

SISMIXPARANA

GOMES, Maikon Ricardo¹, RANDO, Deverson Rogerio²; MODESTO, Lisandro Rogério³; RANDO, Déverson Rogério⁴

RESUMO

Objetivo: Desenvolver um sistema desktop que auxilie o gerenciamento de controle da usina de concreto Mix Paraná de Apucarana. **Método:** Utilizado método de desenvolvimento em cascata e linguagem de programação C#. **Resultado:** De acordo com o método que está sendo utilizado, está na fase de desenvolvimento e testes. **Conclusão:** Em virtude de ainda estar em fase de desenvolvimento e testes, a expectativa é que o sistema seja implementado em pouco tempo.

Palavras-Chaves: Sistema, Concreto, Desenvolvimento.

ABSTRACT

Objective: Develop one desktop system that helps control management of the plant Mix Parana of Apucarana. **Method:** Cascade development method used and programming language C#. **Result:** According to the method being used, is in the development and testing phase. **Conclusion:** By virtue of being still development and testing phase, the hope is that the system be implemented in a short time.

Keywords: System, Concrete, Development.

INTRODUÇÃO

Atualmente com a grande demanda que vem sendo criada no Mercado, tornou-se preciso a elaboração de um software que viesse atender as necessidades, organizar dados, programações de pedidos e desta forma melhorar os serviços

¹ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

² Docente/Orientador Mestre do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

³ Docente Doutor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

⁴ Docente Mestre do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

prestados pela empresa e com a chegada dos sistemas de informação no século XX, ocorreu uma grande revolução na forma de gerenciamento e recuperação de informações de grande arquivo, antes se fazia necessário ter um profissional que era o arquivador que era responsável por organizar os dados, registrar e recuperar os dados quando necessário, com a chegada dos sistemas de informação, não se fez mais obrigatório esses métodos. Segundo PLANEZ (2015) nos dias de hoje a informação é considerada o principal ativo da sociedade. Ter a informação certa no momento certo pode representar a diferença entre o lucro e o prejuízo, entre a decisão correta e a errada, entre o sucesso e fracasso.

OJETIVO

Promover o desenvolvimento deste software que é possível executar todos cadastros que são necessários para que funcione a regra de negócio de uma usina de concreto, será possível realizar movimentações das quais estarão inclusas movimentações de agendamento, do controle laboratorial, das contas a pagar e a receber da empresa, entre outras e também será possível gerar relatórios que possibilitem de uma forma simples conseguir informações relativas a um certo período ou a um termo específico que se necessite. E com isto irá melhorar o desempenho e a eficiência de todos os campos produtivos em uma central dosadora de concreto, nesse caso mais específico da concreteira da cidade de Apucarana com nome de Mix Paraná, referência na região em produção de concreto e argamassa.

MÉTODO

Neste meio da construção civil, nas centrais dosadoras de concreto é de extrema importância ter o máximo de controle tecnológico possível com o apoio de computadores que se tornou indispensável para manter a qualidade com o grande fluxo de dados que são inseridos diariamente.

O computador com o passar dos anos foi convencionalmente reconhecido como útil para o processamento de dados em organizações sociais, o fator mais crítico era a sua baixa capacidade tanto na armazenagem quanto no processamento desses dados. A palavra de ordem entre os desenvolvedores de software era “eficiência dos programas” para que os resultados pudessem ser obtidos em tempo

hábil. Hoje com a tecnologia avançada podemos obter um melhor desenvolvimento e manutenção de sistemas de software aplicando tecnologias e práticas que englobam linguagens de programação, base de dados, ferramentas, plataformas, bibliotecas, padrões, processos e a questão da qualidade de software (PADUA FILHO, 2001).

Neste projeto foi utilizado o método de desenvolvimento em cascata, segundo CAMPOS (2018) trata-se de uma espécie de roteiro que determina, de forma sequencial, as etapas para desenvolvimento de um projeto. Seu principal objetivo é garantir que as ideias sejam analisadas sob todos os aspectos, de modo que nada fique de fora. Normalmente, tudo começa com um levantamento dos requisitos do cliente. Depois disso, vêm as estimativa, o cronograma e o acompanhamento. O projeto é então analisado, construído, testado e finalmente, implantado. Uma das principais vantagens do modelo é que, quando bem utilizado, ele não permite pular fases. A etapa seguinte só é iniciada após concluída a anterior. Com isso, é possível garantir que não haverá falhas de aplicação do modelo no decorrer do projeto.

Escolher uma linguagem de programação adequada para o desenvolvimento do projeto é essencial para o sucesso do projeto, escolher uma que a maioria dos que estejam no projeto tenham noção e se não que tenham interesse no aprendizado. Segundo AMARIZ (2018) antes de entrar nesse tema de linguagens de programação para produção de softwares como tantas que se ouve por aí: Java, SQL, C, C++, C#, Assembly, Basic e muitas outras palavras relacionadas às linguagens de programação. Podemos dizer que a linguagem de programação é uma forma de determinarmos como um dispositivo deve trabalhar. É como de déssemos ordens para esses dispositivos que podem ser simples, como por exemplo, um carregador de pilhas ou mais complexos como um computador. Cada linguagem de programação foi criada com algum objetivo, como por exemplo, facilidade de escrita, facilidade de manutenção, melhora de performance do dispositivo, etc.

Neste projeto está sendo utilizado a linguagem de programação C# que de acordo com o PACIEVITCH (2018) o C# (leia-se C-Sharp), é uma linguagem de programação orientada a objetos, que foi desenvolvida pela Microsoft e faz parte da plataforma .NET. Embora a linguagem C# tenha sido criada do zero, foi baseada na linguagem C++ e tem muitos elementos da linguagem pascal e Java. A plataforma

.NET teve suas bibliotecas inicialmente feitas em Simple Managed C (SMC), porém esta limitou muito o trabalho na plataforma. No início de 1999 foi montada uma equipe, liderada por Anders Hejlsberg, com o objetivo de criar uma nova linguagem para a plataforma .NET. Esta linguagem seria criada para desprender a plataforma .NET de outras linguagens, pois o código de linguagens já existentes limitava o desenvolvimento da plataforma. Esta linguagem foi desenvolvida com o nome de Cool. No momento do lançamento da plataforma .NET, mudaram o nome de linguagem para C#. A criação da linguagem C# ajudou muito o desenvolvimento do .NET, pois a plataforma não precisou se adequar a nenhum código de alguma linguagem existente.

RESULTADO

Este projeto está no meio da fase de desenvolvimento das movimentações, parte fundamental do sistema, de onde será feito todo o controle das atividades principais, que irá trazer um conforto muito maior para os futuros usuários, dos que se tem hoje no método manual utilizado, os futuros usuários estão muito otimistas pelo que foi apresentado até agora, pela interface e pela metodologia implementada, e muito ansiosos para a finalização do projeto que para que possa ser implantado.

Figura 1 – Tela de Pedido do sistema SISMIXPARANA

Controle de Pedido

Cadastr
Consulta

Código
Data da Entrega
Horário Previsto

13
/ /
:

Necessita Bomba?
☐ Sim
☐ Não

Vendedor
Traco

Cliente
Forma de Pagamento

Descrição da Concretagem

Volume Estimado
Valor Unitário
Volume Utilizado
Total Parcial

R\$
R\$
R\$

Total do Concreto
Total de Bombeado

R\$
R\$

Dados para Bombeado

Preço Por Metro
Taxa Mínima

☐ Metro
☐ Mínima

	Id	Traco	TracoId	Cliente	ClienteId	Vendedor	Vende
▶	4	FCK 20 MPA ...	1	Maikon Ricard...	6	Eliezer Chave...	1
	7	FCK 25 MPA 8...	2	Concreto Pas...	7	Eliezer Chave...	1
	9	FCK 25 MPA 8...	2	Concreto Pas...	7	Eliezer Chave...	1
	10	FCK 25 MPA 8...	2	Constroeste ...	8	Alissom	4
	11	FCK 20MPA 8...	4	Constroeste ...	8	Jeferson Irmao	3

Finalizar Pedido

Total
R\$

Inserir
Salvar
Editar
Cancelar
Sair

Fonte: GOMES, 2018.

CONCLUSÃO

Planejar este projeto para englobar todas as funcionalidades de uma usina de concreto, com seus cadastros, movimentações e relatórios, está sendo bastante desafiante pela complexidade de suas atividades, mesmo tendo domínio da regra de negócio e com os resultados apresentados até agora, mesmo ainda em estágio de desenvolvimento os futuros usuários já gostariam de uma expansão do sistema desktop para web e desenvolvimento para mobile, para facilitar o uso dos vendedores podendo passar os pedidos e consultando vagas direto por seu smartphone.

REFERÊNCIAS

PÁDUA FILHO, Wilson. Engenharia de Software: Fundamentos, métodos e padrões. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2001.

AMARIZ, L. C. Linguagem de Programação de Alto Nível. **Infoescola**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/engenharia-de-software/linguagem-de-programacao-de-alto-nivel/>>. Acesso em: 08 out. 2018.

PACIEVITCH, Y. C#. **Infoescola**. Disponível em:<<https://www.infoescola.com/informatica/c-sharp/>>. Acesso em: 08 out. 2018.

CAMPOS, R. Modelo em Cascata. **Consultores de Gestão**. Disponível em: <<https://www.consultoresdegestao.com.br/blog/modelo-em-cascata/>>. Acesso em: 11 out. 2018.

PLANEZ, P. Um pouco de história para entender os sistemas de informação. **TI Especialistas**. Disponível em: <[https:// https://www.tiespecialistas.com.br/um-pouco-de-historia-para-entender-os-sistemas-de-informacao/](https://www.tiespecialistas.com.br/um-pouco-de-historia-para-entender-os-sistemas-de-informacao/)>. Acesso em: 12 out. 2018.