

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACVEST
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

JHONATAN DE OLIVEIRA BRANCO

SISTEMA DE RESERVAS E SITE GALPÃO CAPÃO DO CIPO

LAGES (SC)

2015

JHONATAN DE OLIVEIRA BRANCO

SISTEMA DE RESERVAS E SITE GALPÃO CAPÃO DO CIPO

Trabalho de Conclusão do Curso de Ciência da
Computação do Centro Universitário
UniFacvest apresentado à Banca Examinadora
para análise e aprovação.

LAGES

2015

JHONATAN DE OLIVEIRA BRANCO

SISTEMA DE RESERVAS E SITE GALPÃO CAPÃO DO CIPO

Trabalho de Conclusão de Curso de Ciência da Computação apresentado ao Centro Universitário UNIFACVEST como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

Prof. MSc. Márcio José Sembay.

Lages, SC ____/____/2015. Nota _____

LAGES

2015

EQUIPE TÉCNICA

Acadêmico

Jhonatan de Oliveira Branco

Professor Orientador

Profº. Igor Muzeka

Coordenador de TCC

Profº. Igor Muzeka

Coordenador do Curso

Profº. Márcio José Sembay, Msc.

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos a todos aqueles que durante todos esses anos, fizeram-se presentes no aprendizado para a conclusão deste curso, professores como o Igor Muzeka, Cassandro Devenz, Afonso Oliveira, Rodrigo Oliveira, João Gil (Moderno), Bibiana Mercado entre outros e em especial o coordenador Márcio Sembay, amigos, colegas de classe, família, namorada Renata Abreu que muito contribuiu, coordenação e direção desta honrada instituição que está em pleno crescimento de forma ética contribuindo para nossa cidade.

RESUMO

Este trabalho apresenta um *website* na linguagem de programação PHP, utilizando-se de banco de dados por meio do indiscutível MySQL, e ferramentas atualizadas como HTML 5, linguagem de marcação destaque mundial em sistemas para web e o CSS 3 com seu padrão reconhecido de qualidade. Tem por objetivo apresentar um sistema de reservas possuindo como aplicação o reconhecido restaurante Galpão Capão do Cipó, mostrando seus pratos exclusivos e premiados, bem como petiscos em geral, instalações e forma de trabalho, acrescentando informações detalhadas e incluindo o diferencial entre seus concorrentes de fornecer um cadastro de reserva onde o cliente pode solicitar a mesa e até o horário mais conveniente. Com essa divulgação apropriada para a era digital em que vivemos, haja visto que pesquisas comprovam o êxito do marketing digital, a empresa tende a ampliar sua carteira de clientes que frequentam regularmente, bem como aguçar a vontade daqueles que ainda não a conhecem, pois, a informação estará a mostra de um jeito simples e rápido.

Palavras-Chave: Programação, *website* divulgação, empresa, informação.

ABSTRACT

This paper presents a website on PHP programming language, using database through the indisputable MySQL, and updated tools like HTML 5, the world's premier markup language for web systems and the CSS 3 with its recognized quality standard. Aims to present a reservations system having as applying the renowned restaurant Shed Capon do Cipo, showing its unique and award-winning dishes and snacks in general, facilities and way of working, adding detailed information and including the difference between their competitors to provide a booking records where the customer can reserve a table and to the main course. With this proper disclosure to the digital age we live in, given the fact that research proves the success of digital marketing, the company is likely to expand its customer base who regularly and sharpen the will of those who do not yet know because, the information will be shown in a simple and fast way.

According to Moraes (2014), Every day more people feel potentiated, encouraged to have ideas, create products and that's great, gives life to the market. Few areas are now so effervescent as our digital marketing, but ... not yet created an alternative to the Theory of Supply and Demand. The higher the bid, the harder it is to settle. Thus, it is important to realize that the same effort devoted to sell must be dedicated to produce, and also a great opportunity presents itself: there is plenty of room for those who want to be original and create products or services featured. One thing does not remove the other: do it now, but do it with quality.

Keywords: Programming, website, dissemination, company information.

LISTA DE ABREVIATURAS

ASCII	American Standard Code for Information Interchange
CSS	Cascading Style Sheets
FTP	File Transfer Protocol
HTML	HyperText Markup Language
HTTP	Hypertext Transfer Protocol
PHP	Hypertext Preprocessor
SIG	Sistema de Informação Gerencial
TCP	Transmission Control Protocol
WAMP	Windows Apache Mysql PHP
W3C	World Wide Web Consortium

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Design Responsivo.....	23
Figura 2 – Diagrama de Caso de Uso	30
Figura 3 – Diagrama de Classe.....	31
Figura 4 – Diagrama de Sequência – Realizar Login	32
Figura 5 – Diagrama de Sequência – Cadastrar Mesa.....	33
Figura 6 – Diagrama de Sequência – Consultar Reservas.....	33
Figura 7 – Diagrama de Sequência – Aprovar Reservas	34
Figura 8 – Diagrama de componentes	35
Figura 9 – Diagrama de implantação.....	36
Figura 10: Tela Inicial do Site	37
Figura 11: Tela O Ambiente.....	37
Figura 12: Tela Galeria Fancybox	38
Figura 13: Tela Localização	39
Figura 14: Tela Cardápio.....	39
Figura 15: Tela Reservas	40
Figura 16: Tela Contato.....	41
Figura 17: Tela Login.....	42
Figura 18: Header Tela Principal.....	42
Figura 19: Menu Tela Principal.....	43
Figura 20: Corpo Tela Principal.....	43
Figura 21: Tela Listagem de Mesas.....	44
Figura 22: Cadastro de mesas.....	44
Figura 23: Listagem de Reservas.....	44

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	12
1.1	Apresentação	12
1.2	Justificativa	13
1.3	Importância	13
1.4	Objetivo Do Trabalho	14
1.4.1	Objetivo Geral	14
1.4.2	Objetivos Específicos	14
1.5	Metodologia da Pesquisa	14
1.5.1	Estudo de Caso	15
1.5.2	Estudo Bibliográfico	15
1.5.3	Resultados Esperados	15
1.6	Cronograma	16
1.7	Estrutura do Trabalho	16
2.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1	Internet e a World Wide Web (WWW)	17
2.2	Tecnologias Utilizadas	18
2.2.1	SGDB (Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados)	18
2.2.1.1	MySQL	19
2.2.2	HTML E HTML5	20
2.2.3	CSS E CSS3	21
2.2.4	Javascript	21
2.2.5	JQuery	22
2.2.6	Ajax	22
2.2.7	Design Responsivo	23
2.2.8	PHP	23
2.2.9	Zend Framework	24
3.	O PROJETO	25
3.1	Levantamento de Requisitos	25
3.1.2	Quadro de Eventos	27

3.2 Descrição dos Casos de Uso.....	28
3.3 Diagramas.....	29
3.3.1 Diagrama de Caso de Uso.....	29
3.3.2 Diagrama de Classe.....	31
3.3.3 Diagramas de Sequência.....	32
3.3.4 Diagrama de Componentes.....	35
3.3.5 Diagrama de Implantação.....	36
3.4 Interface do <i>Website</i>	36
3.4.1 Site.....	36
3.4.2 Gerenciamento de Reservas.....	41
4. CONCLUSÃO	46
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	47
ANEXOS.....	48

1. INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação

A pesquisa a ser tratada, refere-se ao Projeto de Pesquisa apresentado ao Programa de Graduação em Ciência da Computação do Centro Universitário FACVEST como cumprimento de parte dos requisitos do processo de graduação do curso. Trata-se da elaboração de um Sistema de Reservas online e o site para o restaurante Galpão Capão do Cipó, seguindo na linha de pesquisa de Sistemas de Informação.

É uma combinação estruturada de informação, recursos humanos, tecnologia de informação e práticas de trabalho, organizado de forma a permitir o melhor atendimento dos objetivos da organização.

Segundo Fayyad (1996), tempos atrás, a maior parte das empresas, independentemente de seu ramo de atuação, eram de certa maneira despreocupados com o armazenamento das informações para utilização no futuro. O armazenamento era manual e a recuperação dessas informações tornava-se difícil e lenta.

Os sistemas de informação são parte integrante das organizações e, embora a tendência seja pensar que a tecnologia da informação está alterando as organizações e empresas, trata-se, na verdade, de uma via de mão dupla: a história e a cultura das empresas também determinam como a tecnologia é e deveria ser usada. A fim de atender como uma organização específica usa sistemas de informação, é preciso saber algo sobre a estrutura, história e cultura dessa organização, e também sobre a região em que está instalada, que neste caso é a nossa, rica em pratos típicos que no Galpão Capão do cipó podemos saborear, local que retrata muito bem nosso cenário tradicionalista, tanto nos pratos, como em todo o restaurante com seu rico acervo de nossa cidade e região, com livre acesso para todos seus clientes e visitantes.

Este documento pretende ser uma síntese prática e útil do desenvolvimento do Sistema de Reservas online, demonstrando toda sua praticidade.

A Plataforma *Web* será desenvolvida para os clientes que gostariam de realizar sua reserva on-line, portanto possuirá telas intuitivas e de fácil utilização, de forma prática e segura.

1.2 Justificativa

Com necessidades de melhorias nos processos de controle de reservas, é importante o fato de um bom gestor conhecer ferramentas que possibilitem melhorias. E um sistema de controle de reservas auxilia, não só o gestor, mas todos os que participam dos processos do restaurante e os que o cercam.

Com a necessidade de agilizar os processos de organização e controle, os sistemas surgem como uma alternativa, pois permitem melhorias na comunicação com seus parceiros, e uma forma rápida e eficiente de realizar controle e organização. Gestores de restaurante tem a necessidade de controlar as reservas de seus clientes, e acabam recorrendo a antigos métodos. Realizam os processos de forma manual, o que acaba dificultando todo o processo e tomando tempo.

Existe uma grande quantidade de softwares para reservas, entretanto, não se adequam as todas as conformidades do restaurante, ou ainda, não possuem uma interface interligada a web, e não possuem uma interface limpa e intuitiva.

1.3 Importância

É de suma importância que um sistema de informação coordene e acrescente valor ao conhecimento, com o intuito de fazer a empresa tornar-se a melhor no seu negócio.

A informação armazenada é tão importante quanto a tecnologia utilizada. Para isso, existem ferramentas gerenciadoras de banco de dados, as quais realizam o trabalho de armazenamento de um vasto campo de dados.

Para a utilização correta de Sistemas de Informação, é necessário ter a arquitetura de informação bem definida e centrada no cliente/usuário.

Através disto, profissionais de informação podem tornar o relacionamento entre a empresa e o cliente mais eficaz, captando dados para a melhoria dos serviços oferecidos.

1.4 Objetivo Do Trabalho

1.4.1 Objetivo Geral

O objetivo geral do presente trabalho é o desenvolvimento de um site para relacionamento e apresentação do restaurante Galpão Capão do cipó, demonstrando toda sua diversidade culinária e qualidade de seu estabelecimento, restaurante esse reconhecido e prestigiado por toda a cidade e região, mas que deseja ampliar sua carteira de clientes, nada melhor nos dias de hoje do que possuir uma página na internet contando com um sistema de reservas on-line de fácil manuseio e aplicação clara e objetiva tanto para os administradores como para seus clientes.

1.4.2 Objetivos Específicos

- a) Pesquisa os sistemas já existentes no mercado;
- b) Realizar um estudo sobre as melhores práticas na programação para desenvolvimento;
- c) Fazer a documentação e análise utilizando UML;
- d) Construir o site e o sistema de reservas em PHP para o restaurante.

1.5 Metodologia da Pesquisa

A pesquisa será qualitativa, buscando estabelecer padrões, verificados através de observação. O estudo será descritivo e exploratório, sendo utilizado o método de amostragem, coletando informações essenciais do dia-a-dia de trabalho no escritório, identificando e extraindo as necessidades básicas.

1.5.1 Estudo de Caso

O público alvo será preferencialmente clientes que buscam realizar reservas sem sair de casa, utilizando-se como base clientes do restaurante Galpão Capão do Cipó. Para a produção deste trabalho, foi realizada uma pesquisa de campo no restaurante, através de conversas com o gestor, a fim de proporcionar o levantamento de requisitos básicos para a criação do site e do sistema de reservas.

1.5.2 Estudo Bibliográfico

Para o desenvolvimento deste trabalho, foram necessárias pesquisas em livros e periódicos acerca de conceitos, estudo no local acerca de sua história e administração, assim como para a busca de informações pertinentes à de programação voltada à internet.

Foina (2001, p. 31), conceitua Tecnologia da Informação como: “... um conjunto de métodos e ferramentas, mecanizadas ou não, que se propõe a garantir a qualidade e pontualidade das informações dentro da malha empresarial”.

Para tanto, levou-se em consideração a eficácia, eficiência e ergonomia no desenvolvimento do *software*.

1.5.3 Resultados Esperados

Melhorar o desempenho e organização das reservas do restaurante Galpão Capão do Cipó de forma eficaz e consciente no atendimento das necessidades de seus clientes. Busca melhorar o desempenho organizacional, utilizando-se de ferramentas atualizadas e o atendimento ao cliente, com foco no bom relacionamento e qualidade e a busca rápida por informações e por reservas.

1.6 Cronograma

O seguinte cronograma foi utilizado para o desenvolvimento deste trabalho:

ATIVIDADES	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Escolha do orientador	■					
Pesquisa bibliográfica preliminar	■					
Contatos para Coleta de dados	■					
Desenvolvimento de templates	■	■				
Estabelecimento da bibliografia definitiva		■				
Análise dos resultados de pesquisa		■				
Revisão do Artigo		■	■			
Encontros com orientador		■	■	■	■	
Programação das páginas <i>web</i>		■	■	■	■	
Elaboração do projeto		■	■	■	■	
Publicação Artigo					■	
Revisão e entrega do trabalho					■	
Apresentação do Trabalho em banca						■

Tabela 1 – Cronograma de pesquisa

Fonte: Próprio autor

1.7 Estrutura do Trabalho

Este website foi criado buscando tornar eficiente e dinâmico o trabalho de reservas no restaurante Galpão Capão do Cipó.

Para o desenvolvimento deste trabalho, foram cumpridas as seguintes etapas: pesquisa de material bibliográfico, revisão bibliográfica, modelagem do sistema, implementação do *software* e testes.

Na primeira fase foi realizado um levantamento bibliográfico, coletando informações e dados para o início da realização do trabalho. Na revisão bibliográfica fundamentou-se, teoricamente, justificando os tópicos abordados neste trabalho.

Para a implementação e os testes do sistema, foi utilizada a linguagem de programação PHP e suas tecnologias.

Quanto à documentação do sistema, esta foi obtida por meio da tecnologia da ferramenta *Adobe Dreamweaver*, assim utilizando todas as suas funções disponíveis.

Hardware utilizado: Notebook ASUS para implementação e documentação; Processador Intel Core I3, 1.50 GHz; 6 GB de memória RAM; HD 500 GB.

No próximo capítulo veremos as fundamentações teóricas utilizadas nesta pesquisa.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Internet e a World Wide Web (WWW)

A Internet surgiu na década de 1960 para fins militares, mas só em 1990 que a população conseguiu ter acesso a seus benefícios. Após isso passou por várias transformações e hoje está acessível para grande parte da população. A internet consiste basicamente em vários computadores conectados uns aos outros, que assim formam redes conectadas umas as outras. Por meio de protocolos os dispositivos podem se entender e estabelecer comunicação para trocar informações entre si. “O primeiro aspecto excelente relacionado ao projeto Internet é que ele é aberto a todos os tipos de computadores. ” (SNELL, 1998, p.6).

O fato de ser aberta a qualquer pessoa é um fator determinante que fez com que a internet desenvolva-se e obtivesse tal crescimento e hoje esteja acessível a milhões de pessoas.

A *World Wide Web* (WWW) teve sua expansão com o desenvolvimento da estrutura cliente/servidor em associação com o uso da linguagem de *hipertexto*¹ e a evolução das telecomunicações. A grande vantagem com a implementação de *hipertextos* é que qualquer plataforma tem a capacidade de interpreta-la, pois, a linguagem de *hipertexto* é um conceito universal.

As informações de *hipertexto* ter sua interpretação através de um aplicativo dedicado exclusivamente a essa tarefa, o navegador. O navegador tem a responsabilidade de realizar a leitura e a apresentação dos complementos.

¹ Texto em formato [digital](#).

A WWW é um sistema distribuído, que permite que as informações de um ou mais *hipertextos* estejam armazenados em diferentes localizações geográficas. Sendo um sistema dinâmico, pois pode ser atualizado constantemente. Tal adaptação dinâmica é fator importante para o Comércio Eletrônico.

A WWW é um sistema interativo na medida em que o usuário reage ao conteúdo que lhe é proposto nas páginas de sites. Em uma página podem existir *links*², como anúncios comerciais, que sugerem ao usuário interagir com eles. E o uso de formulários nas páginas é considerado um método muito importante, já que se caracteriza em uma forma de fazer com que o usuário forneça informações no seu preenchimento.

2.2 Tecnologias Utilizadas

2.2.1 SGDB (Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados)

Os Bancos de Dados podem ser definidos como arquivos que armazenam dados que com sua manipulação geram informações.

Os SGDBs (Sistema Gerenciador de Banco de Dados) permitem o gerenciamento, manipulação, consulta e controle dos dados de um banco de dados. Segundo Oppel (2004) o SGDB fornece os recursos necessários para organizar e manter os dados de um banco de dados.

Dentre os recursos de um SGDB pode-se citar o gerenciamento do acesso aos dados, que pode ser simultâneo de forma que não haja conflito em atualizações de dados, suporte para linguagem de consulta que é utilizada para a recuperação dos dados, recursos para a realização de *backup*³ inclusive recuperação de falhas, garantia da seguridade dos dados com o controle do acesso aos dados onde somente pessoas autorizadas podem acessar ou modificar os dados.

Os três recursos básicos de um SGDB são:

- Linguagem de definição de dados.
Define cada elemento da mesma forma como é apresentado.
- Linguagem de manipulação de dados.

² Para ligações entre páginas web.

³ Cópia de segurança de dados.

Permite a manipulação dos dados. A linguagem SQL (Structure Query Language) é a mais utilizada e é de fácil compreensão pela sua simplicidade.

- Dicionário de dados. Um arquivo automático que contem as definições dos elementos dos dados.

2.2.1.1 MySQL

Existem vários sistemas gerenciadores de banco de dados (SGDBs) todos oferecem robustez, confiabilidade, rapidez, portabilidade, segurança, escalabilidade e outros benefícios. Mas eles possuem algumas desvantagens, como preço elevado, necessidade maior de recursos de hardware, problemas de suporte e treinamento.

Criado com o propósito de ser um SGDB estável, seguro, rápido e que fosse barato, hoje o MySQL conseguiu atingir seus propósitos pois é considerado um banco rápido, estável, confiável, seguro e gratuito, lembrando que possui uma versão paga que possui suporte.

Ele consome poucos recursos do sistema operacional, possui extrema velocidade e compatibilidade (conecta-se facilmente com todas as aplicações compatíveis com ODBC), além de um custo financeiro extremamente baixo [...] (SILVA, 2003, p.17).

O MySQL é muito utilizado para páginas de internet, pois é um SGDB rápido e que possui diversos recursos e é de fácil utilização. Empresas como Google®, Motorola®, NASA®, Yahoo Finance®, Texas Instruments® fazem uso do MySQL em suas bases de dados.

O MySQL possui:

- Alta compatibilidade com linguagens com PHP, Python, Java C# e C/C++.
- Baixa exigência de processamento.
- Triggers.
- Stored procedures.
- Sub-selects.
- Suporte total ao Unicode.
- INFORMATION_SCHEMA (para armazenamento do dicionário de dados).
- Server side cursors.

- Suporte a SSL.
- Melhoria no tratamento de erros.

Tudo isso garante que o MySQL seja um ótimo banco de dados, completo para aplicações de pequeno e grande porte.

2.2.2 HTML E HTML5

O HTML é uma linguagem de marcação que originou da linguagem SGML. Trata-se de um conjunto de tags (etiquetas), que serve para definir qual será a forma de apresentação de textos e outros elementos em uma página.

Segundo Osmar J. Silva (2003, p.23) “HTML (Hyper Text Markup Language) – É a linguagem usada na autoria de páginas destinadas à Internet. Não importa se a tecnologia usada é ASP, PHP, CGI, ou outras. No final o resultado será HTML, já que esta é a linguagem mais apropriada”.

A linguagem foi criada para o tráfego de documentos, mais evoluiu e hoje tem muitos recursos, onde ficou conhecido mundialmente como a linguagem padrão da web.

Silva (2003) ainda diz que com a evolução da linguagem HTML sendo usada para a criação de páginas web, notou-se a necessidade de torná-la mais flexível, ou seja, manipular visualmente a apresentação, a aparência dos textos.

Silva (2003) relata que a linguagem de marcação HTML foi criada com o intuito de fazer a transferência de documentos e informações de natureza científica, e foi aperfeiçoada até os dias atuais. A princípio o HTML atendia somente a um público alvo, os cientistas, mas com a evolução da linguagem, com o acréscimo de várias tags, novos atributos acabaram tornando a linguagem mais conhecida no mundo para apresentação de páginas web.

O HTML5 é a quinta versão da linguagem de programação HTML, Pilgrim afirma que:

O HTML5 é a próxima geração do HTML, sucedendo o HTML 4.01, XHTML 1.0 e XHTML 1.1. O HTML5 fornece novas funções necessárias para os aplicativos web modernos. Ele também padroniza diversas características da plataforma web que os desenvolvedores têm utilizado por anos, mas que nunca foram verificadas ou documentadas por um comitê de padronização.

Pilgrim ainda afirma que “o HTML5 é projetado para ser multiplataforma. Você não precisa estar rodando Windows, Mac OS X, Linux, Multics ou qualquer sistema operacional em particular para aproveitar o HTML5. A única coisa de que você precisa é de um navegador web moderno.”

2.2.3 CSS E CSS3

As folhas de estilo em cascata ou CSS é uma linguagem para estilos simples e muito utilizada, que define como serão exibidos os códigos de uma página web, é ele controla fonte, cores, imagens, entre outros documentos.

Conforme Osmar J. Silva “CSS significa Cascading Style Sheet (folhas de estilo em cascata) e é a linguagem de formatação adotada por milhares de webmasters em todo o mundo.” (SILVA, 2001, p.34).

Para Flanagan (2002, p.272), define CSS como “um padrão para especificar a apresentação visual de documentos HTML (ou XML).”

CSS3 é a mais nova versão do CSS. Uma das principais funções do CSS3 é extinguir imagens de plano de fundo, bordas arredondadas, e mostrar transições e efeitos para criar vários tipos de animações.

“O modelo de desenvolvimento das especificações para as CSS3 alterou o modelo adotado pelas versões anteriores. Enquanto estas foram desenvolvidas em um documento único, as CSS3 estão sendo desenvolvidas em módulos” (SILVA, 2012, p.44).

2.2.4 Javascript

JavaScript é uma linguagem de programação não compilada usada para criar pequenos programas onde realizam ações dentro de uma página web, ela é compatível com a maioria dos navegadores. É a linguagem que permite desde a criação de pequenos scripts até programas

maiores, com funções e estruturas de dados complexas. O objetivo do JavaScript é criar páginas web mais dinâmicas.

Para David Flanagan (2002, p.122) JavaScript é:

JavaScript é uma linguagem de programação leve, interpretada e com recursos de orientação a objeto. O núcleo de uso geral da linguagem foi incorporado no Netscape, Internet Explorer e em outros navegadores Web e aprimorado para programação Web com a adição de objetos que representam a janela do navegador e seu conteúdo.

2.2.5 JQuery

JQuery é um framework JavaScript que interage com uma página HTML. Utilizada para simplificar a vida do desenvolvedor, ele permite adicionar interatividade e dinamismos a página web, atribuindo eventos, definindo efeitos, criar ou alterar elementos na página, entre outras finalidades. Pode ser utilizada e modificada sem custos algum.

2.2.6 Ajax

Um conjunto de técnicas para desenvolvimento web que utiliza as tecnologias JavaScript e XML, para tornar as páginas web interativas com o usuário, utilizando informações assíncronas. Utilizado para permitir o acesso de dados novos no servidor, sem que a página precise ser recarregada toda vez.

Silva (2009, p.133) cita que:

“AJAX é a sigla em inglês para Asynchronous JavaScript and XML e trata-se de uma técnica de carregamento de conteúdos em uma página web com o uso do JavaScript, XML, HTML, TXT, PHP, ASP, JSON ou qualquer linguagem de marcação ou programação capaz de ser recuperada de um servidor.”

2.2.7 Design Responsivo

O design responsivo ou design multiplataforma é uma técnica para criar sites onde o conteúdo de uma página web se adapta a qualquer espaço, sendo ele acessado de um desktop, tablet ou de um celular, sem perder informações e sem precisar definir diversas folhas de estilos para cada resolução.

O design responsivo se firmou em 2012 e vem com tudo em 2013. Trata-se do layout que se adapta a diversos tipos de tela, numa combinação de layout fluído e folhas de estilo específicas para cada resolução. Isso é muito bom, pois ao invés de criar diversas páginas com layouts de larguras fixas, basta criar um index só, que se adapte a qualquer resolução (AVILA, 2013).

Demonstração de um design responsivo na figura a seguir:



Figura 1: Design Responsivo

Fonte: Universo na Rede

2.2.8 PHP

O PHP (um acrônimo recursivo para "PHP: Hypertext Preprocessor", originalmente Personal Home Page) é uma linguagem de script para o desenvolvimento de

aplicações WEB. O PHP é livre, podendo ser utilizado para o desenvolvimento de aplicações por qualquer pessoa que desejar utilizá-lo, ele também é compatível com a maioria dos sistemas operacionais. O código PHP pode ser utilizado junto com o código HTML, promovendo dinamismo e facilidades para o desenvolvimento.

O objetivo principal da linguagem é permitir a desenvolvedores escreverem páginas que serão geradas dinamicamente rapidamente, mas você pode fazer muito mais do que isso com PHP. (MANUAL DO PHP).

O código PHP é interpretado pelo servidor web, que deve possuir o módulo PHP instalado, onde os scripts e funções são executados, enviando apenas conteúdo dinâmico (HTML) para o usuário.

Com o PHP é possível realizar muitas operações como: coletar dados de formulários, gerar páginas com conteúdo dinâmico, geração de imagens arquivos PDF, permite a construção de aplicações WEB completas. O PHP permite a utilização de outras linguagens de programação em seu conjunto como HTML, CSS, Java Script, XHTML, XML, JSON.

Conexões com bancos de dados são facilmente realizadas com PHP, que possui suporte a diversos tipos de banco de dados.

2.2.9 Zend Framework

O Zend Framework ou ZF é um framework para desenvolvimento de aplicações WEB que são construídas com PHP e atualmente está na versão 2. O ZF é livre e sua metodologia é voltada para a orientação a objetos e padrões MVC (Model View Controller).

O ZF foi desenvolvido com o objetivo de simplificar o desenvolvimento de aplicações, e promover as melhores práticas e padrões para os desenvolvedores PHP.

Zend Framework 2 é um framework de código aberto para desenvolvimento de aplicações web e serviços utilizando PHP 5.3 +. Zend Framework 2 usa código orientado a objeto 100% e utiliza a maior parte dos novos recursos do PHP 5.3. (MANUAL ZEND FRAMEWORK 2).

A sua arquitetura possibilita a reutilização de código e componentes quando necessário. A sua biblioteca de funções é extensa e permite a utilização simplificada de todas as funções que o PHP dispõe, possui funções para a autenticação, controle de acesso, conexão e mapeamento de banco de dados, internacionalização, criação de formulários e filtragem e validação de dados coletados de usuários, interface para a utilização do AJAX.

Devido a sua construção desacoplada é possível criar módulos e integrar outros frameworks e até construir módulos para integrar bibliotecas de funções escritas com outras linguagens de programação como CSS, Java Script, Perl, Python, Java, C, C++.

Com a sua devida utilização o ZF propõe agilidade no desenvolvimento, melhorias no desempenho e principalmente facilidade na manutenção da aplicação.

3. O PROJETO

3.1 Levantamento de Requisitos

REQ001 – Login			
PRIORIDADE:	Alta	ESTABILIDADE:	Alta
SOLICITANTE:	Administrador	REQ. ORIGEM:	
TIPO DO REQUISITO:	Funcional	IMPACTO NA ARQUITETURA:	Médio/Baixo
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá conter um formulário de login para o administrador poder entrar na área administrativa. Sendo que se o funcionário estiver bloqueado não deverá deixar fazer o login, e deverá apresentar a mensagem de funcionário bloqueado		

REQ002 – Cadastro de Mesas			
PRIORIDADE:	Alta	ESTABILIDADE:	Alta
SOLICITANTE:	Administrador	REQ. ORIGEM:	
TIPO DO REQUISITO:	Funcional	IMPACTO NA ARQUITETURA:	Médio/Baixo
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá conter um cadastro de mesas que serão apresentadas na página de reservas para o cliente.		

REQ003 – Reservas			
PRIORIDADE:	Alta	ESTABILIDADE:	Alta
SOLICITANTE:	Cliente	REQ. ORIGEM:	
TIPO DO REQUISITO:	Funcional	IMPACTO NA ARQUITETURA:	Médio/Baixo
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá conter uma listagem das mesas disponíveis de acordo com a data selecionada para o cliente poder solicitar sua reserva. Ao reservar, a mesa já fica com o status reservada, entretanto, necessita de aprovação do administrador, caso seja informado dados inválidos no cadastro, como: nome: xxx, telefone: xxx		

REQ004 – Consulta Reservas			
PRIORIDADE:	Alta	ESTABILIDADE:	Alta
SOLICITANTE:	Administrador	REQ. ORIGEM:	
TIPO DO REQUISITO:	Funcional	IMPACTO NA ARQUITETURA:	Médio/Baixo
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá conter uma consulta das mesas reservadas para o administrador saber quem fez a reserva da mesa, e quantas foram as mesas reservas para determinada data.		

REQ005 – Aprovar Reservas			
PRIORIDADE:	Alta	ESTABILIDADE:	Alta
SOLICITANTE:	Administrador	REQ. ORIGEM:	
TIPO DO REQUISITO:	Funcional	IMPACTO NA ARQUITETURA:	Médio/Baixo
DESCRIÇÃO:	O sistema deverá conter uma opção para o administrador aprovar as reservas. Sendo que ao aprovar ou não, será enviado um e-mail alertando a situação.		

Atores

- a) Administrador;
- b) Cliente;

Funções do Sistema (Casos De Uso)

- a) (Administrador) - Cadastra mesas;
- b) (Administrador) – Pesquisa mesas cadastradas;
- c) (Administrador) – Aprova/desaprova reservas;
- d) (Administrador) – Pesquisa reservas realizadas;
- e) (Usuário) – Realiza reservas;
- f) (Sistema) – Mantêm cadastros.

Quadro de Eventos

Descrição	Entrada	Saída	Caso de Uso
Login	Usuário e senha	Tela Administrativa	Realizar Login
Administrador cadastra mesas	Nome	Mesa Cadastrada	Cadastrar Mesa
Cliente realiza reserva	Nome, telefone, e-mail e mesa	Reserva cadastra	Cadastrar Reserva
Administrador consulta reservas	Data	Reservas cadastradas	Consultar Reservas
Administrador aprova/desaprova reservas	Reservas	Reservado aprovada ou desaprovada	Aprovar Reservas

Quadro 1 – Quadro de Eventos

Fonte: Próprio autor

Este quadro apresenta as características de cada funcionalidade de entrada e saída e também o caso de uso, encontrados no *website*.

3.2 Descrição dos Casos de Uso

- **Realizar login**

Curso Normal:

- a) O Administrador acessa a área de login e informa seus dados para acesso;
- b) O sistema retorna com a tela administrativa caso login seja válido;

Curso Alternativo:

- a) O sistema acusa que os dados estão incorretos;

- **Cadastrar Mesas**

Curso Normal:

- a) O Administrador envia o nome da mesa para cadastro;
- b) O sistema retorna com mesa cadastrada;

Curso Alternativo:

- a) O sistema envia mensagem dados incompletos;

- **Realizar Reservas**

Curso Normal:

- c) O Cliente seleciona data e mesa para reserva;
- d) O sistema retorna com reserva efetuada com sucesso;

Curso Alternatvo:

- a) O sistema envia mensagem dados incompletos;

- **Consultar Reservas**

Curso Normal:

- b) O Administrador pesquisa reservas através de determinada data;
- c) O sistema retorna com as reservas realizadas;

- **Aprovar Reservas**

Curso Normal:

- a) O Administrador visualiza todas as reservas realizadas, e caso esteja tudo correto faz a aprovação ou desaprovação da reserva;
- b) O sistema retorna com aprovação ou desaprovação da reserva;
- c) O sistema envia uma mensagem para o cliente com o status da sua reserva;

3.3 Diagramas

3.3.1 Diagrama de Caso de Uso

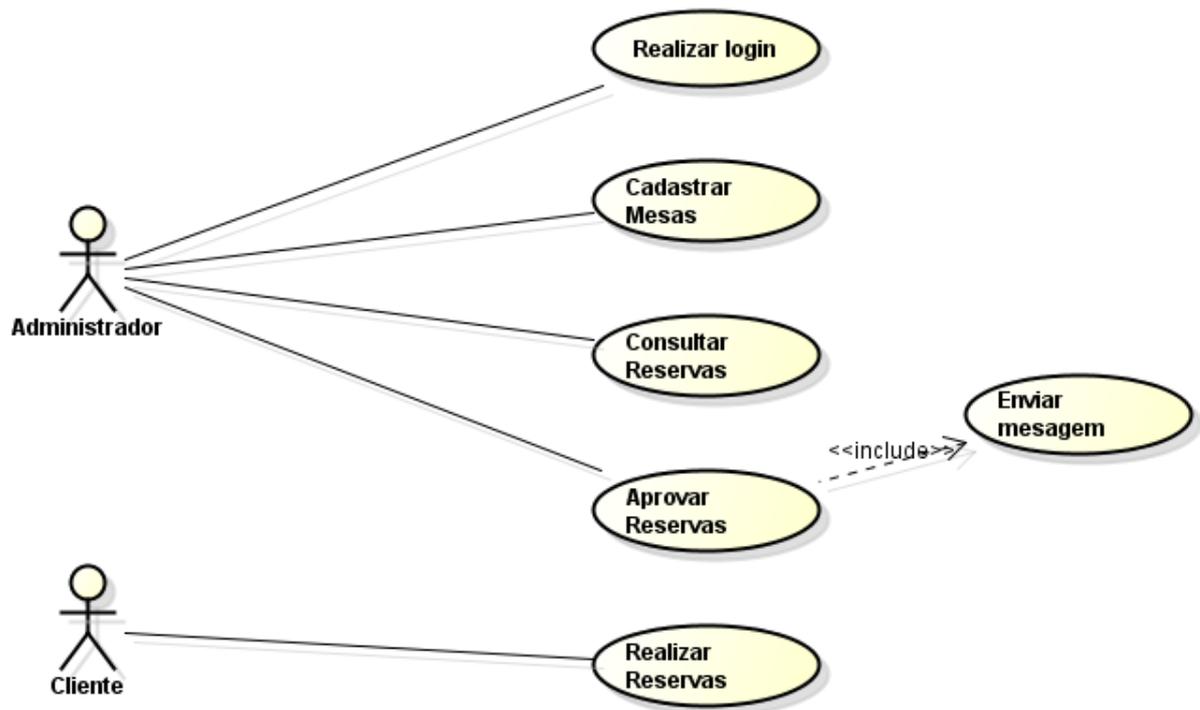


Figura 2 – Diagrama de Caso de Uso
Fonte: Próprio autor

3.3.2 Diagrama de Classe

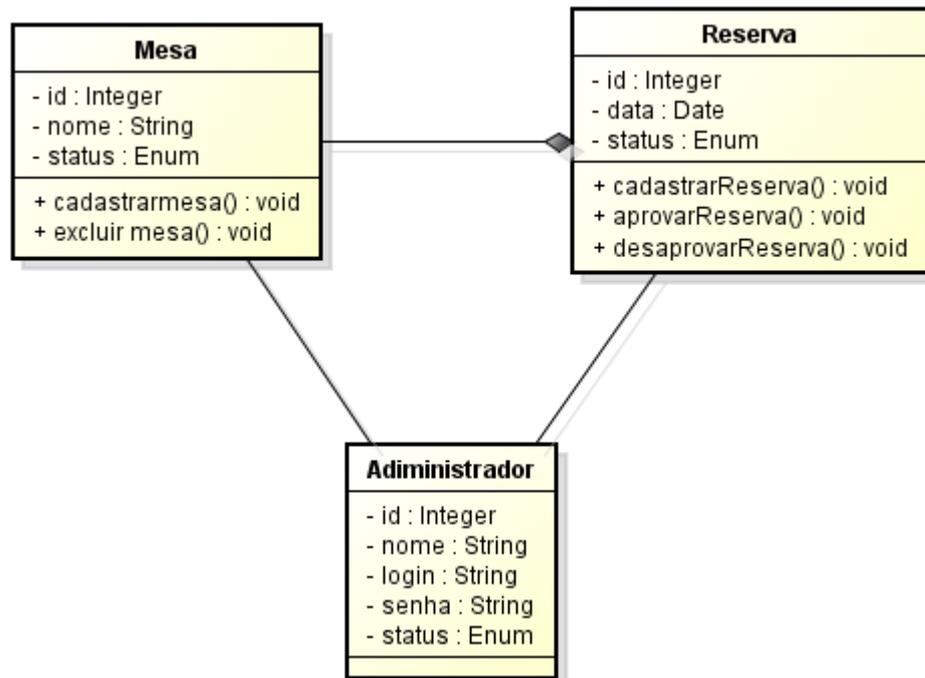


Figura 3 – Diagrama de Classe
Fonte: Próprio autor

3.3.3 Diagramas de Sequência

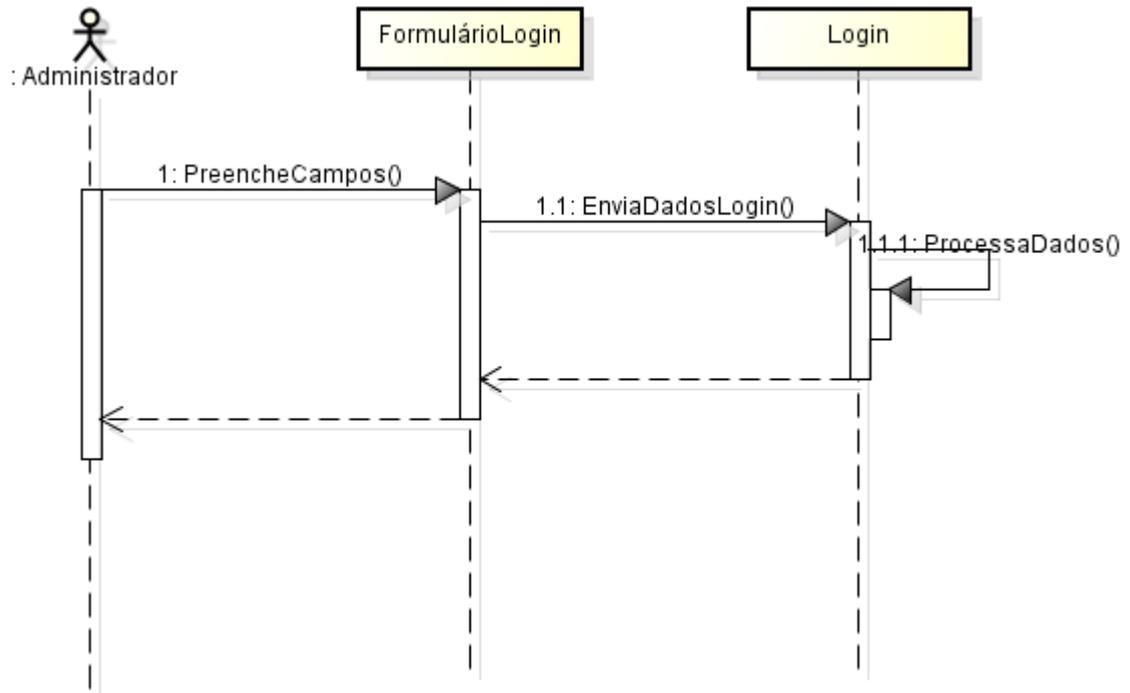


Figura 4 – Diagrama de Sequência – Realizar Login
Fonte: Próprio autor

Aqui estão descritos os passos necessários para o login do Administrador.

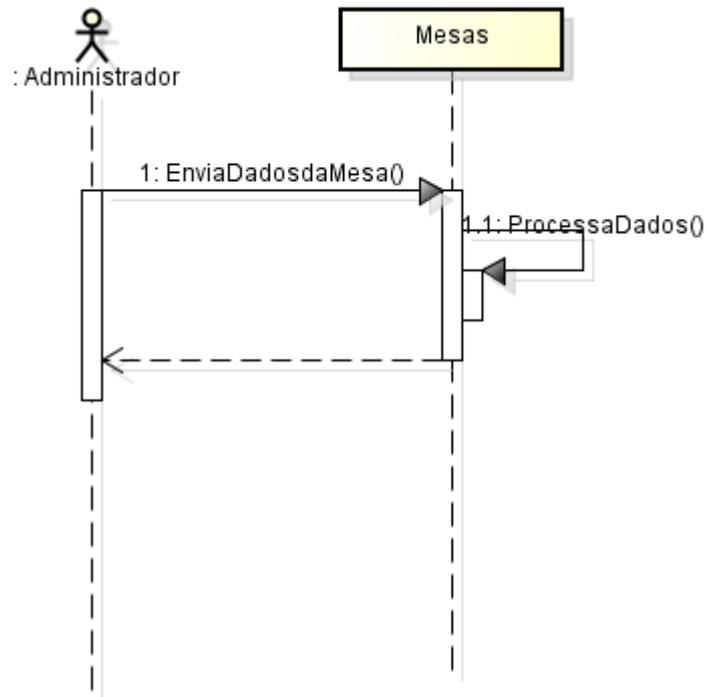


Figura 5 – Diagrama de Sequência – Cadastrar Mesa
Fonte: Próprio autor

Aqui estão descritos os passos necessários para o cadastro, e conseqüentemente a disponibilidade das mesas.

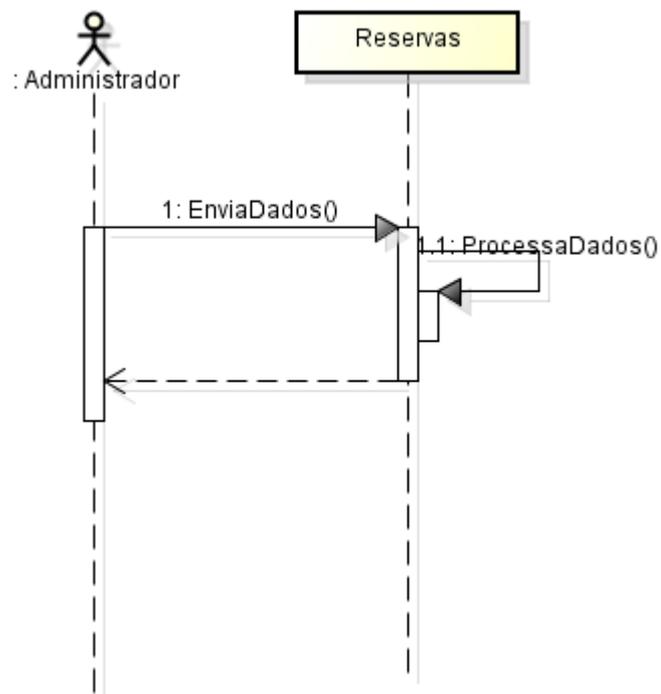


Figura 6 – Diagrama de Sequência – Consultar Reservas
Fonte: Próprio autor

Aqui estão descritos os passos necessários para a consulta de reservas.

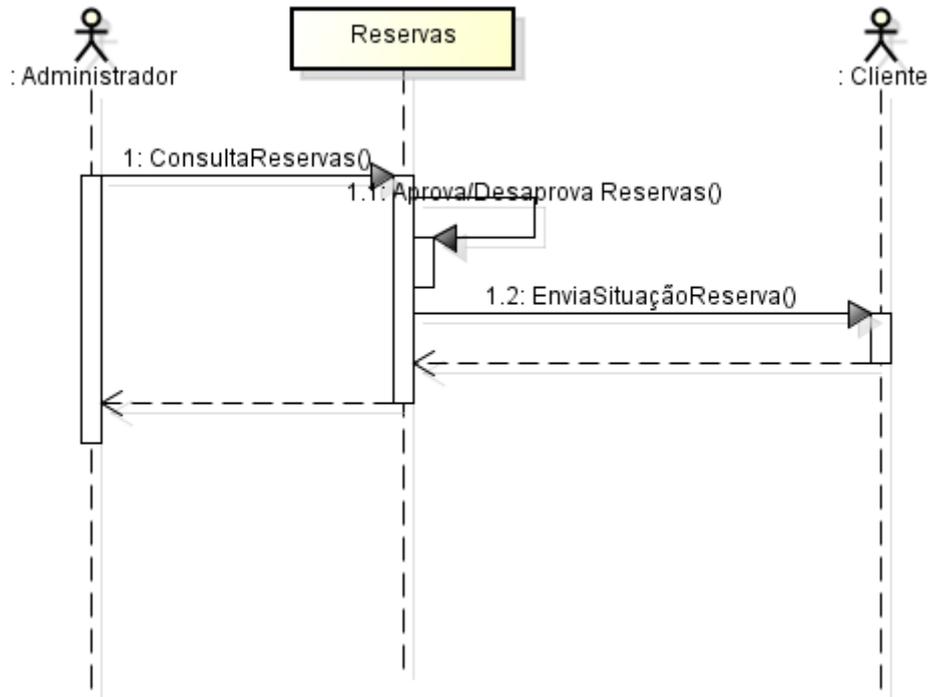


Figura 7 – Diagrama de Sequência – Aprovar Reservas
Fonte: Próprio autor

Aqui estão descritos os passos necessários do administrador para aprovar ou desaprovar a reserva.

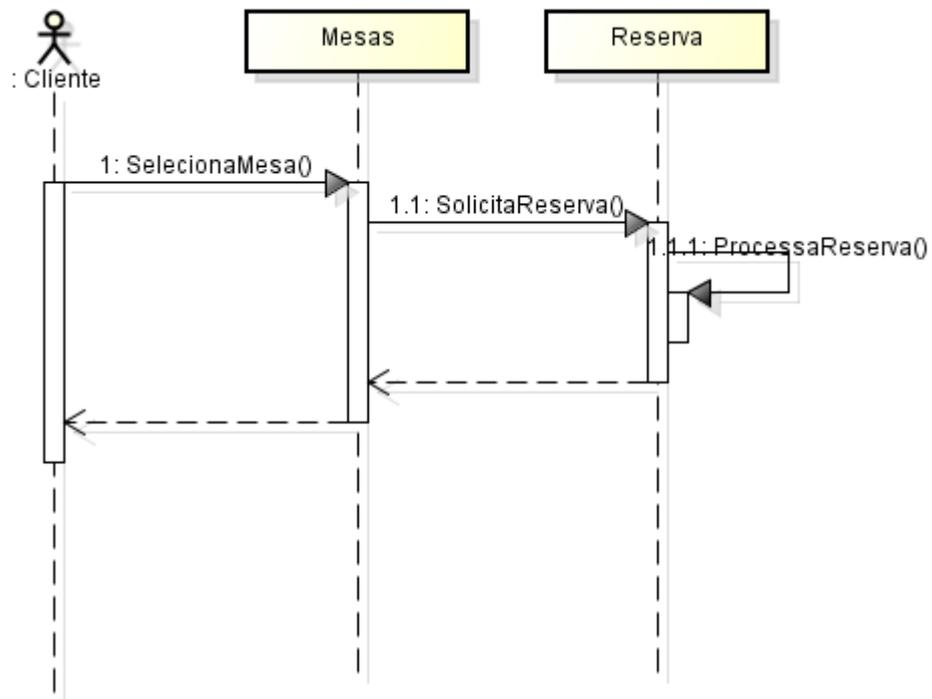


Figura 9 – Diagrama de Sequência – Aprovar Reservas
Fonte: Próprio autor

Aqui estão descritos os passos necessários para o cliente solicitar uma reserva de mesa.

3.3.4 Diagrama de Componentes

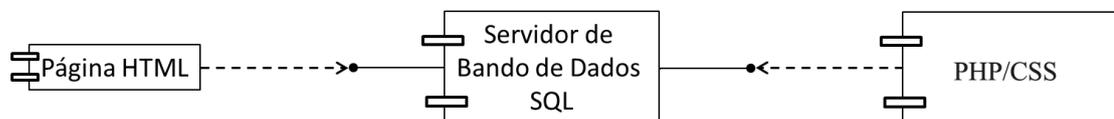


Figura 8 – Diagrama de componentes
Fonte: Próprio autor

Aqui estão descritos todos os componentes utilizados para a criação e disponibilidade do *website*.

3.3.5 Diagrama de Implantação

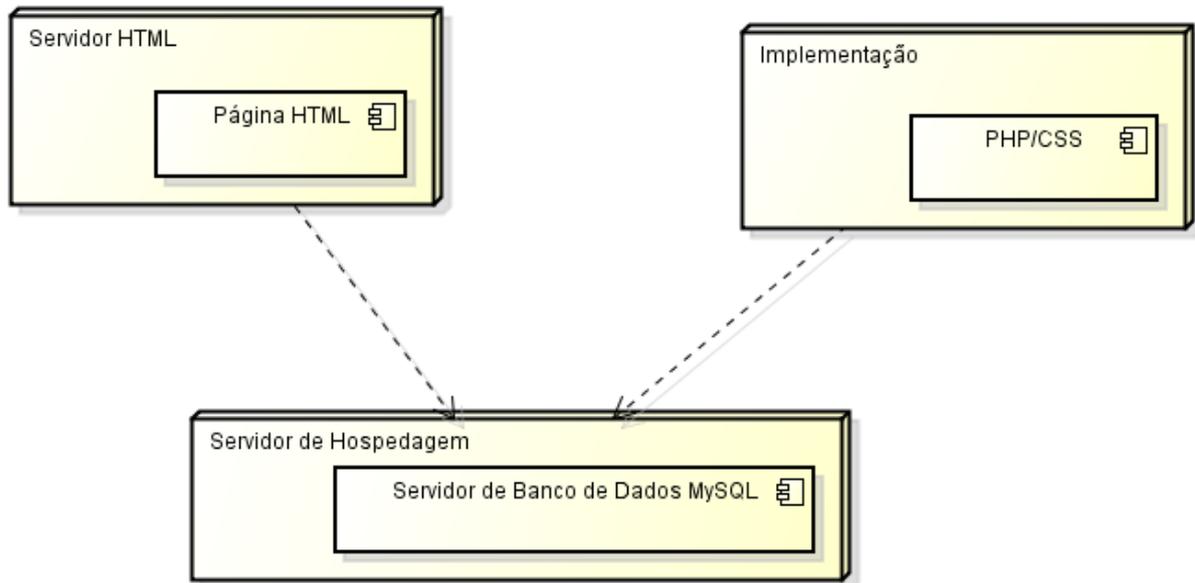


Figura 9 – Diagrama de implantação
Fonte: Próprio autor

Aqui estão descritos os componentes necessários para que o *website* fosse implementado.

3.4 Interface do Website

3.4.1 Site



Figura 10: Tela Inicial do Site
Fonte: Próprio autor

Tela que apresenta a página inicial do site, contendo um menu superior para acesso a outras páginas.

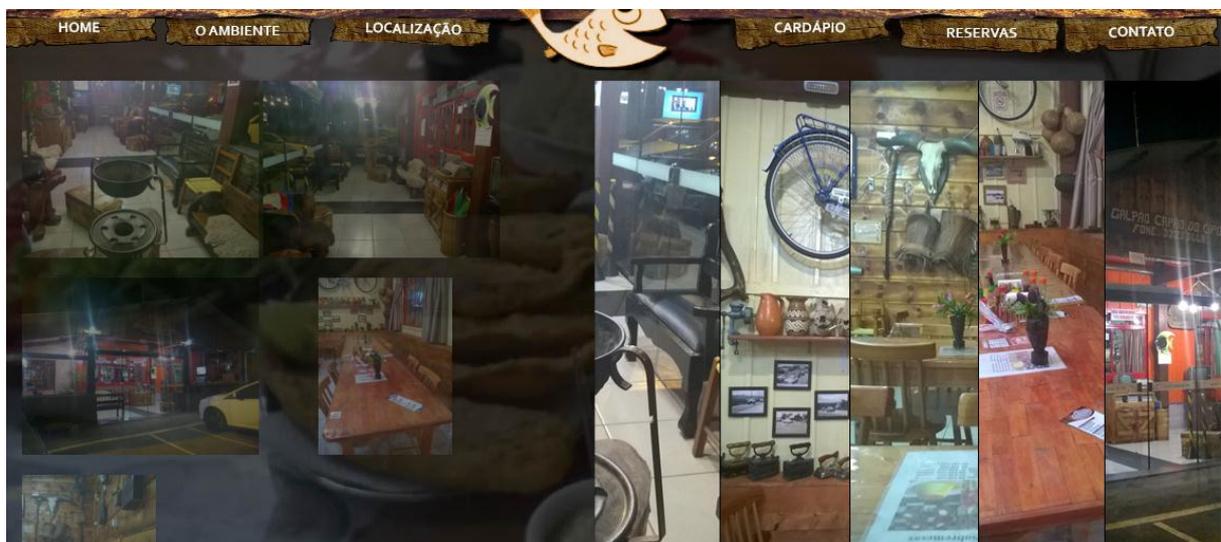


Figura 111: Tela O Ambiente
Fonte: Próprio autor

Nesta tela são apresentadas algumas imagens do ambiente do restaurante. Em seu lado esquerdo é apresentada uma galeria de imagens.



Figura 122: Tela Galeria Fancybox
Fonte: Próprio autor

Para a galeria foi utilizado o plugin fancybox jquery, que ao clicar na imagem pequena, apresenta em segundo plano a imagem em seu tamanho original sem alterar a página.

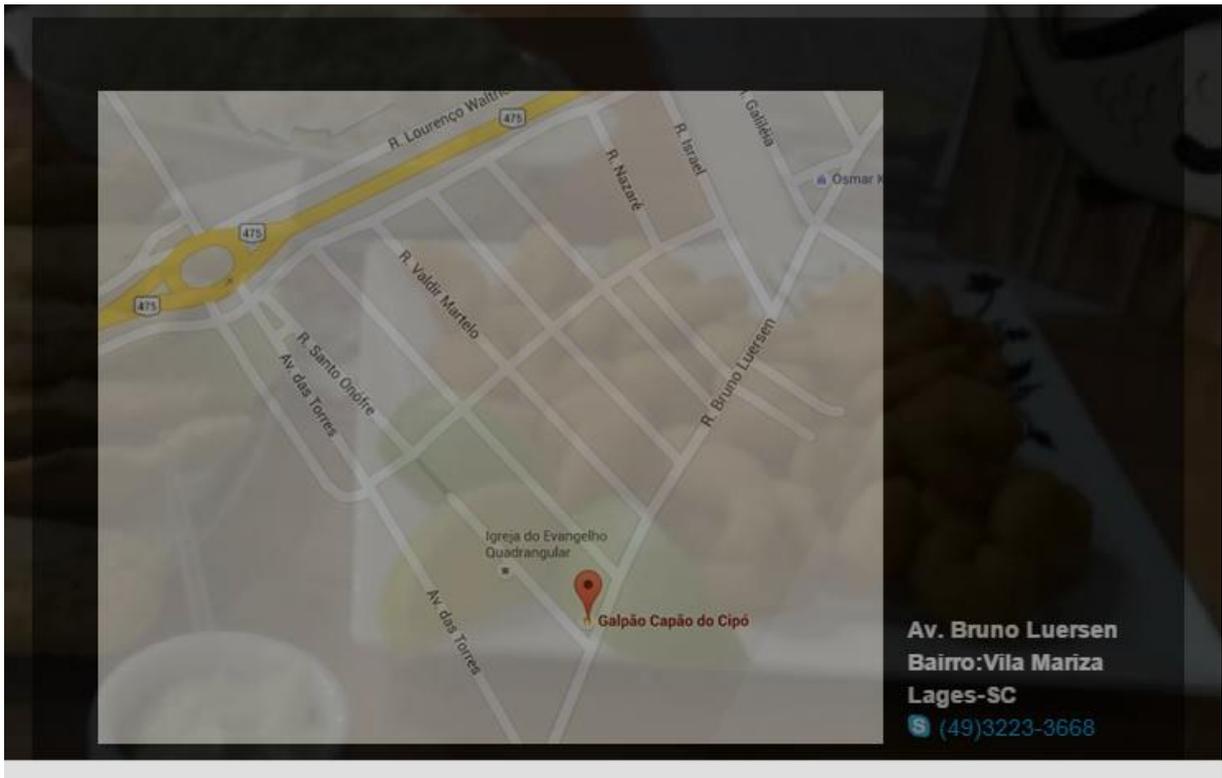


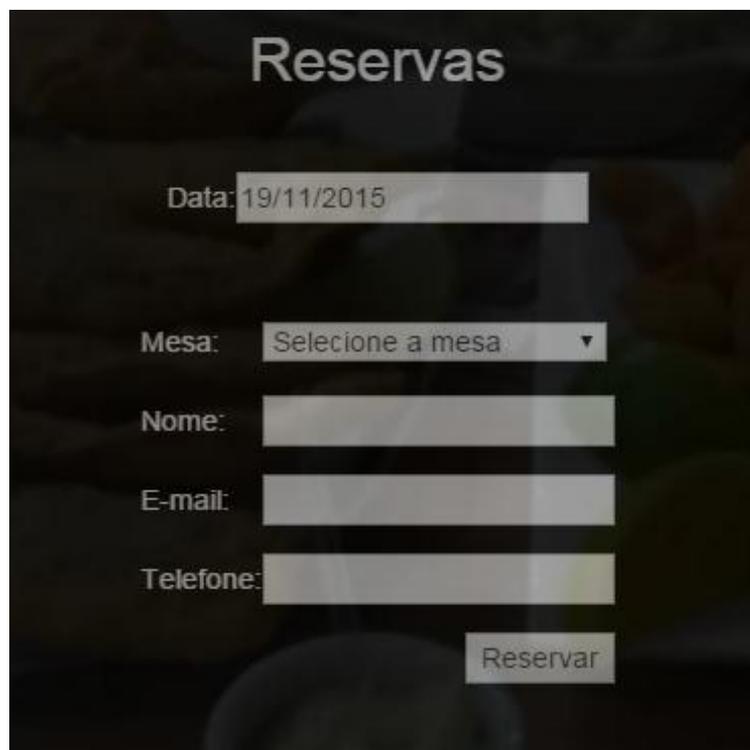
Figura 133: Tela Localização
Fonte: Próprio autor

Na página localização, é realizada uma integração com o google maps para apresentar a localização do restaurante.



Figura 144: Tela Cardápio
Fonte: Próprio autor

Na página cardápio, é apresentado o cardápio do restaurante utilizando o plugin fancybox jquery.

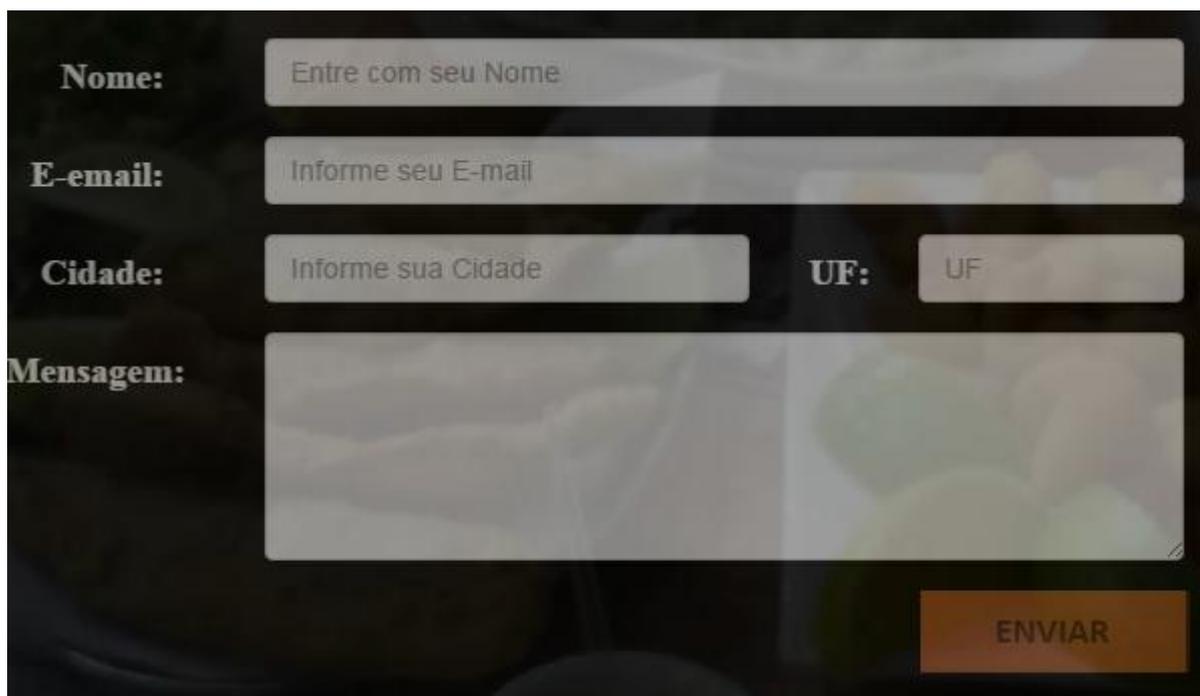


The image shows a dark-themed reservation form titled "Reservas". The form contains the following fields and elements:

- Data:** A text input field containing the date "19/11/2015".
- Mesa:** A dropdown menu with the text "Selecione a mesa" and a downward arrow.
- Nome:** A text input field.
- E-mail:** A text input field.
- Telefone:** A text input field.
- Reservar:** A button located at the bottom right of the form.

Figura 155: Tela Reservas
Fonte: Próprio autor

Na página reservas, é apresentado o formulário acima para o cliente solicitar a reserva de sua mesa através do site.



The image shows a contact form on a dark background. It consists of the following elements:

- Nome:** A text input field with the placeholder text "Entre com seu Nome".
- E-mail:** A text input field with the placeholder text "Informe seu E-mail".
- Cidade:** A text input field with the placeholder text "Informe sua Cidade".
- UF:** A dropdown menu with the placeholder text "UF".
- Mensagem:** A large text area for writing the message.
- ENVIAR:** An orange button located at the bottom right of the form.

Figura 166: Tela Contato
Fonte: Próprio autor

Na tela contato, existe um formulário para o cliente entrar em contato via e-mail com o restaurante.

3.4.2 Gerenciamento de Reservas

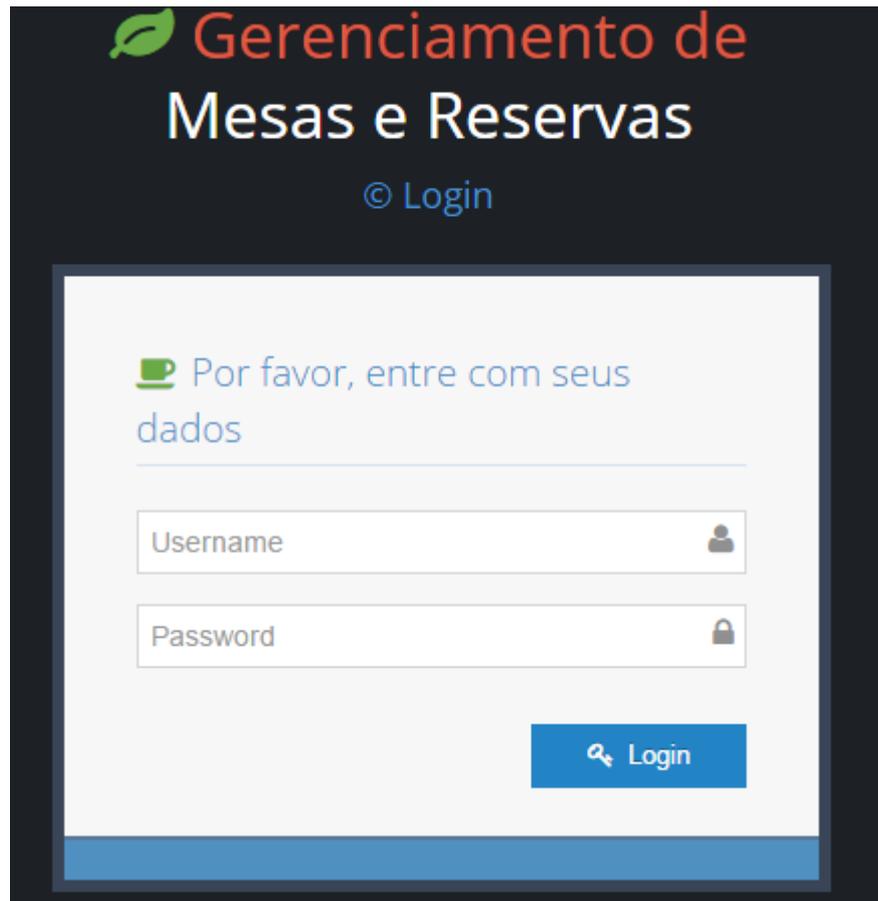


Figura 177: Tela Login
Fonte: Próprio autor

Tela de login para o administrador do restaurante acessar o gerenciamento de reservas.



Figura 188: Header Tela Principal
Fonte: Próprio autor

Topo da página inicial do gerenciamento de reservas, onde apresenta o nome do usuário logado, e um menu para fazer logon.

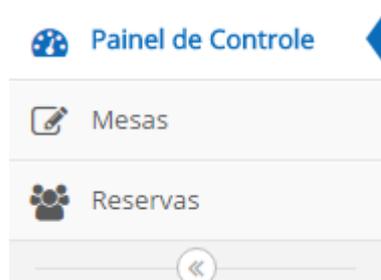


Figura 199: Menu Tela Principal
Fonte: Próprio autor

Menu da página principal que apresenta as opções de cadastrar mesas e gerenciar reservas.

Home » Página Inicial ⚙️

✓ Bem-vindo ao sistema de gerenciamento de mesas e reservas ✕

★ Mesas ^

Descrição	Status	Ação
Mesa 01 - (4 pessoas)	Ativo	
Mesa 02 - (4 pessoas)	Ativo	
Mesa 03 - (6 pessoas)	Ativo	

★ Últimas Reservas ^

Descrição	Data da Reserva	Nome	Status	
Reservar 3 Mesa 01 - (4 pessoas)	17/11/2015	Pedro	A Confirmar	
Reservar 2 Mesa 01 - (4 pessoas)	18/11/2015	Jhonatan	Descartada	

Figura 20: Corpo Tela Principal
Fonte: Próprio autor

Apresenta as mesas 5 últimas mesas cadastradas e as 5 últimas reservas realizadas.

Listagem de Mesas

[Cadastrar novo](#)

Código	Descrição	Status	
1	Mesa 01 - (4 pessoas)	Ativo	
2	Mesa 02 - (4 pessoas)	Ativo	
3	Mesa 03 - (6 pessoas)	Ativo	

Showing 1 to 3 of 3 entries FirstPrevious1NextLast

Figura 21: Tela Listagem de Mesas

Fonte: Próprio autor

Apresenta todas as mesas cadastradas, contando com a opção de editar uma mesa existente ou incluir uma nova mesa.

Cadastro de Mesas

Descrição	Status	Salvar
<input type="text"/>	<input type="text" value="Ativo"/>	

Figura 22: Tela Cadastro de Mesas

Fonte: Próprio autor

Nesta tela é possível incluir os dados relacionados à mesa e inserir uma nova.

Listagem de Reservas

Código	Mesa	Data de Reserva	Nome	Telefone	E-mail	Status	
2	Mesa 01 - (4 pessoas)	18/11/2015	Jhonatan	asd	teste@hotmail.com	Rejeitada	
3	Mesa 01 - (4 pessoas)	17/11/2015	Pedro	421123234	pedro@hotmail.com	A confirmar	

Showing 1 to 2 of 2 entries FirstPrevious1NextLast

Figura 23: Listagem de Reservas

Fonte: Próprio autor

Nesta tela é possível verificar todas as reservas realizadas, possuindo um filtro para melhor buscar as reservas. O botão verde, serve para confirmar a reserva, e o amarelo rejeitar a reserva. Toda vez que é clicado em um destes botões, é enviado um e-mail para o cliente informando a situação da reserva.

4 CONCLUSÃO

Com o término desse trabalho pode-se dizer que o sistema foi desenvolvido para ser de fácil uso, onde engloba as principais funcionalidades básicas de um sistema de reservas, contendo com a opções de busca e ordenação para facilitar a busca e organização das reservas.

Com a utilização do twitter bootstrap, css3 e html5, foi possível criar um sistema com melhor dinamismo e simples de ser usado, sendo que qualquer pessoa com pelo menos 15 minutos de apresentação do sistema já pode sair utilizando.

Com um sistema que realiza a reserva de mesas, possibilita a organização, e atende as necessidades básicas de reserva de um restaurante.

Conclui-se que com o desenvolvimento do sistema possibilitou um maior conhecimento perante de como é realizado o gerenciamento de reservas, assim como um maior conhecimento em quesitos de programação, pois foram utilizados várias tecnologias diferentes e métodos de programação baseados na orientação de objetos.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- AVILA, Bruno, **10 Tendências do web design para 2013**. Disponível em <<http://www.brunoavila.com.br/avante/webdesign/10-tendencias-do-web-design-para-2013.html>>, Acesso em Setembro de 2015.
- BATEMAN, T.S. E SNELL, S.A. **Administração – construindo vantagem competitiva**. São Paulo, Atlas, 1998.
- FAYYAD, U. M., Piatetsky Shapiro, G., Smyth, P. & Uthurusamy, R. **Advances in Knowledge Discovery and Data Mining**: tradução Udesc, 1996, AAAIPress, The Mit Press.
- FLANAGAN, David. **JavaScript: o guia definitivo**. Editora: Artmed. Porto Alegre, 2002.
- FOINA, Paulo Sérgio. **Tecnologia de Informação: planejamento e gestão**. São Paulo: Atlas, 2001.
- LIMA, Adilson da Silva. **MySQL Server – Versões Open Source 4.x: soluções para desenvolvedores e administradores de banco de dados**. São Paulo: Érica, 2003.
- MANUAL DO PHP. Disponível em http://www.php.net/pt_BR/index.php. Acesso em: Outubro 2015.
- MANUAL ZEND FRAMEWORK 2. Disponível em <<http://framework.zend.com>>. Acesso em Outubro 2015.
- MORAES, ANDRE; **Estratégias de marketing digital**. Disponível em: <<http://www.marketingdigital.com.br/estrategias-marketing-digital/artigo/feito-e-melhor-que-perfeito-mas-bem-feito-e-melhor-ainda.html>>, Acesso em Novembro 2015.
- OPPEL, Andy J. **Banco de dados desmistificado**: tradução Andreza Cardozo, Rio de Janeiro, Alta books, 2004.
- PILGRIM, Mark **HTML5 Up and Running**.: tradução Comunidade Maujor: O'Reilly Books, EUA, 2010.
- SILVA, Osmar J. **HTML 4.0 e XHTML 1.0: Domínio e Transição**. São Paulo: Érica, 2001.
- SILVA, Maurício S. **CSS3 desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**. São Paulo, Novatec, 2012.
- SILVA, Mauricio S. **Ajax com jquery: Requisições AJAX com a simplicidade de JQuery**. São Paulo, Novatec, 2009.
- SNELL, Ned. **Aprenda em 24 horas internet**. Rio de Janeiro, Campus, 1998.

ANEXOS

CÓDIGO

```
<?php

// ===== //

// Autor:          Jhonatan Branco

// ===== //

// Requisições de Arquivos Externos //

    require_once( "./classes/template.php" );
    require_once( "./classes/DAO/UtilsDAO.php" );
    require_once( "./classes/Utils/Util.php" );
    require_once( "./classes/DAO/ReservaDAO.php" );

// ===== //

// Instanciando Objetos //

    $oUtil      = new Util();
    $oUtilsDAO  = new UtilsDAO();
    $oReserva   = new ReservaDAO();

// ===== //

// Declaração de variáveis //
```

```

$msgTxt = ( isset( $_REQUEST['msgTxt'] ) ) ? $_REQUEST['msgTxt'] :
"none";

$msgDelete = ( isset( $_REQUEST['msgDelete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgDelete'] : "none";

$msgBloqueado = ( isset( $_REQUEST['msgDelete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgDelete'] : "none";

$msgResete = ( isset( $_REQUEST['msgResete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgResete'] : "none";

$acaoTela = ( isset( $_REQUEST['acaoTela'] ) ) ? $_REQUEST['acaoTela'] :
NULL;

$mre_id = ( isset( $_REQUEST['mre_id'] ) ) ? $_REQUEST['mre_id'] : NULL;

$mre_email = ( isset( $_REQUEST['mre_email'] ) ) ?
$_REQUEST['mre_email'] : NULL;

if ($acaoTela == "confirmar"){

    $pQry = mysql_query ("UPDATE tb_mesa_reserva SET mre_status =
'1' WHERE mre_id = '$mre_id'");

    $headers = "MIME-Version: 1.0\n";

    $headers .= "Content-type: text/html; charset=iso-8859-1\n";

    $headers .= "From: Reserva <galpaodocipo@hotmail.com>\n";

    $corpo = utf8_decode ("Sua reserva está confirmada!");

    $assunto = "Reserva";

    mail($mre_email,$assunto,$corpo,$headers);

    $msgTxt = "Reserva confirmada com sucesso!";

}else if ($acaoTela == "rejeitar"){

    $pQry = mysql_query ("UPDATE tb_mesa_reserva SET mre_status =
'2' WHERE mre_id = '$mre_id'");

    $headers = "MIME-Version: 1.0\n";

    $headers .= "Content-type: text/html; charset=iso-8859-1\n";

    $headers .= "From: Reserva <galpaodocipo@hotmail.com>\n";

```

```

        $corpo = utf8_decode ("Sua reserva foi rejeitada! Entre em contato com
o restaurante para saber o motivo");

```

```

        $assunto = "Reserva";

```

```

        mail($mre_email,$assunto,$corpo,$headers);

```

```

        $msgDelete = "Reserva rejeitada com sucesso!";

```

```

    }

```

```

// ===== //

```

```

// Definindo a Ação da Tela //

```

```

        $aListagem = $oReserva->listar();

```

```

        if( count( $aListagem ) <= 0 ){

```

```

            $msgTxt          = $oUtil->getMensagem('listNull');

```

```

            $clsTxt          = $oUtil->converteClass('al');

```

```

            $disTxt          = 'block';

```

```

        }

```

```

// ===== //

```

```

// Criação dos Templates desta Tela //

```

```

        $tplPrincipal = new Template( "templates/cReserva.html" );

```

```

        $tplHeader    = new Template( "templates/tplHeader.html");

```

```

        $tplMenu      = new Template( "templates/tplMenu.html");

```

```

// ===== //

```

```
// Adicionando informações aos Templates //

    $tplHeader->addChave( "ADM_NOME",          utf8_encode
($_SESSION["ADM_NOME"]) );

    $tplPrincipal->addChave( "HEADER",          $tplHeader->pega() );
    $tplPrincipal->addChave( "MENU",           $tplMenu->pega() );
    $tplPrincipal->addChaveMulti( "Listagem",   $aListagem );
    $tplPrincipal->addChave( "msgTxt",         $msgTxt );
    $tplPrincipal->addChave( "msgDelete",      $msgDelete );
    $tplPrincipal->addChave( "msgBloqueado",   $msgBloqueado );
    $tplPrincipal->addChave( "msgResete",      $msgResete );

// ===== //

// Saída das Informações //

    $tplPrincipal->mostra();

// ===== //

?>
```

<?php

```
// Requisições de Arquivos Externos //
```

```

require_once( "./classes/template.php" );
require_once( "./classes/DAO/UtilsDAO.php" );
require_once( "./classes/Utils/Util.php" );
require_once( "./classes/DAO/MesaDAO.php" );

// ===== //

// Instanciando Objetos //

$Util      = new Util();
$UtilsDAO  = new UtilsDAO();
$Mesa      = new MesaDAO();

// ===== //

// Declaração de variáveis //

$msgTxt = ( isset( $_REQUEST['msgTxt'] ) ) ? $_REQUEST['msgTxt'] :
"none";

$msgDelete = ( isset( $_REQUEST['msgDelete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgDelete'] : "none";

$msgBloqueado = ( isset( $_REQUEST['msgDelete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgDelete'] : "none";

$msgResete = ( isset( $_REQUEST['msgResete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgResete'] : "none";

$acaoTela = ( isset( $_REQUEST['acaoTela'] ) ) ? $_REQUEST['acaoTela'] :
NULL;

$mes_id = ( isset( $_REQUEST['mes_id'] ) ) ? $_REQUEST['mes_id'] :
NULL;

// ===== //

// Definindo a Ação da Tela //

```

```

$arResultado = $oMesa->listar();

if( count( $arResultado ) <= 0 ){

    $msgTxt          = $oUtil->getMensagem('listNull');
    $clsTxt          = $oUtil->converteClass('al');
    $disTxt          = 'block';

}

// ===== //

// Criação dos Templates desta Tela //

$tplPrincipal = new Template( "templates/lMesa.html" );
$tplHeader    = new Template( "templates/tplHeader.html");
$tplMenu      = new Template( "templates/tplMenu.html");

// ===== //

// Adicionando informações aos Templates //

$tplHeader->addChave( "ADM_NOME",          utf8_encode
($_SESSION["ADM_NOME"]) );

$tplPrincipal->addChave( "HEADER",        $tplHeader->pega() );
$tplPrincipal->addChave( "MENU",         $tplMenu->pega() );
$tplPrincipal->addChaveMulti( "Listagem", $arResultado );
$tplPrincipal->addChave( "msgTxt",       $msgTxt );
$tplPrincipal->addChave( "msgDelete",    $msgDelete );
$tplPrincipal->addChave( "msgBloqueado", $msgBloqueado );

```

```
        $tplPrincipal->addChave( "msgResete", $msgResete );

// ===== //

// Saída das Informações //

        $tplPrincipal->mostra();

// ===== //

?>

<?php

// Requisições de Arquivos Externos //

        require_once( "./classes/template.php" );
        require_once( "./classes/DAO/UtilsDAO.php" );
        require_once( "./classes/Utils/Util.php" );
        require_once( "./classes/DAO/UsuarioDAO.php" );

// ===== //

// Instanciando Objetos //

        $oUtil      = new Util();
        $oUtilsDAO  = new UtilsDAO();
        $oUsuario   = new UsuarioDAO();

// ===== //

// Declaração de variáveis //
```

```

$msgTxt = ( isset( $_REQUEST['msgTxt'] ) ) ? $_REQUEST['msgTxt'] :
"none";

$msgDelete = ( isset( $_REQUEST['msgDelete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgDelete'] : "none";

$msgBloqueado = ( isset( $_REQUEST['msgDelete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgDelete'] : "none";

$msgResete = ( isset( $_REQUEST['msgResete'] ) ) ?
$_REQUEST['msgResete'] : "none";

$acaoTela = ( isset( $_REQUEST['acaoTela'] ) ) ? $_REQUEST['acaoTela'] :
NULL;

$ADM_ID = ( isset( $_REQUEST['ADM_ID'] ) ) ? $_REQUEST['ADM_ID'] :
NULL;

if ($acaoTela == "ativar"){

    $mQry = mysql_query ("UPDATE TB_ADMINISTRADOR SET
ADM_STATUS = '1' WHERE ADM_ID = '$ADM_ID'");

    $msgDelete = "block";

}

if ($acaoTela == "bloquear"){

    $mQry = mysql_query ("UPDATE TB_ADMINISTRADOR SET
ADM_STATUS = '2' WHERE ADM_ID = '$ADM_ID'");

    $msgBloqueado = "block";

}

if ($acaoTela == "delete"){

    $mQry = mysql_query ("UPDATE TB_ADMINISTRADOR SET
ADM_STATUS = '3' WHERE ADM_ID = '$ADM_ID'");

    $msgDelete = "block";

}

if ($acaoTela == "resetar"){

    $SENHA = "Ymx43UiP";

    $SENHACRIP = md5 ('Ymx43UiP');

```

```

        $mQry = mysql_query ("UPDATE TB_ADMINISTRADOR SET
ADM_SENHA = '$SENHACRIP' WHERE ADM_ID = '$ADM_ID'");

        $pQry = mysql_query ("SELECT * FROM TB_ADMINISTRADOR
WHERE ADM_ID = '$ADM_ID'");

        $oQry = mysql_fetch_array ($pQry);

        $header = "MIME-Version: 1.0\n";

        $header .= "Content-type: text/html; charset=iso-8859-1\n";

        $header .= "From: LeveFit <vendas@levefit.com.br>\n";

        $assunto = "Nova Senha";

        $corpo = "Caro $oQry[ADM_NOME],<br><br>A sua nova senha
&eacute; $SENHA <br><br>Atenciosamente,<br><br>Equipe LeveFit";

        mail($oQry['ADM_EMAIL'],$assunto,$corpo,$header);

        $msgResete = "block";

    }

// ===== //

// Definindo a Ação da Tela //

    $aListagem = $oUsuario->listar();

    if( count( $aListagem ) <= 0 ){

        $msgTxt          = $oUtil->getMensagem('listNull');

        $clsTxt          = $oUtil->converteClass('al');

        $disTxt          = 'block';

    }

// ===== //

// Criação dos Templates desta Tela //

```

```

$tplPrincipal = new Template( "templates/!Usuario.html" );
$tplHeader    = new Template( "templates/tplHeader.html");
$tplMenu      = new Template( "templates/tplMenu.html");

// ===== //

// Adicionando informações aos Templates //

    $tplHeader->addChave( "ADM_NOME",          utf8_encode
($SESSION["ADM_NOME"]) );

    $tplPrincipal->addChave( "HEADER",        $tplHeader->pega() );
    $tplPrincipal->addChave( "MENU",         $tplMenu->pega() );
    $tplPrincipal->addChaveMulti( "Listagem", $aListagem );
    $tplPrincipal->addChave( "msgTxt",       $msgTxt );
    $tplPrincipal->addChave( "msgDelete",    $msgDelete );
    $tplPrincipal->addChave( "msgBloqueado", $msgBloqueado );
    $tplPrincipal->addChave( "msgResete",    $msgResete );

// ===== //

// Saída das Informações //

    $tplPrincipal->mostra();

// ===== //

?>

```

ARTIGO

Galpão do Cipó Sistema de Reservas e Site

Abstract. This paper presents a website on PHP programming language, has for objective to present the clients of recognized restaurant Shed Capon do Cipo, your dishes, facilities and way of working, adding detailed information and including the difference between their competitors to provide a reserve register where the customer can reserve a table and to the main course. With this proper disclosure to the digital age we live in, the company tends to enlarge its customer base who regularly and sharpen the will of those who do not yet know, because the information will be shown in a simple way and fast .

Resumo. Este trabalho apresenta um website na linguagem de programação PHP, possui por objetivo apresentar aos clientes do reconhecido restaurante Galpão Capão do Cipó, seus pratos, instalações e forma de trabalho, acrescentando informações detalhadas e incluindo o diferencial entre seus concorrentes de fornecer um cadastro de reserva onde o cliente pode reservar mesa e até o prato principal. Com essa divulgação apropriada para a era digital em que vivemos, a empresa tende a ampliar sua carteira de clientes que frequentam regularmente, bem como aguçar a vontade daqueles que ainda não a conhecem, pois, a informação estará a mostra de um jeito simples e rápido.

1. Objetivo Geral

O objetivo geral do presente trabalho é o desenvolvimento de site para o restaurante galpão do cipó, contando com um sistema de reservas on-line prático e eficiente de acordo com o que há de mais moderno nesse ramo para satisfação completa de seus clientes;

2. Resultados Esperados

Melhorar o desempenho, em todos os aspectos, das reservas do Restaurantes Galpão Capão do Cipó. Atendendo de forma eficaz a necessidade de seus clientes. Buscando melhorar a agilidade das reservas, e o atendimento ao cliente, e a busca rápida por informações e cardápios do restaurante.

3. Internet e a World Wide Web

A Internet surgiu na década de 1960 para fins militares, mas só em 1990 que a população conseguiu ter acesso a seus benefícios. Após isso passou por várias transformações e hoje está acessível para grande parte da população. A internet consiste basicamente em vários computadores conectados uns aos outros, que assim formam redes conectadas umas às outras. Por meio de protocolos os dispositivos podem se entender e estabelecer comunicação para trocar informações entre si. “O primeiro aspecto excelente relacionado ao projeto Internet é que ele é aberto a todos os tipos de computadores.” (SNELL, 1998, p.6).

O fato de ser aberta a qualquer pessoa é um fator determinante que fez com que a internet desenvolva-se e obtivesse tal crescimento e hoje esteja acessível a milhões de pessoas.

A *World Wide Web* (WWW) teve sua expansão com o desenvolvimento da estrutura cliente/servidor em associação com o uso da linguagem de *hipertexto*⁴ e a evolução das telecomunicações. A grande vantagem com a implementação de *hipertextos* é que qualquer plataforma tem a capacidade de interpreta-la, pois a linguagem de *hipertexto* é um conceito universal.

As informações de *hipertexto* ter sua interpretação através de um aplicativo dedicado exclusivamente a essa tarefa, o navegador. O navegador tem a responsabilidade de realizar a leitura e a apresentação dos complementos.

A WWW é um sistema distribuído, que permite que as informações de um ou mais *hipertextos* estejam armazenados em diferentes localizações geográficas. Sendo um sistema dinâmico, pois pode ser atualizado constantemente. Tal adaptação dinâmica é fator importante para o Comércio Eletrônico.

A WWW é um sistema interativo na medida em que o usuário reage ao conteúdo que lhe é proposto nas páginas de sites. Em uma página podem existir *links*⁵, como anúncios comerciais, que sugerem ao usuário interagir com eles. E o uso de formulários nas páginas é considerado um método muito importante, já que se caracteriza em uma forma de fazer com que o usuário forneça informações no seu preenchimento.

4. Dados Da Web

⁴ Texto em formato [digital](#).

⁵ Para ligações entre páginas web.

A *Web* oferece um padrão simples e universal para a troca de informação. Seu sucesso é derivado do desenvolvimento da HTML (Hypertext Markup Language – Linguagem de Marcação de Textos da *Web*), que estrutura texto para apresentação visual.

O princípio central é decompor a informação em unidades que possam ter nomes e ser transmitidas. Hoje a unidade de informação é tipicamente um arquivo criado por um usuário da *Web* e compartilhado com outros por meio da disponibilização de seu nome na forma de um URL (Uniform Resource Locator – Localizador Uniforme de Recurso). Outros usuários e sistemas guardam o URL de modo a recuperar o arquivo quando necessário. Informação, no entanto, tem estrutura. A HTML descreve tanto uma estrutura de intradocumento (o layout e formato do texto), quanto uma estrutura de interdocumento (referências a outros documentos por meios de elos de hipertexto, ou hyperlinks). (Serge Abiteboul, Peter Buneman, Dan Suciu, 2000, pág 2).

Segundo Serge Abiteboul (2000, pág 3), “A introdução do HTTP como um padrão e a utilização do HTML para a composição de documentos estão no âmago da aceitação universal da *Web* como o meio de troca de informação”.

a. HTML e HTML 5

O HTML é uma linguagem de marcação que originou da linguagem SGML. Trata-se de um conjunto de tags (etiquetas), que serve para definir qual será a forma de apresentação de textos e outros elementos em uma página.

Segundo Osmar J. Silva (2003, p.23) “HTML (Hyper Text Markup Language) – É a linguagem usada na autoria de páginas destinadas à Internet. Não importa se a tecnologia usada é ASP, PHP, CGI, ou outras. No final o resultado será HTML, já que esta é a linguagem mais apropriada”.

A linguagem foi criada para o tráfego de documentos, mais evolui e hoje tem muitos recursos, onde ficou conhecido mundialmente como a linguagem padrão da web.

Silva (2003) ainda diz que com a evolução da linguagem HTML sendo usada para a criação de páginas web, notou-se a necessidade de torná-la mais flexível, ou seja, manipular visualmente a apresentação, a aparência dos textos.

Silva (2003) relata que a linguagem de marcação HTML foi criada com o intuito de fazer a transferência de documentos e informações de natureza científica, e foi aperfeiçoada até os dias atuais. A princípio o HTML atendia somente a um público alvo, os cientistas, mas com

a evolução da linguagem, com o acréscimo de várias tags, novos atributos acabaram tornando a linguagem mais conhecida no mundo para apresentação de páginas web.

O HTML5 é a quinta versão da linguagem de programação HTML, Pilgrim afirma que:

O HTML5 é a próxima geração do HTML, sucedendo o HTML 4.01, XHTML 1.0 e XHTML 1.1. O HTML5 fornece novas funções necessárias para os aplicativos web modernos. Ele também padroniza diversas características da plataforma web que os desenvolvedores têm utilizado por anos, mas que nunca foram verificadas ou documentadas por um comitê de padronização.

Pilgrim ainda afirma que “o HTML5 é projetado para ser multiplataforma. Você não precisa estar rodando Windows, Mac OS X, Linux, Multics ou qualquer sistema operacional em particular para aproveitar o HTML5. A única coisa de que você precisa é de um navegador web moderno.”

5. Programação orientada a objetos

A ideia básica por trás da orientação a objetos é encapsular dados (propriedades) e rotinas (métodos) em um único elemento (objeto).

A programação orientada a objetos, ou OOP (abreviação do inglês “Object-Oriented Programming”), é uma estratégia para a abstração de software, ou seja, uma maneira criada para permitir que a programação represente modelos mais próximos da realidade, em vez de simplesmente basear-se na arquitetura de computadores. Unir os dados e as rotinas em um único elemento ocasiona uma série de benefícios para a programação, especialmente no auxílio à modularização e à organização dos programas, na reutilização de código e no tratamento de programas complexos, sendo, por isso, indicado para todos os níveis de programadores. (Odemir M. Bruno, Leandro F. Estrozi, João E. S. Batista Neto, 2010, pág. 102).

a. PHP

O PHP (um acrônimo recursivo para "PHP: Hypertext Preprocessor", originalmente Personal Home Page) é uma linguagem de script para o desenvolvimento de aplicações WEB. O PHP é livre, podendo ser utilizado para o desenvolvimento de aplicações por qualquer pessoa que desejar utilizá-lo, ele também é compatível com a maioria dos sistemas

operacionais. O código PHP pode ser utilizado junto com o código HTML, promovendo dinamismo e facilidades para o desenvolvimento.

O objetivo principal da linguagem é permitir a desenvolvedores escreverem páginas que serão geradas dinamicamente rapidamente, mas você pode fazer muito mais do que isso com PHP. (MANUAL DO PHP).

O código PHP é interpretado pelo servidor web, que deve possuir o modulo PHP instalado, onde os scripts e funções são executados, enviando apenas conteúdo dinâmico (HTML) para o usuário.

Com o PHP é possível realizar muitas operações como: coletar dados de formulários, gerar páginas com conteúdo dinâmico, geração de imagens arquivos PDF, permite a construção de aplicações WEB completas. O PHP permite a utilização de outras linguagens de programação em seu conjunto como HTML, CSS, Java Script, XHTML, XML, JSON.

Conexões com bancos de dados são facilmente realizadas com PHP, que possui suporte a diversos tipos de banco de dados.

6. Sites do Dreamweaver

O Dreamweaver serve para organizar seu site e todos os documentos relacionados em um computador local, permite controlar e manter links, gerenciar, compartilhar e transferir arquivos do seu site para um servidor *web*.

Em algumas circunstâncias, você pode ter mais de uma pasta remota. Por exemplo, se você trabalha em um ambiente de equipe, todos os membros da equipe podem fazer upload de seus arquivos para um servidor de teste comum antes de serem implantados no site ao vivo. Além disso, é normal para configurar um servidor de teste no desenvolvimento de sites que usam a tecnologia do lado do servidor, como PHP. Você pode definir vários servidores remotos e os testes para cada site. No entanto, apenas um de cada um pode ser selecionado dentro do Dreamweaver em qualquer dado momento. Tudo que você precisa para começar a trabalhar é dar para o seu site um nome, e dizer para o Dreamweaver onde você deseja armazenar os arquivos em seu computador local. O Dreamweaver solicitará automaticamente mais informações sobre a configuração do site quando for necessário.

Quando você cria um site local, você pode colocar todos os arquivos existentes (imagens ou outros conteúdo) na pasta raiz do site local (a pasta principal para o site). Dessa forma, quando você adicionar conteúdo às suas páginas, os arquivos estarão lá e pronto para usar. (David Powers, 2013, pág 1)

7. Impacto da TI nas Empresas e o Processo de Tomada de Decisão

A Tecnologia da Informação (TI), veio com o objetivo para atender toda a complexidade e as necessidades de uma empresa. Quem fala mais sobre isso é Rosetti e Morales (2007, 34), dizendo que:

A TI é gerada e explicitada pelo conhecimento das pessoas, tem sido empregada como instrumento para os mais diversos fins, sendo utilizada por indivíduos e organizações, para acompanhar a velocidade com que as transformações vêm ocorrendo no mundo, aumentar a produção, melhorar a qualidade dos produtos, analisar mercados, tornando ágil e eficaz a interação entre eles, abrangendo clientes e competidores.

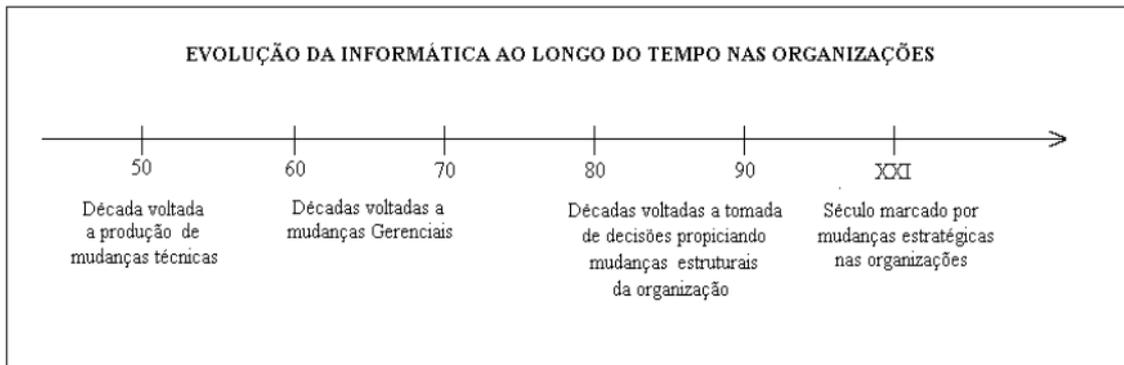
Visando o poder que as ferramentas de TI proporcionam, elas também são bastantes usadas nos processos de comunicação e gestão empresarial, de um modo que mantem a competitividade entre as pessoas e empresas com seus determinados mercados de atuação.

As empresas são vistas como sistemas abertos, em que determinados inputs são introduzidos e processados, gerando certos outputs. Assim, o processo administrativo mais amplo envolve processos menores que interagem entre si e operacionalizam as entradas, transformando-as em saídas. Com efeito, a empresa se vale de recursos materiais, humanos e tecnológicos, cujo processamento resulta em bens ou serviços a serem fornecidos ao mercado (SACIOTTI, 2011, p.23)

Muitos estudos identificam diversos impactos da TI e suas relações no desempenho das organizações. Para Laudon e Laudon (2007), entre as profissões tem relações com negócios, a área de Sistemas de Informação (SI), que é formada por redes, software, hardware e pessoas, sendo uma das mais dinâmicas, sofrendo mudanças constantemente por estar ligada diretamente a alta evolução da tecnologia da informação, as quais estão entre as ferramentas com maior importância para que uma empresa consiga atingir seus objetivos.

Ao longo dos anos, o papel que tecnologia da informação ocupada nas empresas tem evoluído, conforme podemos ver na figura abaixo:

Figura 20: Evolução da tecnologia da informação



Fonte: Sacilotti (2011)

Nas décadas de 60 e 70, os sistemas trouxeram consigo as mudanças gerenciais e comportamentais, passando a desempenharem influência sobre a atuação dos indivíduos dentro das empresas. Nesses anos, a informação era vista como sendo um suporte aos propósitos gerais da empresa, auxiliando assim no gerenciamento de muitas atividades.

Para Laudon e Laudon (2007, p.123):

Nas décadas de 80 e 90, passou-se a compreender a informação como um fator de controle e gerenciamento de toda a organização, que ajudava e acelerava os processos de tomada de decisão. A mudança também ocorreu na essência da organização; o SI passou a envolver também as atividades relacionadas aos produtos, mercados, fornecedores e clientes, mudanças gerenciais e institucionais, passando a afetar toda a estrutura da organização. A partir da década de 90 até os dias atuais, passou-se a reconhecer a informação como um recurso estratégico, uma fonte de vantagem competitiva para garantir a sobrevivência da empresa. Os sistemas de hoje afetam diretamente o planejamento e as decisões dos gerentes e, em muitos casos, como e quais produtos e serviços são produzidos. Os SI podem ajudar as empresas a ampliar o alcance de mercados distantes; a oferecerem novos produtos e serviços reformarem tarefas e fluxos de trabalho e até mesmo mudarem profundamente a maneira de conduzir negócios.

No passado, a calma do cenário do mercado de trabalho tomava conta das empresas que dominavam seus setores. Sendo que a concorrência não era tão competitiva, os clientes não eram tão exigentes, os fornecedores não eram tão fortes e não havia a ameaça dos produtos externos. Com isso, havia uma grande estabilidade no ambiente, ao contrário do que temos hoje no ambiente atual.

Hoje em dia, notamos a presença do dinamismo acirrado e competitivo, em que as informações não podem demorar dias para ser gerada ou chegar ao seu destino, prejudicando assim, as tomadas de decisão que devem ser pontuais e precisas.

Segundo Papa Filho e Vanelle (2002, p.12):

Para que a permanência e os lucros sejam assegurados, as organizações resolveram adotar uma estratégia inovadora, apoiada com firmeza na informação, então compreendida como um capital estratégico, que possibilita às empresas conhecer seu próprio ambiente, mercados, consumidores e competidores

Para McGee e Prusak (1994, p.114):

Com a sofisticação dos mercados, houve a necessidade de aperfeiçoarem-se as áreas de informação das empresas, agregando estratégias para obter sucesso. A mensagem estratégica que uma economia fundamentada na informação transmite é tão visível que passou a ser a base para a competição, capaz de acionar as alternativas tecnológicas para o seu gerenciamento.

Nesse contexto, é observado que a informação é extremamente importante para o apoio das estratégias e dos processos de tomada de decisão, pois possibilita um controle mais efetivo das operações da empresa, fazendo com que o processo de gestão, provoque uma mudança organizacional.

No ambiente atual, é observado que a informação já se tornou uma estratégia nas empresas, compondo um dos bens mais valiosos, sendo baseada na criação, distribuição e manipulação da informação.

Segundo Moraes, Terence e Escrivão Filho (2004), a TI é vista como estratégica, fornecendo conhecimento necessário à tomada de decisões, frente à incerteza do turbulento ambiente empresarial. Essa incerteza estimula os profissionais a buscarem informações rápidas e confiáveis. E, no cenário atual, a tecnologia é o principal meio a oferecer o suporte necessário aos gestores

8. Sistema de Reserva

Popular e muito usado nos Estados Unidos e Europa, o mecanismo de *reserva on-line* em bares e restaurantes chega com força total no Brasil, e já está garantindo inúmeros adeptos.

Os sistemas de reservas permitem, ao usuário visualizar informações detalhadas sobre os estabelecimentos afiliados e ainda checar disponibilidade de lugares e fazer reservas *on-line*. Basta acessar o *site*, escolher o horário e a data que deseja ir ao bar ou restaurante e fazer a reserva.

Em poucos segundos, a confirmação da reserva estará no *e-mail* informado pelo usuário. E o melhor de tudo é que essa comodidade é totalmente gratuita!

9. CONCLUSÃO

O foco dos Sistemas de reservas on-line, está na eficiência operacional e agilidade para servir, sua principal característica é realizar determinada função, otimizando os resultados esperados, auxiliando os funcionários na organização das mesas, através do planejamento e organização. A fase de pesquisa das necessidades dos clientes, anterior ao oferecimento de reservas ganha especial importância e deve ser muito bem elaborada e conduzida de modo a identificar o que o público-alvo considera como valor agregado. Com um sistema que gerencie tais informações, o trabalho de um funcionário estará cada vez mais dinâmico e eficaz. Quando um conjunto de práticas é executado coletivamente, o objetivo fica mais fácil de ser alcançado.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ABITEBOUL, Serge; BUNEMAN, Peter; SUCIU, Dan. **Gerenciamento de dados na Web**. Tradução de Monica Cardia. Rio de Janeiro: Campus: 2000.

BRUNO, Odemir M., ESTROZI, Leandro F., NETO, João E. S. B. **Programação para Internet em PHP**. Rio de Janeiro: 2010

LAUDON K. C.; LAUDON J. P. **Sistemas de Informação Gerenciais**. São Paulo: Prentice Hall, 7ª ed., 2007.

MANUAL DO PHP. Disponível em http://www.php.net/pt_BR/index.php. Acesso em: Outubro 2015.

MCGEE, J. V.; PRUSAK, L. **Gerenciamento estratégico da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 1994.

MORAES, G. D. A.; TERENCE, A. C. F.; ESCRIVÃO FILHO, E. **A tecnologia da informação como suporte à gestão estratégica da informação na pequena empresa**. JISTEM [online], 2004, vol.1, n.1.

O'BRIEN, James A. **Sistemas de informação e as decisões gerenciais na era da Internet**. Tradutores: Célio Knipel Moreira, Cid Knipel Moreira; revisor técnico Luiz Eduardo de Abreu da Cunha; colaboração especial Jakow Grajew. 3. ed. – São Paulo: Saraiva, 2010.

PAPA FILHO, S.; VANALLE, R.M. **O uso da informação como recurso estratégico de tomada de decisão**. In: Encontro Nacional de Engenharia de Produção, 2002, Curitiba. Paraná: ABEPRO, 2002.

POWERS, David. **Learn about Dreamweaver sites**. Disponível em: <http://www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/first_website_pt1.html>. Acesso em: Setembro 2015.

PILGRIM, Mark **HTML5 Up and Running**.: tradução Comunidade Maujor: O'Reilly Books, EUA, 2010.

ROSSETTI, A. G.; MORALES, A. B. T. **O papel da tecnologia da informação na gestão do conhecimento**. **Ciência da Informação**, v. 36, n. 1, p. 124–135, 2007. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/ci/v36n1/a09v36n1.pdf>. Acesso em Outubro de 2015.

SILVA, Osmar J. **HTML 4.0 e XHTML 1.0: Domínio e Transição**. São Paulo: Érica, 2001.

SACILOTTI, Adaní Cusin. **A Importância da Tecnologia da Informação nas Micro e Pequenas Empresas: Um Estudo Exploratório na Região de Jundiaí**. Tese de Mestrado, Campo Limpo Paulista: SP, 2011.

SNELL, Ned. **Aprenda em 24 horas internet**. Rio de Janeiro, Campus, 1998.

ENVIO PARA PUBLICAÇÃO DO ARTIGO

Passo 2. Transferência do ...

seer.ufrgs.br/index.php/reic/author/saveSubmit/2

Mais visitados Primeiros passos Capa Policarbonato E... NEW Fiesta 2014, 2014... New Fiesta 2014 - Câm... Peugeot 308 Allure 201...

CAPA SOBRE PÁGINA DO USUÁRIO PESQUISA ATUAL ANTERIORES NOTÍCIAS

Capa > Usuário > Autor > Submissões > Nova submissão

Passo 2. Transferência do manuscrito

1. INÍCIO 2. **TRANSFERÊNCIA DO MANUSCRITO** 3. INCLUSÃO DE METADADOS 4. TRANSFERÊNCIA DE DOCUMENTOS SUPLEMENTARES 5. CONFIRMAÇÃO

Para transferir um manuscrito para a revista, execute os seguintes passos:

1. Nesta página, clique em Procurar (Browse ou Arquivo, dependendo do navegador), e localize o documento no disco rígido do seu computador (ou em outro local de armazenamento, como o cd-rom ou pendrive)
2. Localize o documento desejado e selecione-o.
3. Clique em Abrir na janela de seleção de arquivo. O sistema usará automaticamente o documento selecionado na janela Transferir Documento para Submissão.
4. Clique em Transferir, para enviar o documento do seu computador para o servidor de hospedagem da revista. O sistema dará um novo nome ao documento seguindo um padrão de nomenclatura próprio para controle interno.
5. Uma vez transferido, clique em Salvar e Continuar no final da página.

Em caso de dificuldades com o processo, entre em contato com [Renata Galante](#) via e-mail ou pelo telefone (51)3308-7746 para suporte.

Arquivo submetido

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| Nome do documento | 60020-246471-1-SM.pdf |
| Nome original do documento | Artigo tcc.pdf |
| Tamanho do documento | 365KB |
| Data de transferência | 13/11/2015 20:50 |

Substituir arquivo Nenhum arquivo selecionado.

ISSN: 1519-8219

OPEN JOURNAL SYSTEMS

[Ajuda do sistema](#)

USUÁRIO

Logado como: **jhonatanbr7**

- [Meus periódicos](#)
- [Perfil](#)
- [Sair do sistema](#)

CONTEÚDO DA REVISTA

Pesquisa

Todos

Procurar

- [Por Edição](#)
- [Por Autor](#)
- [Por Título](#)
- [Outras revistas](#)

TAMANHO DE FONTE

INFORMAÇÕES

- [Para leitores](#)
- [Para Autores](#)
- [Para Bibliotecários](#)

Pesquisar na Web e no Windows

20:51 13/11/2015

Passo 5. Confirmação da s...

seer.ufrgs.br/index.php/reic/author/submit/5?articleId=60020

Mais visitados Primeiros passos Capa Policarbonato E... NEW Fiesta 2014, 2014... New Fiesta 2014 - Câm... Peugeot 308 Allure 201...

CAPA SOBRE PÁGINA DO USUÁRIO PESQUISA ATUAL ANTERIORES NOTÍCIAS

Capa > Usuário > Autor > Submissões > **Nova submissão**

Passo 5. Confirmação da submissão

1. INÍCIO 2. TRANSFERÊNCIA DO MANUSCRITO 3. INCLUSÃO DE METADADOS 4. TRANSFERÊNCIA DE DOCUMENTOS SUPLEMENTARES 5. **CONFIRMAÇÃO**

Após concluídos e verificados os passos anteriores, clique em "Concluir submissão" para enviar seu trabalho para a revista Revista de Iniciação Científica. Um e-mail de confirmação será enviado. Acompanhe a situação da submissão, dentro do processo editorial da revista, acessando o sistema com o papel de autor. Agradecemos seu interesse em contribuir com seu trabalho para a revista Revista de Iniciação Científica.

Resumo de documentos

| ID | NOME ORIGINAL DO DOCUMENTO | TIPO | TAMANHO DO DOCUMENTO | DATA DE TRANSFERÊNCIA |
|--------|--------------------------------|-------------------|----------------------|-----------------------|
| 246471 | ARTIGO TCC.PDF | Arquivo submetido | 365KB | 13-11 |

ISSN: 1519-8219

OPEN JOURNAL SYSTEMS

[Ajuda do sistema](#)

USUÁRIO

Logado como: **jhonatanbr7**

- [Meus periódicos](#)
- [Perfil](#)
- [Sair do sistema](#)

CONTEÚDO DA REVISTA

Pesquisa

Todos

Procurar

- [Por Edição](#)
- [Por Autor](#)
- [Por Título](#)
- [Outras revistas](#)

TAMANHO DE FONTE

INFORMAÇÕES

- [Para leitores](#)
- [Para Autores](#)
- [Para Bibliotecários](#)

Pesquisar na Web e no Windows

21:21 13/11/2015

Submissões Ativas

seer.ufrgs.br/index.php/reic/author/index

Mais visitados Primeiros passos Capa Policarbonato E... NEW Fiesta 2014, 2014... NEW Fiesta 2014 - Cãm... Peugeot 308 Allure 201...

Revista de Iniciação Científica

CAPA SOBRE PÁGINA DO USUÁRIO PESQUISA ATUAL ANTERIORES NOTÍCIAS

Capa > Usuário > Autor > **Submissões Ativas**

Submissões Ativas

ATIVO ARQUIVO

| ID | MM-DD
ENVIADO | SEÇÃO | AUTORES | TÍTULO | SITUAÇÃO |
|-------|------------------|-------|---------|--|-----------------------|
| 60020 | 13-11 | ART | Branco | GALDÃO DO CIPÓ SISTEMA DE RESERVAS E SITECOM | Aguardando designação |

1 a 1 de 1 itens

Iniciar nova submissão
[CLIQUE AQUI](#) para iniciar os cinco passos do processo de submissão.

ISSN: 1519-8219

OPEN JOURNAL SYSTEMS
[Ajuda do sistema](#)

USUÁRIO
 Logado como:
jhonatanbr7
[Meus periódicos](#)
[Perfil](#)
[Sair do sistema](#)

AUTOR
 Submissões
[Ativas \(1\)](#)
[Arquivo \(0\)](#)
[Nova submissão](#)

CONTEÚDO DA REVISTA
 Pesquisa

 Todos

Procurar
[Por Edição](#)
[Por Autor](#)
[Por título](#)
[Outras revistas](#)

TAMANHO DE FONTE

Pesquisar na Web e no Windows

21:22
13/11/2015