base da janela, há dois botões azuis: "Alterar" e "Nova Escolha".

Figura 20 - Tela de edição de sorteios

O segundo item desse menu é o de edição de sorteios que serve para edição de dados já pré cadastrados no sistema. Funciona da mesma forma da tela de edição de usuários com um combo para se escolher a opção e preenchimento dos campos abaixo dele, um botão de alteração para salvamento dos novos dados e um botão de nova escolha para uma nova opção.



Exclusão Dados Sorteios

Código e Local: 3 - jdjdfj

Tipo Sorteio: Agendado

Cidade: Guaxupé

Local: Rua Menzes

Data: 12/08/2011

Hora: 14/09/2011

Observações: Hugo Pena

Excluir

Figura 21 - Tela de exclusão de sorteios

Terceiro item do menu sorteios é o de exclusão, servindo para fazer exclusões de dados de sorteios cadastrados. Usando um combo para escolha do sorteio e após clique no botão de exclusão faz uma exclusão do sorteio do banco. Não apresentarei imagens de telas de sorteios pois são parecidas com as de cadastro; edição e exclusão de usuários.

3.5.3.6 Menu de Cartelas

Na quarta posição da barra principal de menus acima da tela principal esta o menu cartelas, que contém três itens ao ser escolhido, cadastro de cartelas; edição de dados de cartelas e exclusões. E funciona da mesma forma já vistas acima nos outros dois menus. Com cada um abrindo uma tela ao ser escolhidos. Esse menu também é acessado pelo nível funcionário.

3.5.3.7 Menu de Prêmios

Esse menu cuida das formas de premiação da empresa, tem os três itens já falados anteriormente cadastro; edição e exclusão de prêmios. Mas com uma diferença que faz toda a diferença no sistema.

Na tela de cadastro além dos campos a preencher existem dois tipos de combo Box o primeiro seleciona qual o tipo de prêmio carro ou moto, e logo mais abaixo o mais importante a ser visto o segundo combo Box com outro item a ser escolhido com as opções de entregues que são os prêmios já entregados e que devem ser baixados do estoque, veremos mais a frente essa parte de estoque; tem a outra opção há entregar o que quer dizer que já foi sorteado mas ainda não entregue e o terceira e ultima opção é a opção de prêmios em estoque que ainda esta armazenado sem nenhuma ação ainda escolhida. Dando maior importância aos prêmios entregues que são baixados do estoque na tela de estoque. Abaixo tela de cadastro de prêmios:



A imagem mostra uma janela de software com o título "Cadastrar Prêmios". O fundo da janela é amarelo. No topo, centralizado, está o título "Cadastrar Prêmio" em uma fonte grande e preta. Abaixo dele, há cinco campos de formulário:

- Tipo de Prêmio:** Um menu suspenso com "Carro" selecionado.
- Nome do Prêmio:** Um campo de texto contendo "Fiat Palio 1.0".
- Valor Prêmio:** Um campo de texto contendo "R\$ 21.000".
- Prêmio ja:** Um menu suspenso com "Entregue" selecionado.
- Observações:** Um campo de texto contendo "Guaxupé".

Na base da janela, há dois botões azuis: "Cadastrar" à esquerda e "Redefinir" à direita.

Figura 22 - Tela de cadastro de prêmios

Nos outros dois itens desse menu o edição de prêmios e exclusão de prêmios são basicamente acionados por um combo Box para seleção do premio a ser escolhido e assim preenchendo os campos necessários automaticamente tanto para edição quando para exclusão de dados, e assim clicando nos botões faz se as atualizações de edição ou exclusão de dados. Lembrando que a exclusão de

prêmios sempre vai influenciar no estoque, aumentando ou diminuindo os prêmios estocados. Também usado na parte funcionária do sistema.

3.5.3.8 Menu de Vendas

Na sexta posição da barra principal de menus acima da tela principal esta o menu vendedores, que contém três itens ao ser escolhido, cadastro de vendas; edição de dados de vendas e exclusões de vendas. E funciona da mesma forma já vistas acima nos outros menus. Com cada um abrindo uma tela ao ser escolhidos. Esse menu também é acessado pelo nível funcionário.

3.5.3.9 Menu de Gastos

Na sétima posição da barra principal de menus esta o menu de gastos, que contém três itens ao ser escolhido, cadastro de gastos; edição de dados de gastos e exclusões de gastos. E funciona da mesma forma já vistas acima nos outros menus. Com cada um abrindo uma tela ao ser escolhidos. Esse menu também é acessado pelo nível funcionário.

Vale a pena destacar nesse menu a tela de cadastro de gastos primeiro item desse menu, pois ao ser inserido o preço do gasto no banco junto aos demais dados já são atualizados diretamente no caixa e também na tabela de gastos ou seja quando cadastrado a uma inserção no preço um acumulo. E nas demais opções desse menu tem as opções de edição e exclusão que ao serem modificados também influenciam no preço final dos gastos. Veremos tela de caixa mais a frente.

3.5.3.10 Menu Arrecadamentos

No menu de arrecadamentos, tem três itens como os demais anteriores, cadastro de arrecadamentos; edição de dados de arrecadamentos e exclusões de arrecadamentos. E funciona da mesma forma já vistas acima nos outros menus. Com cada um abrindo uma tela. Esse menu também é acessado pelo nível funcionário com as três opções.

Vale a pena destacar nesse menu a tela de cadastro de arrecadamento primeiro item desse menu, pois ao ser inserido o preço a somar no banco junto aos demais dados já são atualizados diretamente no caixa e também na tabela de arrecadamentos ou seja quando cadastrado a uma inserção no preço um acumulo e automaticamente já debita os gastos. E nas demais opções desse menu tem as opções de edição e exclusão que ao serem modificados também influenciam no preço final dos arrecadamentos e também no caixa. No total funciona com o total dos arrecadamentos menos total de gastos que resulta no total líquido da empresa. Mas veremos melhor no próximo menu de caixa.

3.5.3.11 Menu Caixa ou Tela de Caixa

Essa tela basicamente é uma exibe três campos total arrecadamentos; total gastos e total geral. Abaixo a tela de caixa da empresa sorte lançada:



A imagem mostra uma janela de software com o título "Caixa Sorte Lançada". O fundo da janela é amarelo. No topo, o título "Caixa" é exibido em uma fonte grande e preta. Abaixo, há três linhas de texto, cada uma com um rótulo em negrito e um campo de entrada de texto:

- Arrecadamentos:** R\$ 1999.00
- Gastos:** R\$ 120.00
- Em caixa:** R\$ 1879,00

Figura 23 - Tela de Caixa

Explicação dessa tela é basicamente é muito simples, é uma tela de exibição que exibe o total de arrecadamentos no primeiro campo e o total de gastos cadastrados no segundo campo e no ultimo campo é exibido a subtração deles. Ou seja total arrecadamentos menos total gastos adquire-se o preço total em caixa. Através de um comando SUM usado no código para soma dos preços nos dois primeiros campos e no ultimo se pega esses preços somados e contabilizados o final.

3.5.3.12 Menu Estoque ou Tela de Estoque

Essa tela basicamente é uma tela de exclusão de dados que usa uma tabela do caixa de estoque ao qual essa é usada no cadastro de prêmios ou seja no botão da tela de inserção de prêmios tem-se duas ações de inserção ao mesmo tempo que insere dados na tabela de prêmios também faz esse trabalho na tabela de estoque. E essa tabela que é utilizada nessa parte do sistema. Tela de estoque e explicação abaixo:

Estoque

Baixa de Prêmios

Código e Nome: 2 - Cg

Tipo de Prêmio: Moto

Nome Prêmio: Cg

Valor Prêmio: 5.988

Prêmio ja: entregue

Observações: Poços

Excluir

No estoque teem 2 premios estocados

Figura 24 - Tela de estoque

Essa tela também é acionada através de um combo Box para uma seleção, que guarda os campos de código e nome no prêmio, que ao ser escolhido como nas outras telas de exclusão faz ação de busca de dados e os insere nos campos abaixo em seus determinados lugares, os três primeiros campos são de visão para melhor encontrar o prêmio correto para baixa do estoque. Mas dando uma atenção especial ao quarto campo da tela o campo de “prêmio já” que serve para ver a ação feita com o prêmio que foi definido anteriormente na tela de cadastro de prêmios, onde foi dado uma atenção especial quando o campo for “prêmio entregue” pois assim se saberá que já se pode dar baixa desse prêmio do estoque, assim o excluindo da tabela de estoque. Mas não há preocupação caso queira ver esse prêmios como na tela de prêmios tem duas ações no botão através dessa tela é excluído do estoque mas continua salvo na tabela de prêmios para melhor segurança e pesquisa de dados após excluídos do estoque. Além de todos os campos nessa tela há o botão de exclusão para ação de exclusão do item escolhido. E o diferencial dessa tela é o contador no final da tela, serve para fazer a contagem de prêmios em estoque e por isso quando o prêmio já for entregue pode-se já ser dada a baixa do mesmo. Esse contador funciona da seguinte forma ao ser incluído um prêmio através da tela de cadastros de prêmios já fará a soma automaticamente na tela de estoque, no contador final aumentando ou no caso se exclusão de prêmios subtraindo, mas essa parte de exclusão se deixa com a tela de estoque pois por ela se vê se o prêmio foi entregue ao ganhador e assim podendo fazer a exclusão do mesmo do estoque e assim no contador á subtração do mesmo e assim tendo a noção de prêmios em estoque. O contador mostra a quantidade de prêmios em estoque.

3.5.4 Conectando com Nível Funcionário

Digamos que esse seja um segundo nível de acesso, com menos privilégios que o administrador. Tem sua área de acesso, com sua senha nível funcionário meramente inserida junto a sua senha na tela inicial de login vai ser levado a sua área de acesso, que será sua tela de comando que é parecida com a tela principal do administrador mas com alguns menus a menos do que a parte administrativa

como não tem acesso aos dados dos usuários; caixa e estoque. O restante dos menus esse funcionário terá acesso e são esses arquivo; sorteios; cartelas; prêmios; vendedores; gastos e arrecadamentos. Abaixo tela principal dos funcionários:

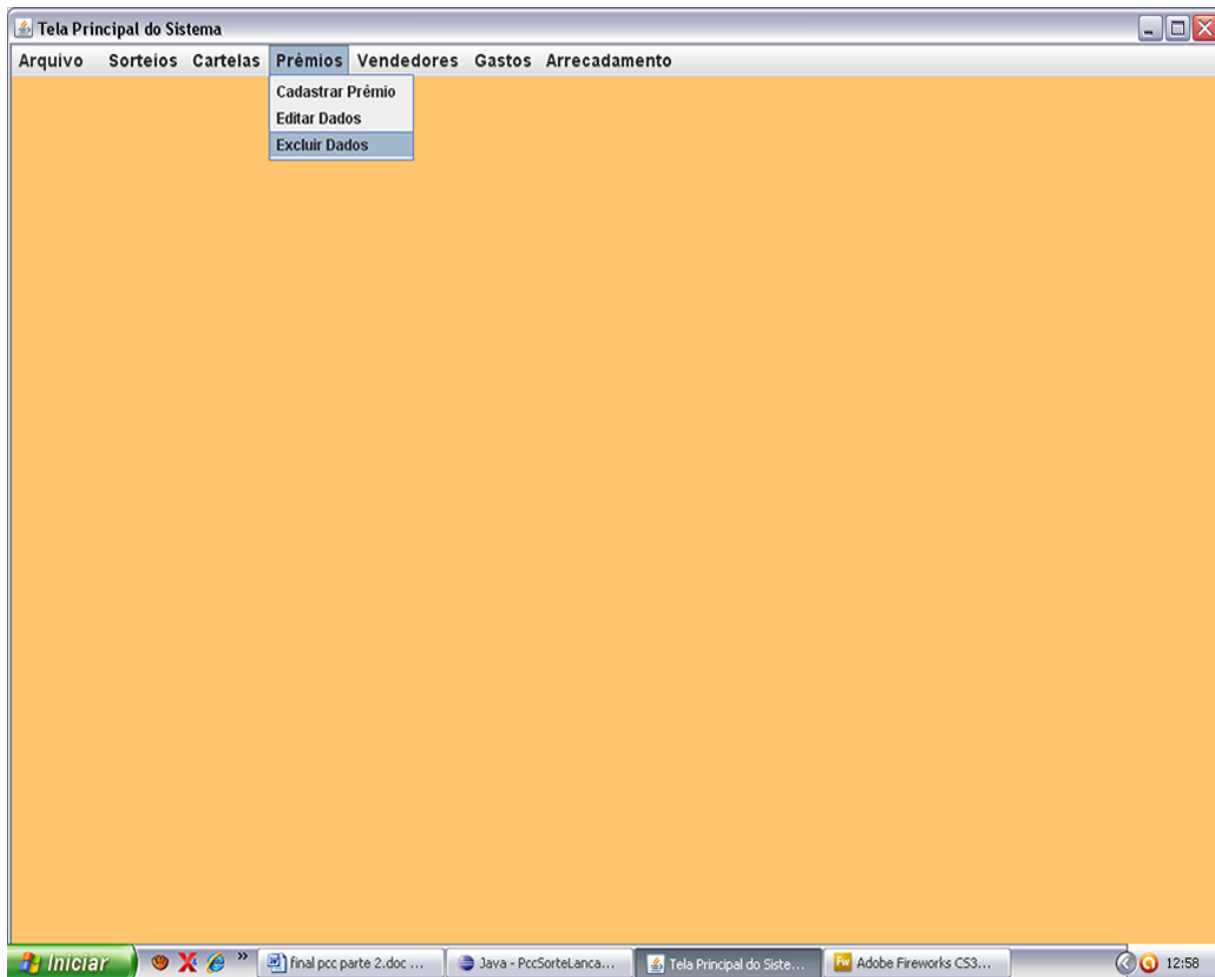


Figura 25 - Tela principal do funcionário

Basicamente essa tela tem os mesmos menus da parte administradora mas com menos privilégios como pode ser vistos no painel a cima não há a presença do menu usuários que não podem ser cadastrados; alterados ou excluídos por esse nível de usuário; o menu caixa também não é exibido e nem o menu estoque, o restante está presente para o funcionário podendo fazer os cadastros; alterações e exclusões nos menus que tem acesso, lembrando que os menus prêmios; gastos e arrecadamentos interferem em qualquer nível ou seja no nível administrador no caixa e estoque. Aumentando ou diminuindo o montante no caso de prêmios no estoque ou no caso de arrecadamentos e gastos interferem no caixa.

3.5.5 Conectando com Nível Usuário Comum

Esse é um terceiro nível de acesso, que também deve ser cadastrado pelo administrador do sistema, usando login e senha para conexão se nível usuário comum será encaminhado a tela de sorteios e realizará todo o sorteio dos prêmios através da tela de sorteio:

Sistema Sorte Lançada

Novo Sorteio

Numeros Sorteados

45 - 16 - 78 - 80 - 69 - 13 - 74
 05 - 06 - 18 - 10 - 09 - 23 - 45
 88 - 03 - 90 - 89 - 77 - 43 - 47
 04 - 46 - 32 - 81 - 33 - 30 - 56
 77 - 36 - 21 - 22 - 55 - 31 - 89
 02 - 60 -

Códigos de cartelas

MG - 1234567899
 MG - 1678453238
 MG - 1296850408
 MG - 4356678875

Códigos Ganhadores

MG - 1234567899
 MG - 1296850408

Dados Cartelas Ganhadoras

MG - 1234567899 Guaxupé
 Lucas Martins, 3551 - 7878
 Rua Alteres, 188, Meneses

MG - 1234567899 Lavras
 Maria Antonia, 3541 - 7878
 Rua Mineira, 8, Natal

Qnt N° **Penul.N°** **Ultimo N°**

37 02 60

N° Ganhador

60

Inserção de Numeros

60 **Inserir** **Redefinir**

Figura 26 - Tela de Sorteios

Tela usada para realização de sorteios e visualização dos clientes compradores para melhor marcação dos números nas cartelas. Essa tela serve na sua maioria de exibição mas tem sua parte de inserção de números que vão mover o restante dos campos anteriores.

Para explicação da tela acima a esquerda está presente o botão para novo sorteio ou seja para apagar os dados do sorteio anterior, logo abaixo a primeira área de números sorteados que vem a ser os números sorteados e assim vão sendo armazenados no banco e nesse campo para visualização dos usuários, basicamente é uma lista com os números sorteados. Ainda continuando falando dos números abaixo tem se três outros campos que são quantidade de números sorteados que nada mais é o montante de números sorteados antes de haver um ganhador ou seja um contador que vai de zero até o numero ganhador para melhor homologação de

quantidade de números sorteados até o numero ganhador, ao lado tem o campo de penúltimo numero sorteado que vem a ser realmente o penúltimo numero sorteado e ao seu lado o ultimo numero sorteado que é o ultimo numero inserido pelo usuário e quando sorteado o próximo numero esse se tornará o ultimo fazendo assim o anterior se tornando o penúltimo e assim em diante. Nas áreas centrais da tela tem-se as áreas de códigos de cartelas que serve para mostrar o código da cartela do cliente que esta esperando somente o sorteio de um numero para completar sua cartela ou seja preencher ou marcar todos os números para ganhar o premio ao seu lado á um campo que faz a utilização de primeiro campo ele vai exibir os mesmos códigos do campo anterior mas nesse caso ele servirá para mostrar o código da cartela ganhadora ou seja aquele que de acordo com o sistema e de acordo com os números sorteados foi totalmente preenchida de acordo com os dados dessa cartela no sistema. Logo abaixo á o campo de numero ganhador que vem a ser a apresentação do ultimo numero sorteado e também é o numero ganhador ultimo numero que foi marcado na cartela vencedora que no sistema quer dizer que é o fim daquele sorteio. Mais a direita da página há a área de exibição de dados dos ganhadores que como já foram salvos no banco com o cadastro de cartelas faz uma busca de dados de acordo com código da cartela assim exibindo os demais dados para melhor organização que apresenta além do código da cartela; cidade do ganhador; nome; telefone e endereço. Na parte final da tela se tem a parte mais importante que ao contrário dos outros campos anteriores que serviam somente de exibição de dados e todas dependiam dessa ultima área que tem um ultimo campo para digitação de numero sorteado e outros dois botões para inserção e redefinição, mas explicando melhor essa parte funciona com digitação do numero e através do botão inserir salva e usa o numero para o sorteio e caso inserido um numero errado pode haver uma redefinição através do botão para limpeza e nova digitação do numero correto.

Para melhor explicação dessa tela, ela funciona da seguinte forma quando o usuário digita o numero e o insere a partir daí começa o trabalho dessa tela, após inserido automaticamente esse numero já se torna o ultimo numero sorteado e também inserido na área de números sorteados, sorteando outro numero o primeiro se torna o penúltimo e esse segundo numero o ultimo e ao lado tem o contador de números sorteados que vai se constar dois numero sorteados até o momento. A

medida que vai se sorteando os números vão sendo salvos no banco e na lista de números sorteados mas por trás a muitas outras ações do sistema, quando no sistema que tem todos os dados de todas as cartelas vai acusar o código das mesmas quando faltar somente um numero para uma determinada cartela ser preenchida e quando isso acontecer automaticamente será apresentado ao campo ao lado o código da cartela vencedora ou no caso se mais de uma todos os códigos das cartelas vencedoras e por ultimo ao lado aparecerá os dados dos clientes vencedores como nome; telefone; endereço além do código que é o mesmo do campo ao lado. Mas tudo depende da inserção dos números.

3.6 Programando com Linguagem PHP Web

Uma linguagem que trabalha com scripts para criação de sites dinâmicos para uma possibilidade de acessar bases de dados (como mysql), envio de e-mails, utilização de sockets TCP/IP, além de outras funcionalidades.

3.6.1 Sistema Web Sorte Lançada

Na parte web do sistema o único quem tem o acesso através de seu nível de acesso é o administrador, que é único no sistema todo e o que tem todos os privilégios possíveis no sistema web e também no desktop. Usando seu login e senhas únicas ele tem acesso ao portal sorte lançada web. Através da tela de login que é a index do sistema ele se conecta, inserindo seu login e senha se corretas fará a conexão á tela principal onde se encontram todos os botões necessários para as demais páginas do sistema. Caso insira senha errada abrirá uma tela com uma mensagem de erro e um link para a index para re-conexão. Conectado ele pode ter acesso a relatórios de transações, pesquisas unitárias de dados e relação pdf entre outras opções.

3.6.1.1 Página Inicial de Login

Essa página é a index do sistema, nela o administrador faz a inserção do seu login e senha para poder trabalhar com sistema. Abaixo a página de login no sistema web:

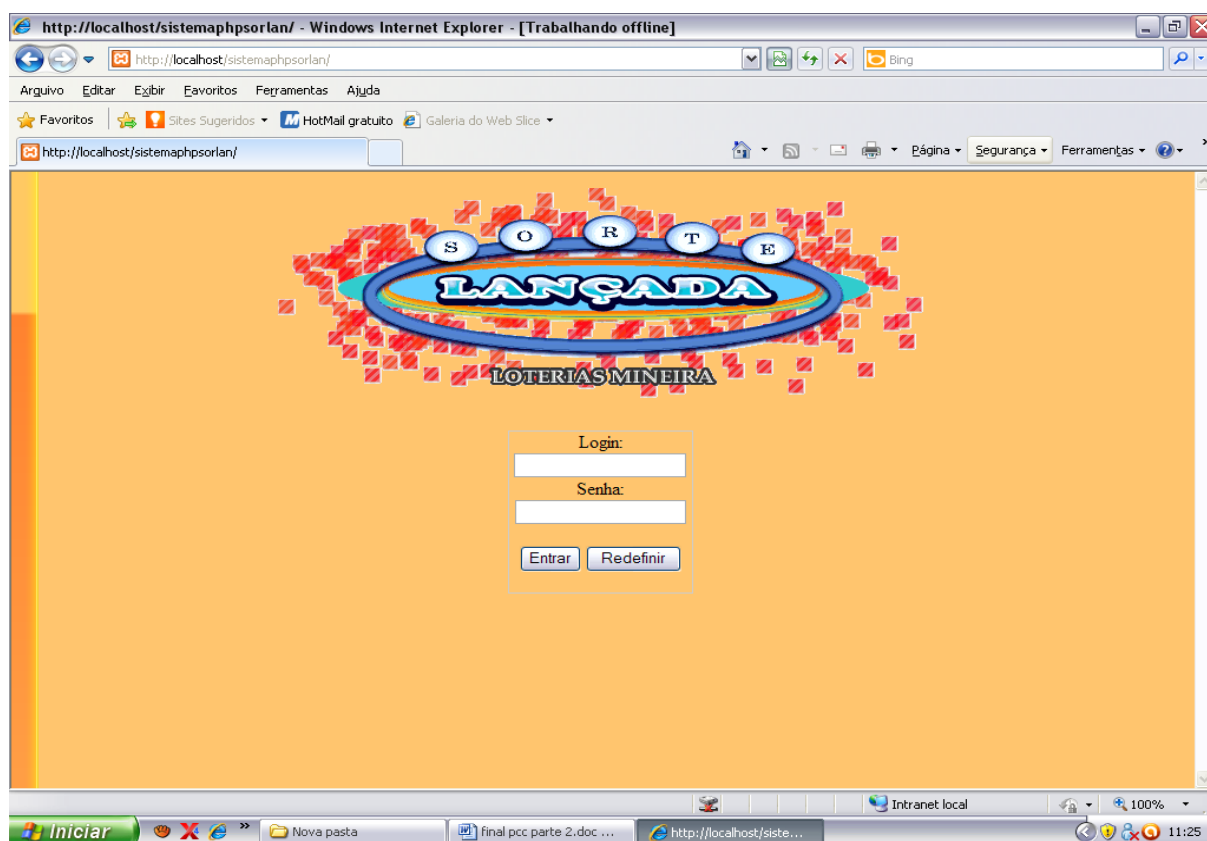


Figura 27 - Tela de login sistema web

Página de login para sistema, somente pode ser usada pelo administrador, esse nível insere seu login e senha para conexão, mesmo tendo uma senha e um login meramente cadastrado no banco somente o administrador conseguirá acessar. Mesmo sendo nível funcionário tendo sua senha de acesso na parte desktop inserindo sua senha e login não terá acesso pois não tem esse privilégio de acesso. Nessa página além do logo da empresa e um fundo que representa a cor da empresa, ao centro foi-se criado uma div em linguagem php para inserção de dois campos e dois botões. Para melhor explicação o primeiro campo é inserido o login de acesso do administrador e no segundo campo a senha do mesmo tendo que ser conferente com a salva no sistema todos os dois campos pois se algum incorreto ou não digitado será acusado erro e se abrirá uma tela de erro. E nos dois

botões foram criados funções no primeiro botão o de conexão no caso “Entrar” ele fará validação dos campos, se estiver algum ou os dois em branco irá alertar para o preenchimento dos mesmos e também se login ou senha incorretos irá para página de erro e ao contrário se login e senha corretamente digitadas e sendo perfil do administrador do sistema terá acesso a página principal do sistema web tendo total privilégios para visão da página principal do sistema e realizar todas as funções. E o ultimo botão do de redefinição que limpa os campos para nova inserção de dados.

3.6.1.2 Página de Erro

Essa página será somente exibida quando login errado ou senha errada; também quando os dois errados; quando login ou senha digitados não for de nível administrador mesmo sendo senhas cadastradas senão for do administrador não á conexão. Página de erro abaixo:

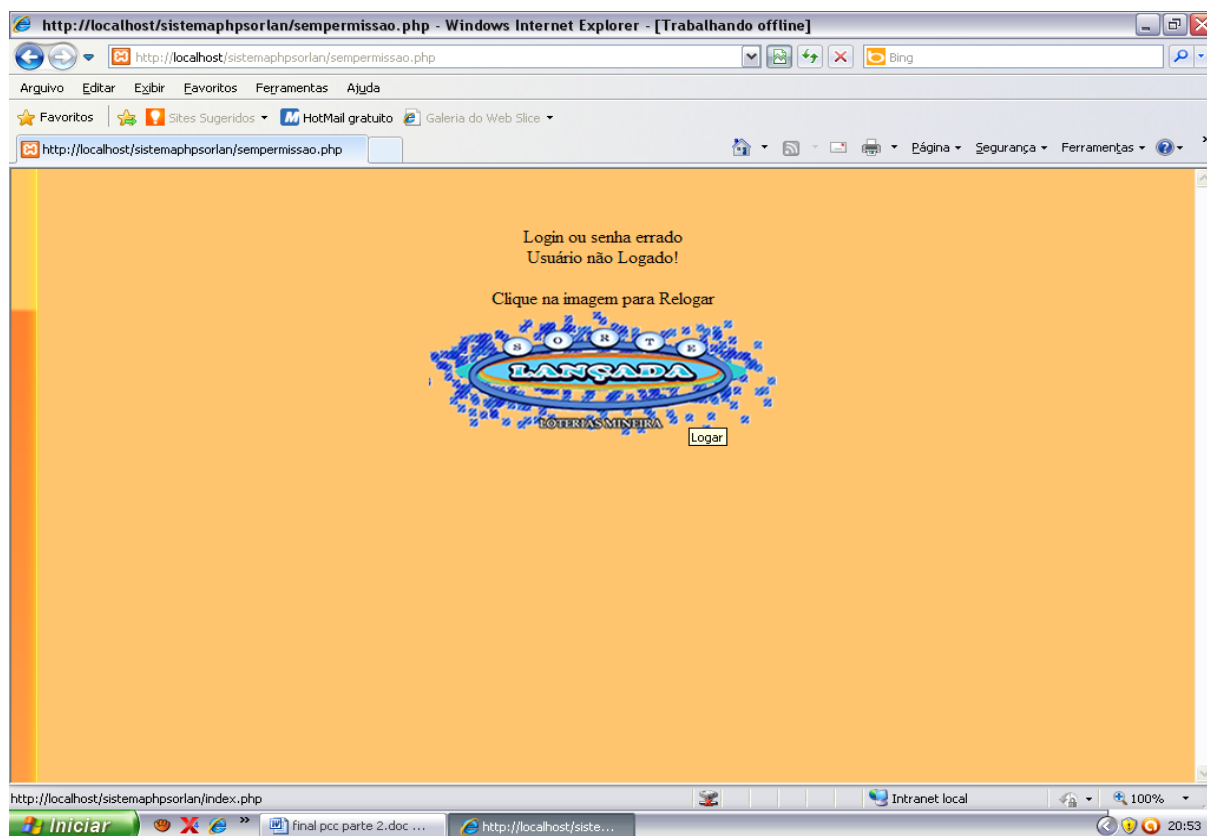


Figura 28 - Página de erro

Essa página é um alerta para login e senhas incorretos; se senhas e login digitados é de nível administrador e se administrador indicar um dos dois campos incorretamente essa página é apresentada. Essa página apresenta uma mensagem indicando o erro e dizendo que o administrador não esta conectado. Além do logo da empresa que também funciona como um link para a página de login e deve ser clicado para voltar a index. Página de segurança que toma todas as decisões e faz todas as medidas para que o administrador realmente entre no sistema e somente ele.

3.6.1.3 Página Principal do Sistema

Menu principal ou página principal do sistema web que somente é acessada pelo administrador do sistema, digitando seu login e senha corretos é levado para essa página:



Figura 29 - Página principal do sistema web

Essa página principal acessada pelo administrador contém todos os botões para visualização de todos os relatórios de dados inseridos na parte desktop, esse sistema web serve para o administrador para pesquisas de dados. Falando mais da página principal do sistema, contém o logo da empresa e a referencia de sistema em texto. Contém seis botões principais para conexão aos relatórios que são indicados logo á baixo imagem do botão. Os botões são de relatório de prêmios; sorteios; arrecadamentos; cartelas; vendas e gastos por onde cada um encaminhará ao ser acionado a seu referente relatório, que vem a ser uma exibição dos dados salvos em cada tabela do banco. Além desses botões contem um link acima de saída que além de voltar a index para re-conexão ele quebra a conexão do administrador ao sistema que deve inserir seus dados novamente no sistema, não adiantando voltar normalmente através da seta da barra do navegador que se feito indicará um erro e será preciso informar o endereço eletrônico novamente ou seja endereço da index página de login. Para melhor explicação foi-se usado os passos do menu vendas.

3.6.1.4 Página de Exibição de Relatório

Após feita a escolha por um dos menus da página principal o administrador é levado para um das páginas de relatórios. Se clicado no menu cartelas vai para a página de relatórios de cartelas vendidas melhor dizendo exibição dos dados da tabela cartelas e assim funciona com os demais menus. Abaixo exemplo de tela de relatório, no caso página de vendas:

são somente para ligação aos demais relatórios para não necessitar ficar voltando a página principal para nova escolha e o ultimo link com o nome da empresa sorte lançada serve meramente para fazer a ligação á tela principal de escolha pois voltando normalmente vai se acusar erro e necessidade de re-conexão. E mais ao final á um link com o ícone de pdf que serve para gerar esse relatório em pdf para ser usado fora da sistema web, usando esse artifício pode salvar esse relatório manipula-lo de acordo com a necessidade. Abaixo exemplo de geração de pdf:

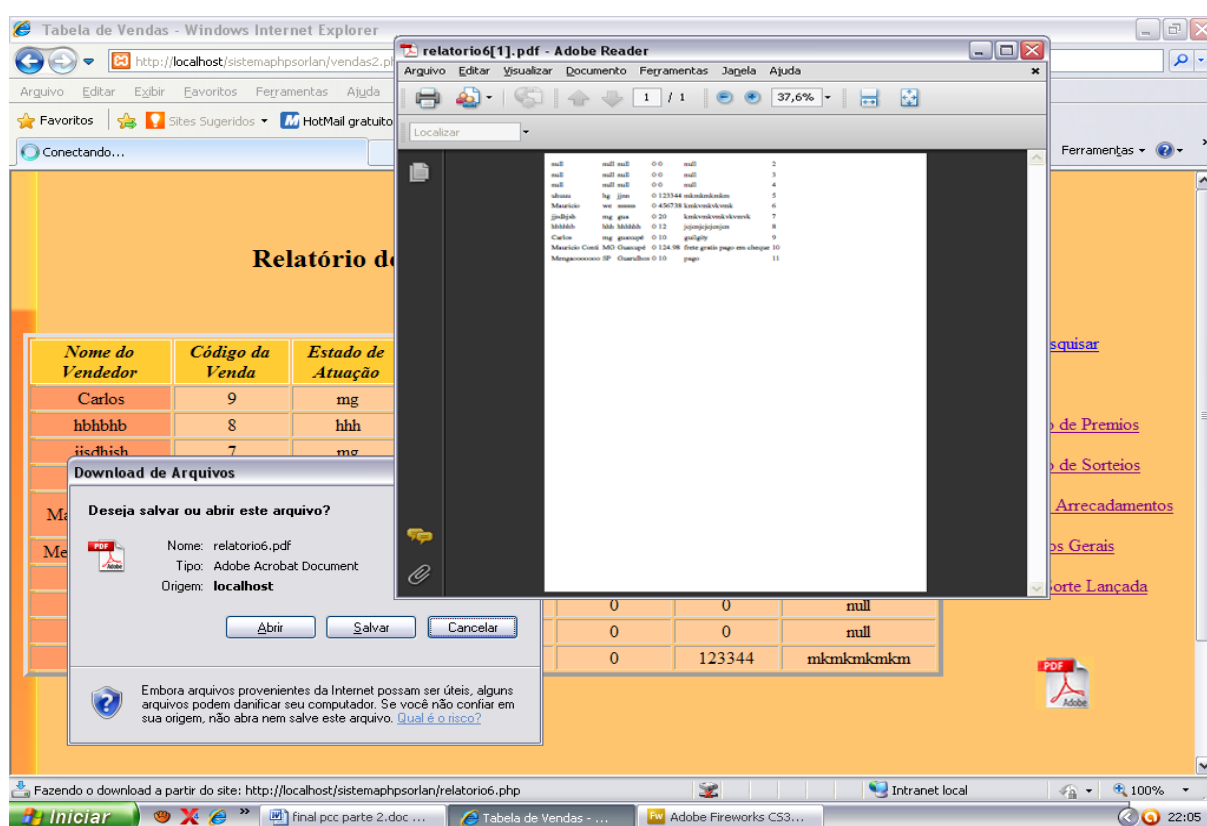


Figura 31 - Página relatório exemplo arquivo pdf

3.6.1.5 Página de Pesquisas de Dados Unitários

Como dito anteriormente essa página é acessada através do link de pesquisa localizado em todas as páginas de exibição de relatórios. Cada uma dessas páginas contém seu meio de pesquisa unitária, funcionando basicamente da mesma forma, modificando apenas os dois dados pedidos para cada pesquisa.

Exemplo disso que para pesquisa de vendas são pedidos os seguintes dados nome do vendedor e estado de atuação e já no caso do relatório de sorteios já se pede a cidade do sorteio e o local. Sempre necessidade de dois campos para cada relatório. Abaixo tela de pesquisas unitárias:

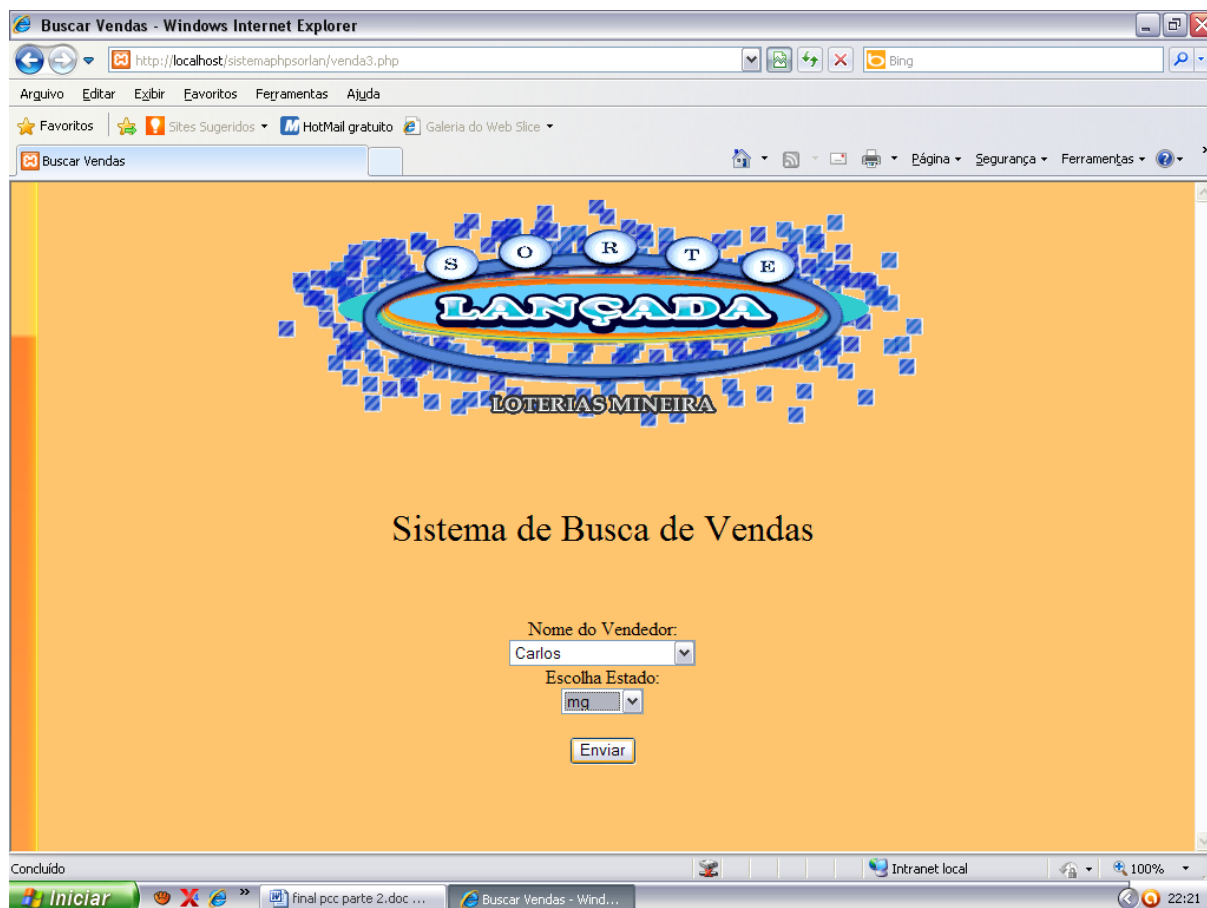


Figura 32 - Página de pesquisa unitária de dados

A página de exibição acima esta totalmente preenchida mas não é assim que funciona ao ser aberta, quando exibida somente á o primeiro combo Box no caso dessa página é o nome do vendedor. Funciona da seguinte maneira, ao ser escolhido o primeiro dado do combo Box primário é apresentado o segundo combo Box com a especificação a ser escolhido de acordo com o primeiro para melhor segurança de acesso de dados. Se escolhe primeiro campo e de acordo com ele apresentado o segundo campo a ser escolhido e com os dois campos escolhidos somente á necessidade de clicar no botão de enviar que irá ser direcionado a uma outra página de resposta ou de exibição de dados unitários de acordo com os dados escolhidos na página de pesquisa, e além de apresentação dos dados escolhidos também exhibe o restante dos dados dos outros campos da tabela escolhida.

3.6.1.6 Página de Resultados de Pesquisas Unitárias

Dependendo sempre de uma pesquisa antes, ao escolher os dois campos na página de pesquisa dependendo do relatório será exibido os dados resultantes da pesquisa em uma página diferente da de pesquisa onde a mesma serve para exibição da consulta. Sendo assim ao escolher os dois campos e se clicar no botão enviar da página de pesquisa se ira visualizar os dados em uma nova pagina de resultados acionada pelo botão enviar. Abaixo exemplo de página de resultado de pesquisa:

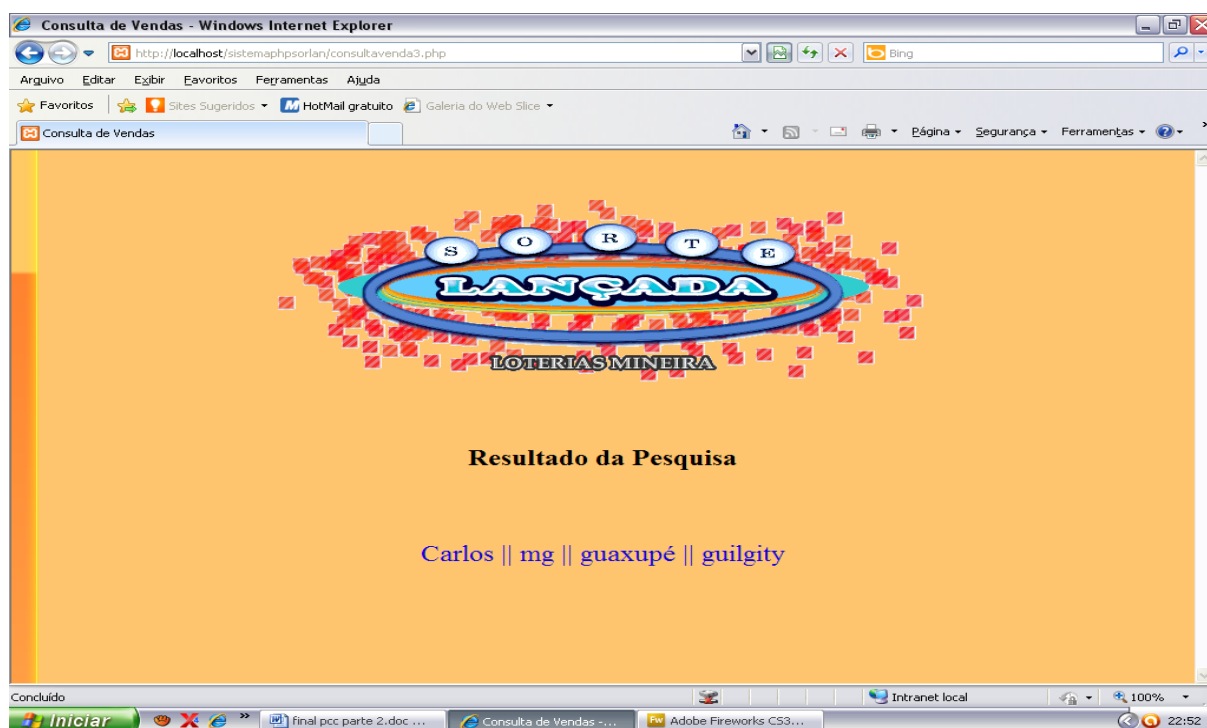


Figura 33 - Página de exibição de resultado de pesquisa unitária

Essa página recebe uma ação da página de pesquisa e assim exibe os dados da consulta necessitada pelo administrador. O funcionamento dessa página consiste em uma exibição dos dados escolhidos para uma visão unitária de um determinado cliente; venda; arrecadamento; gastos entre outros. Na exibição além de ter logo, á um título para melhor visão da pesquisa e sobre o que ela é, e abaixo o mais importante o resultado dos dados que são os mesmos dados inseridos no banco, nesse exemplo foi se usado o nome e estado para pesquisa e quando acionado apresenta o restante dos dados sobre esse vendedor e sua venda, área de atuação e cidade. Basicamente essa página exibe o resultado da pesquisa unitária.

3.7 Linguagens Utilizadas

No sistema desktop foi se usado o software eclipse e desenvolvido em linguagem Java e a parte Web foi criada pela linguagem PHP e javascript.

3.7.1 Linguagem JAVA

É uma linguagem de programação orientada a objetos, o que permite a herança e reutilização de códigos. Sua execução pode ser feita em qualquer plataforma ou equipamento que possua um interpretador Java, e que tenha sido compilado para o sistema utilizado. Além de suportar recursos de alto desempenho, é robusto e seguro.

3.7.2 Linguagem PHP

PHP é uma linguagem de programação que é mais utilizada para aplicativos web, isso se deve a sua praticidade, robustez e velocidade. É um software livre - não é preciso pagar para usá-lo - de multiplataforma, ou seja, é executado em vários sistemas operacionais. Ele roda no servidor, ou servidores web que são muito usados atualmente, como APACHE, IIS, PWS, etc.