

# E-COMMERCE PARA PERSONALIZAR FOTOS

## MY CUSTOM PHOTO

**MELISSA ANDRADE TRINCHÃO<sup>1</sup>**

**EDUARDO FERNANDES SILVA<sup>2</sup>**

São José do Rio Preto SP.

2013

---

<sup>1</sup> Graduada em Tecnologia em Processamento de Dados pela FATEC de Taquaritinga (1999), Especialização em Consultoria WEB pela FATEC de São Jose do Rio Preto (2012), Atualmente é Professora I na ETEC Philadelpho Gouvêa Netto, docente no curso de Engenharia da Computação, Tecnológico em Design Gráfico e Análise Desenvolvimento de Sistemas na UNORP - Centro Universitário do Norte Paulista em São Jose do Rio Preto, docente no colégio Anglo de Tanabi SP para crianças do ensino fundamental I e II e no colégio Carlos Chagas Filho em São Jose do Rio Preto para crianças do ensino fundamental I.  
[meltrinchao@hotmail.com](mailto:meltrinchao@hotmail.com)

<sup>2</sup> Possui Especialização em Consultoria WEB pela FATEC Rio Preto (2013), Graduação em Sistemas de Informação pelo centro Universitário de Votuporanga (2009), Licenciatura plena em Pedagogia pelo centro Universitário de Votuporanga (2014), e cursando como Aluno Especial o Curso de Mestrado em Ciência da Computação pela UNESP de São José do Rio Preto. Atualmente é Professor de Educação Básica de Informática na Prefeitura Municipal de Alvares Florence. [esilvatoledo@gmail.com](mailto:esilvatoledo@gmail.com)

## RESUMO

A evolução da informática dos últimos anos nos proporciona muitos confortos tecnológicos e a cada dia surgem novas ferramentas interativas para agregar mais valor em nossas vidas. Onde se tornou possível tirar fotos a partir de qualquer telefone celular básico ou até em um aparelho mais avançado como os smartphones.

Porém muitas das magnificas fotos que tiramos em nossos modernos telefones celulares não são utilizadas como deveriam ser, pois ficam armazenadas e esquecidas no próprio aparelho ou de imediato publicadas em redes sociais.

A partir desta realidade e baseando-se em maneiras criativas de eternizar o momento em que a foto foi tirada, o presente trabalho tem como objetivo principal a criação de um site e-commerce vinculando fotos com modelos pré-definidos de scrapbooking digital. Ou seja, o desenvolvimento de um site centralizador de modelos de scrapbooking com imagens de temas estáticos, para ser personalizado por seus usuários, visando à impressão na comodidade de suas residências.

É um projeto para utilização web em computadores conectados a uma impressora para a impressão do resultado final (não disponível para celulares)

**Palavras-chave:** e-commerce, foto, scrapbooking digital.

## ABSTRACT

The evolution of computer technology in recent years gives us many technological comforts and every day brings new interactive tools to add more value in our lives. Where it became possible to take pictures from any basic cell phone or even a device as more advanced smartphones.

But many of the magnificent pictures we took in our modern mobile phones are not used as they should be forgotten and it is stored on the device itself or immediately published on social networks.

From this fact and based on creative ways to immortalize the moment the photo was taken, the present work has as main objective the creation of an e-commerce website linking photos with pre-defined templates for digital scrapbooking. Ie the development of a website centralizing scrapbooking templates with images of still subjects, to be personalized by their users, in order to print from the convenience of their homes.

It is a project for use web on pessoal computer connected to a printer for printing the final result (not available for mobile phones)

**Keywords:** e-commerce, photo, digital scrapbooking.

## INTRODUÇÃO

A ideia do desenvolvimento do site “MY CUSTOM PHOTO” foi baseada nas experiências atuais de existirem muitas ferramentas eletrônicas onde tiramos fotos de nossos momentos cotidianos e deixamos as mesmas em dispositivos como máquinas fotográficas, celulares (cartão de memória) e /ou quando postamos automaticamente em redes sociais.

O interesse foi basicamente criar algo “palpável” onde o cliente possa:

- Tirar suas fotos com seus equipamentos digitais,
- Acessar o site “MY CUSTOM PHOTO”
- Fazer o seu cadastro,
- Escolher um modelo de scrapbooking disponível na galeria de modelos pré-definidos,
- Fazer o upload de suas fotos,
- Efetuar o pagamento pelo serviço de arte e
- Após a confirmação do pagamento o cliente terá acesso à impressão do seu scrapbooking digital.

O scrapbooking (traduzindo, “livro de recados”) é a arte de decorar álbum de fotos usando basicamente fitas, folhas secas, botões, cola entre outros elementos decorativos. Esta prática foi implantada nos EUA (por isto o nome é em inglês) existindo há mais de 100 anos e, agora é difundida também no Brasil. O scrapbooking surgiu quando as pessoas sentiram a necessidade de preservar suas fotos, através de materiais adequados e seguros para as fotos. E conseqüentemente deixando a aparência mais familiar e personalizada.

Há poucos anos, alguns designers começaram a reproduzir o material do scrapbooking artesanal no computador. Assim nasceu o que hoje é chamado de scrapbooking digital, sendo que a diferença entre o scrapbooking tradicional e o scrapbooking digital é que no primeiro, o álbum, os elementos decorativos e as fotos são reais (físicos). Já o scrapbooking digital as fotos são manipuladas em programas de edição de fotografias, como por exemplo, o Adobe PhotoShop, e as figuras decorativas são sobrepostas uma a uma criando a ilusão óptica que estão “colados” um sobre o outro.

A utilização e prática das ferramentas de edição de fotos disponíveis em programas como o Adobe PhotoShop não é de conhecimento de grande parte da população e, pensando nesta realidade o site “MY CUSTOM PHOTO” disponibiliza vários modelos de scrapbooking digital, possibilitando a oportunidade de todos terem seu scrapbooking digital de forma prática, barata e personalizada.

## **CAPÍTULO 1. FUNDAMENTAÇÃO TEORICA**

### **1.1 APRESENTAÇÃO DAS FERRAMENTAS E METODOLOGIA:**

Como premissa inicial deste trabalho de estudo, buscamos desenvolver um exemplo de e-commerce, onde as tecnologias empregadas no desenvolvimento foram PHP como linguagem base e desenvolvimento das páginas, JQuery para o layout e ajustes de efeitos e o MYSQL no banco de dados, uma vez que este e-commerce funciona essencialmente on-line.

Neste capítulo, aborda-se separadamente cada uma das tecnologias escolhidas, no que diz respeito ao seu conceito e papel no desenvolvimento do modelo de negócio para personalização de fotos baseados em scrapbooking digital, além dos demais aspectos intrínsecos de cada ferramenta. A escolha de cada um dos softwares utilizados deu-se pelo critério de open source, ou seja, serem livres e atualmente possuir a vasta disponibilidade de documentação e conteúdo bibliográfico dessas tecnologias, motivo que contribuiu diretamente para o alcance do escopo da pesquisa.

Portanto, por meio da pesquisa substancialmente conceitual abordada no segundo capítulo, e na investigação das tecnologias citadas obtivemos um modelo de e-commerce de baixo custo, que atenda os mais básicos preceitos do conceito.

Abaixo a descrição das ferramentas tecnológicas utilizadas no projeto de desenvolvimento do site e-commerce "MY CUSTOM PHOTO".

### 1.1.1 PHP (HYPERTEXT PREPROCESSOR)

Segundo Guilherme Somera (2006):

“PHP é uma linguagem de script open source de uso geral, onde significa Hypertext Preprocessor, muito utilizada e especialmente direcionada para o desenvolvimento de aplicações Web”.

O PHP tem conquistado muito espaço nos últimos anos, principalmente por sua facilidade de manipulação e grande diversidade de recursos que utiliza. “As características que faz o PHP ser uma das linguagens mais populares nos primórdios de 2012 é por ser baseado em servidor, portabilidade, banco de dados, além claro dos conceitos iniciais: estar embutida no HTML e ser gratuito.”

A linguagem PHP é de fácil entendimento e proporciona criar bons sites dinâmicos com certa facilidade. Outro ponto forte da linguagem PHP foi a fácil conexão com o banco de dados MYSQL, que facilitou muito o trabalho de gerenciamento das páginas do site. A linguagem PHP é um software “freeware”, não há custo para sua utilização.

Por meio da Figura 1 demonstramos a sintaxe de uma classe em PHP, apresentando seus métodos e propriedades:

```
        Senha:
        <input type="password" name="senhaLogin" id="senhalogincliente"/>
    </p>
    <p>
        <input type="button" name="Logar" value="Logar" id="logarcliente" />
    </p>
</form>
</div>
<?php

include("configuracao/conexao.php");
$sql = "select produto,descricao,valor,imagem, idProduto from produto";
$result = mysql_query($sql, $conexao);
$i = 0;
?>
<table border="1">
<tr>
<td>
<strong>Produto</strong>
</td>
<td>
<strong>descricao</strong>
</td>
<td>
<strong>valor</strong>
</td>
<td>
<strong>imagem</strong>

```

Figura 1: Exemplo de código PHP.  
<fonte elaborada pelos autores.>



### 1.1.2 MYSQL

Segundo Yuri Pacievitch (2008):

“O MySQL é um SGBD, ou seja, é um sistema de gerenciamento de banco de dados que utiliza a linguagem SQL (Structured Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada) como interface. Uma considerável característica do MySQL é ter código aberto e funcionar em vários sistemas operacionais.”

Suporta praticamente todas as atuais plataformas disponibilizando portabilidade, é compatível com diversas linguagens de programação, como por exemplo à linguagem PHP, linguagem a qual foi base de nosso projeto.

O MySQL possui excelente estabilidade e desempenho, sendo pouco exigente a recursos de hardware.

Por meio da Figura 2 demonstramos a sintaxe dos códigos que o MySQL trabalha:

```

$tipoArquivo=$FILES["imagem"]["type"];
$caminho="imagemProdutos/" . rand() . ".jpg";
move_uploaded_file($nomeTemporario,$caminho);
$imagem=$caminho;
$sql = "insert into produto (produto,descricao,valor,imagem,quan_Fotos) values (
'produto','$descricao','$valor','$imagem','$quantidade')";
if(mysql_query($sql,$conexao)){
    echo "inserido com sucesso";
}
?>

<form name="oi" action="cadastroProduto.php" method="post">
</form>
<script>
    oi.submit();
</script>
<?php

}else if ($funcao == "UPDATE") {
    unlink($caminho_antigo);
    $nomeTemporario=$FILES["imagem"]["tmp_name"];
    $tipoArquivo=$FILES["imagem"]["type"];
    $caminho="imagemProdutos/" . rand() . ".jpg";
    move_uploaded_file($nomeTemporario,$caminho);
    $imagem=$caminho;
    $sql ="update produto set produto = '$produto', descricao = '$descricao',valor = '$valor',imagem = '$imagem' where idProduto=$idProduto";
    if(mysql_query($sql, $conexao)){
        echo "Alterado com sucesso";
    }
}
?>
<form name="oi" action="listaProduto.php" method="post">

```

Figura 2: Exemplo de código MySQL.

<Fonte elaborada pelos autores.>

### 1.1.3 JQUERY

jQuery é um framework de Javascript desenvolvido para simplificar os scripts que interagem com o HTML. Sendo assim o jQuery é uma coleção de funções e métodos prontos para serem usados e manipulados.

Segundo o sitio <http://pt.wikipedia.org/wiki/JQuery> <acesso dia 24/06/2013>

“É uma biblioteca de código aberto, um dos motivos que escolhemos este framework para tornar nosso projeto mais viável”.

A sintaxe do jQuery foi desenvolvida para tornar menos complicado a navegação do documento HTML, a criação de animações, manipulação de eventos e desenvolver aplicações AJAX. Utilizamos o jQuery 1.9.1 e jQuery ui 1.10.0

“O jQuery é, sem dúvida, um estilo novo, moderno, atrativo e fácil de programar.”

Por meio da Figura 3 demonstramos a sintaxe dos códigos que o JQuery trabalha:

```
</style>
<!-- TemplateBeginEditable name="head" --><!-- TemplateEndEditable -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css" type="text/css" media="screen, projection"/>
<script type="text/javascript" src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.3/jquery.min.js"></script>
<script type="text/javascript">
$(function(){
    $("ul.dropdown li").hover(function(){
        $(this).addClass("hover");
        $('ul:first',this).css('visibility', 'visible');
    }, function(){
        $(this).removeClass("hover");
        $('ul:first',this).css('visibility', 'hidden');
    });
});
</script>
```

**Figura 3: Exemplo de código JQuery**  
<Fonte elaborada pelos autores.>

## 1.2 CASO DE USO

Segundo Martin Fowler (2007) é:

“O Diagrama de Casos de Uso tem o objetivo de auxiliar a comunicação entre os analistas e o cliente. Um diagrama de Caso de Uso descreve um cenário que mostra as funcionalidades do sistema do ponto de vista do usuário. O cliente deve ver no diagrama de Casos de Uso as principais funcionalidades de seu sistema.”

O caso de uso deste projeto foi baseado nos processos que os atores principais – administrador e cliente farão no decorrer das ações e como demonstramos na Figura 4:

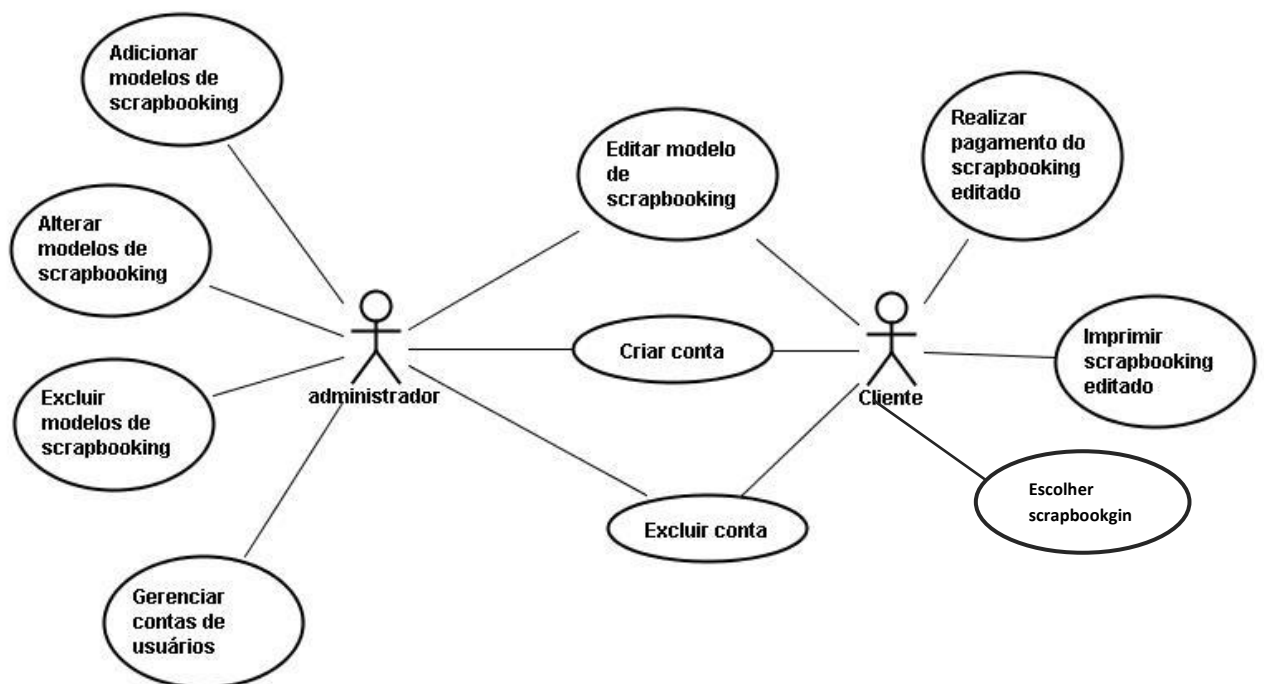


Figura 4: Caso de uso do site  
<Fonte elaborada pelos autores.>

### 1.2.1 DESCRIÇÃO DE CASO DE USO

**Caso de Uso 1:** Adicionar modelos de scrapbooking

Atores: administrador

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir incluir modelos de scrapbooking no site My Custom Photo.

**Caso de Uso 2:** Alterar modelos de scrapbooking

Atores: administrador

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir alterar quando necessário os modelos de scrapbooking no site My Custom Photo.

**Caso de Uso 3:** Excluir modelos de scrapbooking

Atores: administrador

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo excluir os modelos de scrapbooking menos comercializados no site My Custom Photo.

**Caso de Uso 4:** Gerenciar conta de usuários

Atores: administrador

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir o gerenciamento das contas dos usuários, permitindo a inclusão de novos usuários no site My Custom Photo.

**Caso de Uso 5:** Editar modelo de scrapbooking

Atores: administrador e cliente

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir editar os de scrapbooking no site My Custom Photo a partir do upload de fotos para customizar o modelo.

**Caso de Uso 6:** Criar conta

Atores: administrador e cliente

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir a criação de novas contas de usuário para a utilização do site My Custom Photo .

**Caso de Uso 7:** Excluir conta

Atores: administrador e cliente

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir que o administrador exclua alguma conta de cliente, assim como o cliente exclua sua própria conta.

**Caso de Uso 8:** Escolher modelo de scrapbooking

Atores: cliente

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir que o cliente escolha o modelo de scrapbooking disponível no site My Custom Photo

**Caso de Uso 9:** Realizar pagamento do scrapbooking editado

Atores: cliente

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir que o cliente faça o pagamento do scrapbooking editado baseado no upload de suas fotos.

**Caso de Uso 10:** Imprimir scrapbooking editado

Atores: cliente

Descrição: Este caso de uso tem por objetivo permitir que o mediante a confirmação do pagamento do scrapbooking editado, o cliente possa imprimir seu produto.

Abaixo é descrito as atividades de cada um dos atores, mediante suas permissões e ações na utilização de nosso site, utilizando a ferramenta Diagrama de Atividades.

### 1.3 DIAGRAMA DE ATIVIDADES

Segundo Martin Fowler (2007) é:

“O objetivo do diagrama de atividades é mostrar o fluxo de atividades em um único processo. O diagrama mostra como uma atividade depende uma da outra. Um diagrama de atividade pode ser regiões denominadas *swimlanes*. Estas regiões são associadas a um objeto do modelo. Desta forma, dentro de cada região, encontram-se as atividades relativas ao objeto da região. As atividades são conectadas através de arcos (transições), que mostram as dependências entre elas.”

Com a criação do diagrama de atividades dos fluxos de processo de cada ator, foi possível estabelecer as atividades particulares de cada, assim como fazer o detalhamento como é demonstrado na Figura 5 no Diagrama de Atividades do Ator Administrador e como é demonstrado na Figura 6 no Diagrama de Atividades do Ator Cliente.

### 1.3.1 DIAGRAMA DE ATIVIDADES - ATOR ADMINISTRADOR

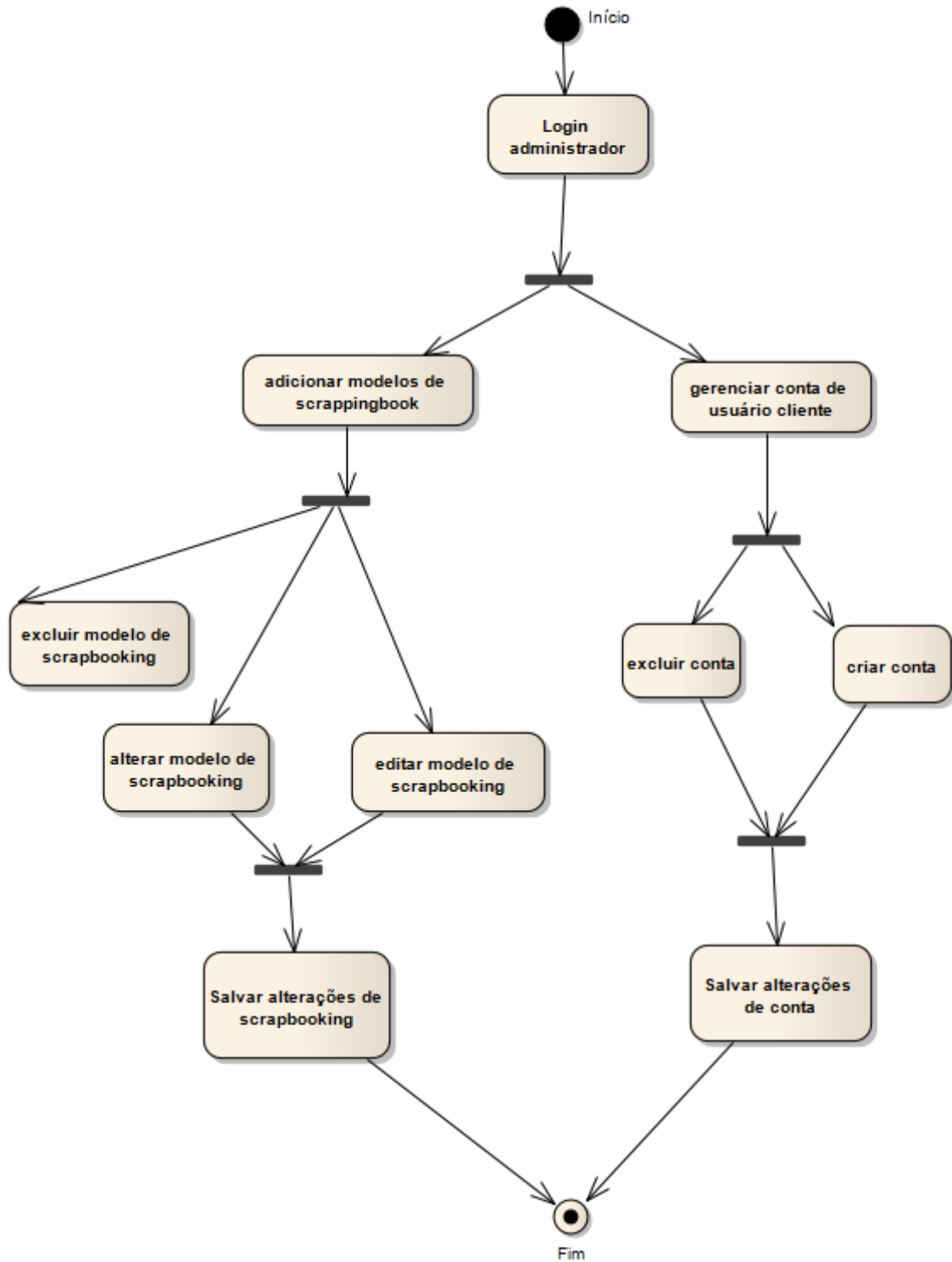


Figura 5: Diagrama de Atividades Ator Administrador  
<Fonte elaborada pelos autores.>

### 1.3.2 DIAGRAMA DE ATIVIDADES – ATOR CLIENTE

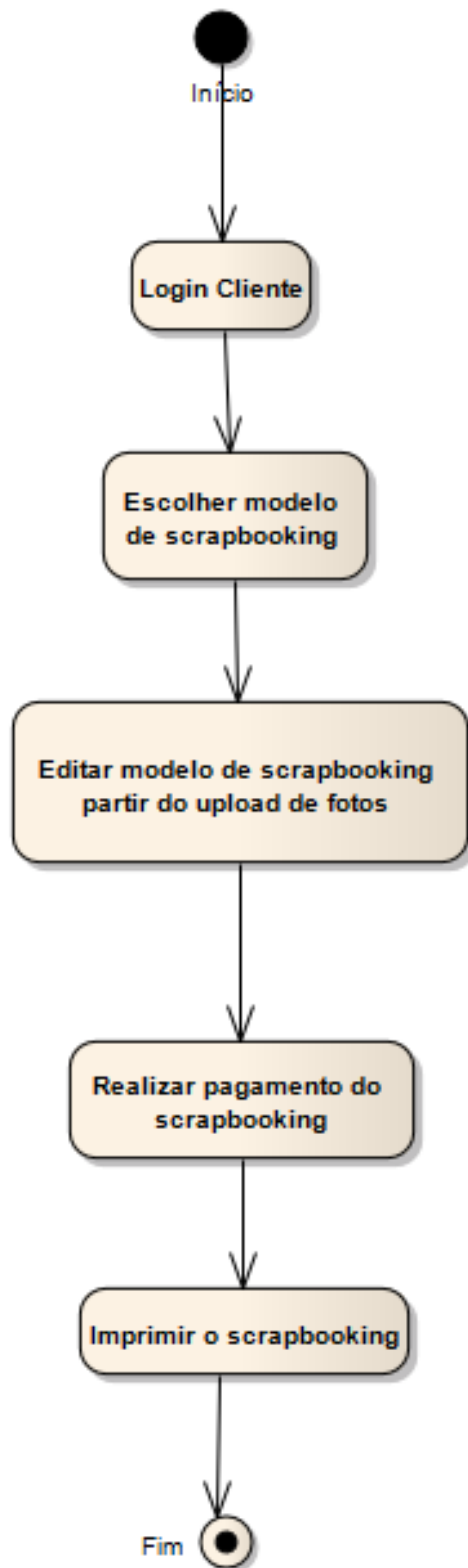


Figura 6: Diagrama de Atividades Ator Cliente  
<Fonte elaborada pelos autores.>



## 1.4 BANCO DE DADOS

Segundo o palestrante Joao Felipe Barros em seu sítio <http://etepinfo.wordpress.com/2007/09/26/banco-de-dados/> <acesso 26/06/2013>

“De um modo geral, pode-se definir um Banco de Dados como sendo um conjunto de dados ou informações relacionados entre si e organizados de forma a facilitar a sua utilização por parte do usuário”.

Ou ainda, como um sistema cuja finalidade é registrar, atualizar, manter e disponibilizar a informação para a atividade de uma empresa.

Um BD é formado por Tabelas como se fosse uma planilha do Excel, ele é dividido em colunas e linhas.

As colunas são o nome dos campos e as linhas os registros. A força de um sistema de banco de dados vem de sua capacidade de localizar e reunir rapidamente informações armazenadas em tabelas separadas utilizando consultas, formulários e relatórios. Para fazer isso, cada tabela deve incluir um campo ou conjunto de campos que identifique de forma exclusiva cada registro armazenado na tabela. Essas informações são chamadas de chave primária da tabela. Uma vez designada uma chave primária para uma tabela, o Access impede que qualquer valor duplicado ou nulo seja inserido nos campos de chave primária.

Quando você cria um relacionamento entre tabelas, os campos relacionados não precisam ter os mesmos nomes. Entretanto, devem ter o mesmo tipo de dados.”

Neste projeto foi necessária à criação das seguintes tabelas, como demonstramos na Figura 7 no Diagrama de Entidade e Relacionamento abaixo.



## **CAPÍTULO 2: E-COMMERCE**

E-commerce, ou comércio eletrônico, é a maneira on-line de compra e venda de produtos ou prestação de serviço, ou seja, a compra e venda na comodidade de sua residência realizada pela internet.

É possível adquirir os mais diversos produtos e serviços disponíveis na internet por meio das lojas virtuais. Basta ser feita uma pesquisa, a escolha do item desejado, especificar as características (modelo, quantidade etc.) e a forma de pagamento disponível no site. Após confirmação do pagamento o site envia o produto dentro de um prazo determinado ou autoriza sua utilização (como a exemplo deste projeto em que o usuário imprimirá seu scrapbooking digital após a confirmação do pagamento do mesmo).

A vantagem do e-commerce é que não necessita de espaço físico, diminuindo custos. Além disso, estão abertas 24 horas por dia e oferecem serviços personalizados de acordo com o perfil do cliente.

O e-commerce gerou uma evolução e novos hábitos aos milhares de consumidores, pois atualmente estes se sentem mais seguros com as compras on-line, as empresas que dispõem de e-commerce estão investindo mais em segurança e aumentam a oferta e qualidade dos produtos oferecidos assim como na prestação de serviços.

A ideia de nosso site foi criar um ambiente de fácil acesso para os clientes fazerem suas compras de forma prática e rápida.

Abaixo detalhamos a maneira que confeccionamos o layout das páginas do site em seu desenvolvimento.

## CAPÍTULO 3: DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do site foi realizado com a ideia de divisões de áreas, onde conterà uma aba para cada tipo de funcionalidade do site. Com base nessa divisão, foi desenvolvido o *wireframe* a seguir para estruturar a página.

### 3.1 WIREFRAME

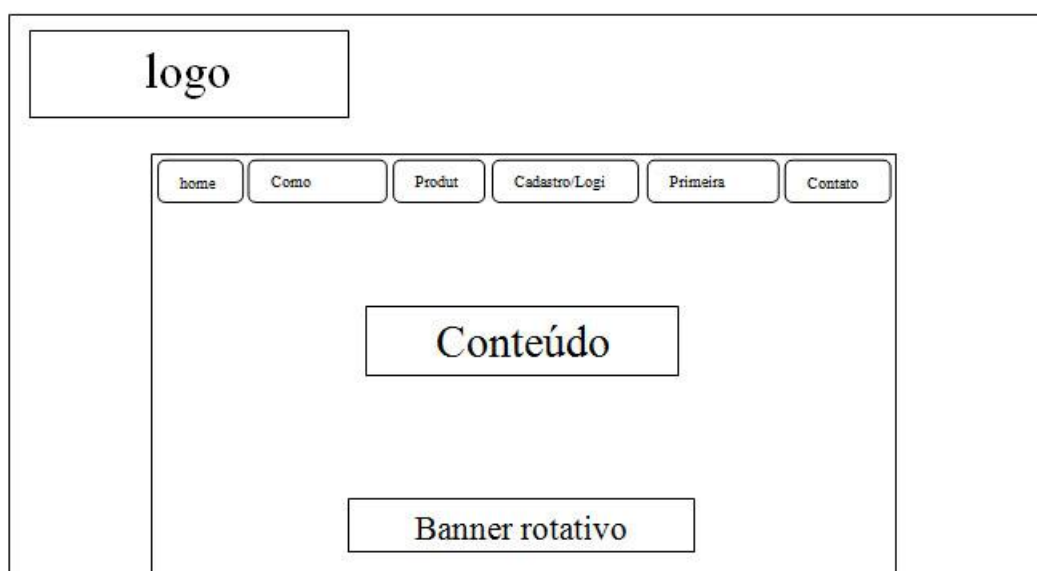


Figura 8: Wireframe do site  
<fonte elaborada pelos autores.>

A área do site foi desenvolvida a partir de um *template* (modelo) onde o logo do site e a região ao redor do Conteúdo sejam padrões em todas as páginas e com isso o cliente se sinta confortável durante a navegação.

Abaixo do logo do site, no centro superior da página, estão disponíveis os menus a partir de botões que facilitarão a navegação do cliente e como estes terão suas necessidades respondidas, como demonstra a Figura 8 acima.

Também é disponibilizado ao cliente um banner rotativo no rodapé do site onde vários modelos de scrapbooking digitais são exibidos para os clientes.

## CAPÍTULO 4: PÁGINAS DO SITE

Abaixo são exemplificadas as páginas do site, com seus detalhes e funcionalidades.

### 4.1 PÁGINA INICIAL DO SITE - HOME



**Figura 9: Tela inicial do site.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

Quando o cliente acessar o endereço de URL <http://mycustomphoto.com.br> será exibida a página como demonstra a Figura 9 acima.

Os detalhes do layout onde o plano de fundo remete a ideia de pano, costura, botões, imagens em alto-relevo, ou seja, itens presentes no scrapbooking tradicional e tem como objetivo cativar e atrair o cliente em acessar as outras páginas do site.

No rodapé da página *Home* é exibida ao cliente uma exemplificação dos modelos disponíveis no site a partir de um banner rotativo para no momento da compra já selecionarem o modelo desejado, como mostra Figura 10 abaixo:



**Figura 10: Visualização dos modelos - rodapé do Home.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

Na área superior o cliente escolhe navegar nas seguintes páginas detalhadas abaixo:

#### 4.1.1 PÁGINA COMO FUNCIONA

Nesta página o cliente será informado como funciona a logística do site, sendo informado o que deverá ser feito para conseguir obter um scrapbooking digital:



**Figura 11: Como funciona.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

A seguir o conteúdo da página Como Funciona:

*A compra de nossos produtos personalizados é muito fácil:*

*1. Cadastro simples e rápido: Você precisa apenas preencher alguns dados.*

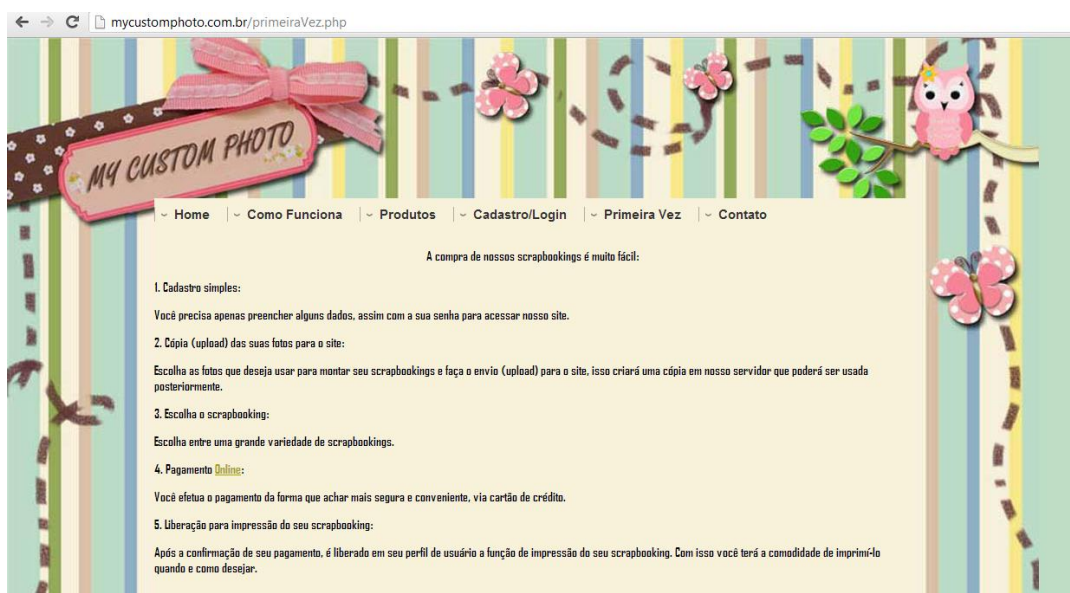
2. Escolha o produto mais apropriado e faça o upload das suas fotos para o site.

4. *Pagamento Online:* Você efetua o pagamento da forma que achar mais segura e conveniente, via cartão de crédito, transferência eletrônica ou boleto bancário (exceto para compras realizadas através de site de compras coletivas).

5. Após a confirmação do pagamento, nosso site disponibilizará a ferramenta para sua impressão.

#### 4.1.2 PÁGINA PRIMEIRA VEZ

Nesta página o cliente será informado passo a passo como obter o scrapbooking digital, onde as informações são repassadas com uma linguagem fácil e prática.



**Figura 12: Primeira Vez**  
<fonte elaborada pelos autores.>

A seguir o conteúdo da página Primeira Vez:

*A compra de nossos scrapbookings é muito fácil:*

1. *Cadastro simples:* Você precisa apenas preencher alguns dados, assim com a sua senha para acessar nosso site.

2. *Cópia (upload) das suas fotos para o site:* Escolha as fotos que deseja usar para montar seu scrapbookings e faça o envio (upload) para o site, isso criará uma cópia em nosso servidor que poderá ser usada posteriormente.

3. *Escolha o scrapbooking:* Escolha entre uma grande variedade de scrapbookings.

4. *Pagamento Online:* Você efetua o pagamento da forma que achar mais segura e conveniente, via cartão de crédito.

*5. Liberação para impressão do seu scrapbooking: Após a confirmação de seu pagamento, é liberado em seu perfil de usuário a função de impressão do seu scrapbooking. Com isso você terá a comodidade de imprimi-lo quando e como desejar.*

A seguir exemplificação das páginas Primeiro Acesso, Produtos e Cadastro/Login



## 4.2 TELA PRIMEIRO ACESSO

**Figura 13: Tela Primeiro Acesso.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

O cliente poderá criar o seu cadastro para usufruir dos modelos de scrapbooking preenchendo o formulário como demonstra a Figura 13 acima.

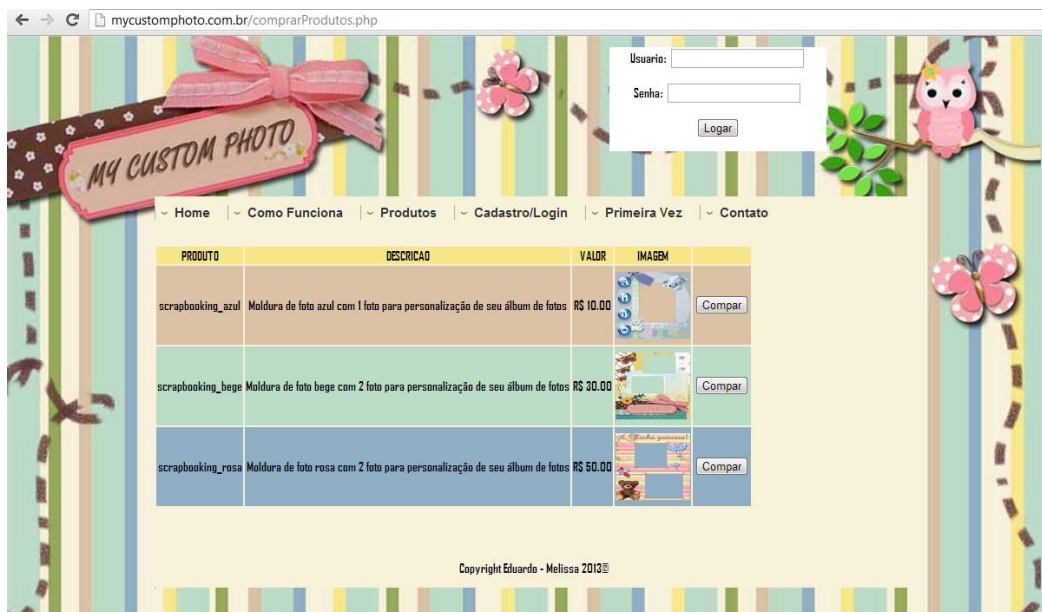
Definimos alguns campos como obrigatórios (a exemplo do Nome e RG), pois queremos conhecer o perfil dos clientes e futuramente fazer algum trabalho de marketing digital com eles.

Logo que preencher os campos, o cliente faz o seu login preenchendo a tela à esquerda de Usuário e Senha.

Caso o cliente já tenha cadastro, basta fazer o login com nome de Usuário e Senha.

A partir do login, o cliente escolhe qual ação fazer no site.

### 4.3 TELA PRODUTOS

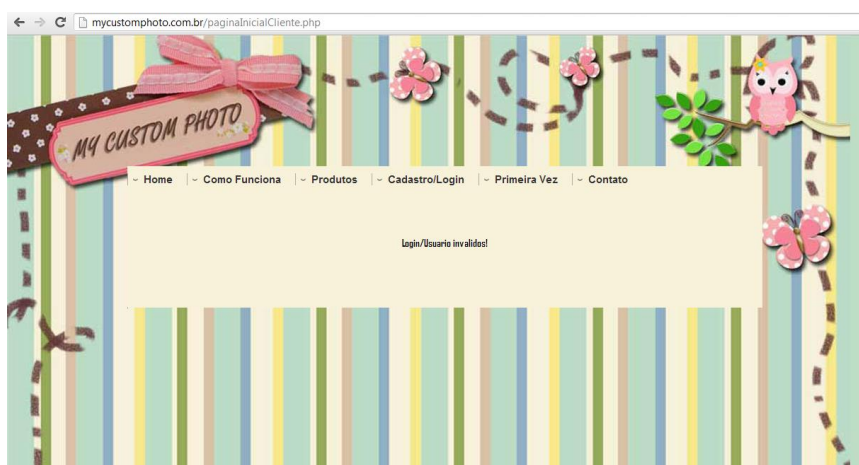


**Figura 14: Tela Produtos**  
<fonte elaborada pelos autores.>

Com o login concluído, o cliente poderá selecionar o modelo de scrapbooking digital clicando no botão Comprar, como mostra Figura 14 acima.

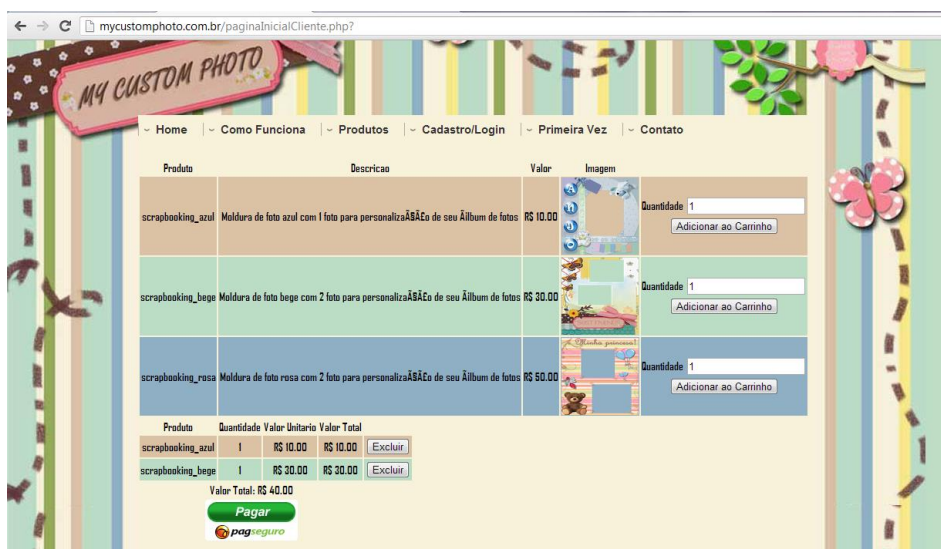
Caso o cliente clique no botão Comprar sem fazer o login, automaticamente o site redireciona para a tela de cadastro do formulário.

Caso o cliente logar com usuário inexistente, será exibida a seguinte tela com mostra Figura 15, onde consta que o Login/Usuário é inválido; forçando o cliente a fazer o login corretamente:



**Figura 15: Tela de login/usuário inválido.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

## 4.4 TELA PRODUTOS – COMPRA



**Figura 16: Tela de compra.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

Quando o cliente clicar no botão Adicionar ao Carrinho do modelo de scrapbooking digital desejado, será acrescida a pagina no rodapé a forma de pagamento PagSeguro, como demonstra Figura 16 acima.

Se por ventura o cliente não quiser mais comprar algum scrapbooking digital, basta clicar no botão Excluir que se encontra ao lado da descrição do modelo selecionado. O site atualizará com a remoção do modelo, assim como o valor total é atualizado fazendo a somatória apenas dos modelos que estiverem no carrinho de compras.

Optou-se por utilizar este método de pagamento por ser confiável, preciso, qualquer cliente poderá ter conta no PagSeguro. E por utilizar o próprio link de pagamento via site da UOL, não é necessário pagar direitos autorais, como demonstra Figura 17.

Pelo PagSeguro só será cobrado uma taxa pequena sobre os recebimentos. Também a implantação foi fácil obtendo os códigos a partir do Guia do Desenvolvedor fornecido no site [https://pagseguro.uol.com.br/sobre\\_o\\_pagseguro.jhtml](https://pagseguro.uol.com.br/sobre_o_pagseguro.jhtml).

A principio será aceito o pagamento apenas via cartão de crédito, pois o pagamento é automático e a liberação do produto é instantânea. Ao contrario de boleto ou transferência bancaria, onde a aguardara compensação do pagamento e

normalmente o tempo de 3 a 4 dias úteis. Por isso a opção pelo pagamento via cartão de crédito, para agilizar o processo e o cliente imprimir seu scrapbooking o mais rápido possível.

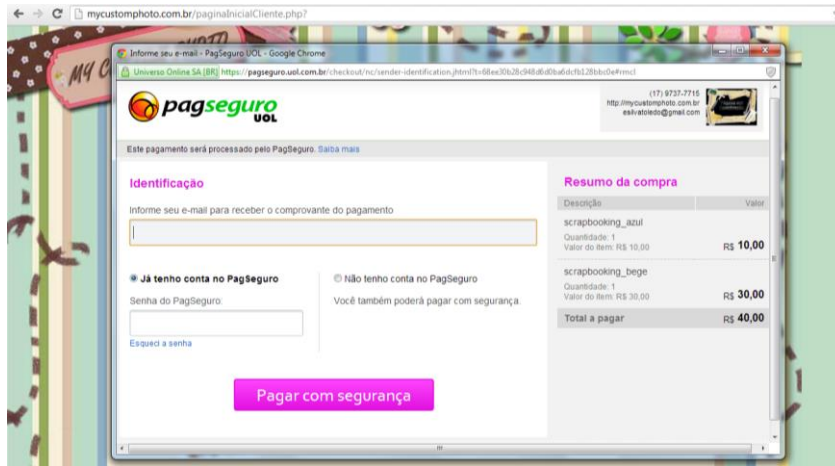


Figura 17: Tela de pagamento pelo PagSeguro.  
<fonte elaborada pelos autores.>



Figura 18: Logo do PagSeguro  
<fonte <https://pagseguro.uol.com.br/>>

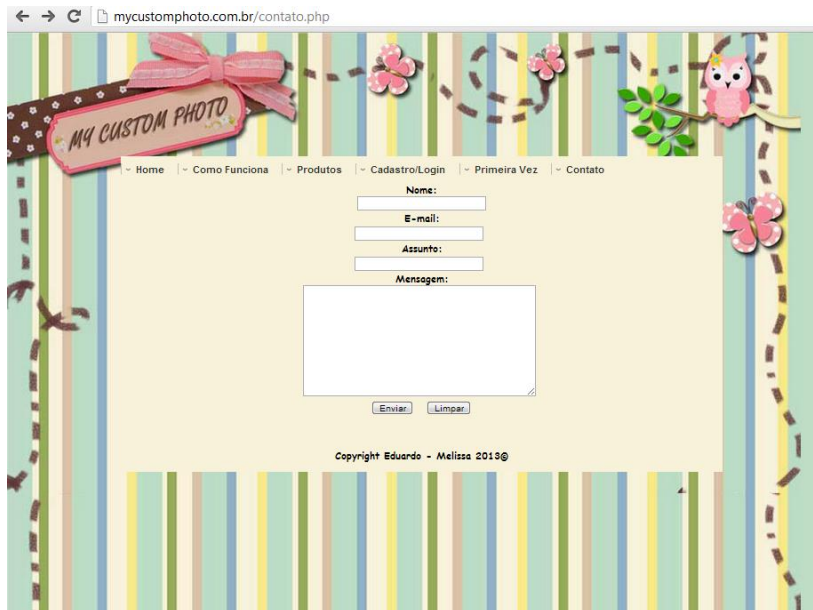


Figura 19: Pagamento aprovado.  
<fonte elaborada pelos autores.>

Como demonstra a Figura 19, após a confirmação do pagamento o site PagSeguro UOL redireciona o cliente para fazer o upload das fotos baseando-se no modelo escolhido (quantidade de fotos).

## 4.5 TELA CONTATO

O site tem um canal aberto para os clientes e futuros clientes entrarem em contato conosco para tirar dúvidas, fazer sugestões, críticas e elogios a partir da página Contato, como demonstra Figura 20 abaixo:



**Figura 20: Tela Contato.**

<fonte elaborada pelos autores.>

As mensagens são enviadas para os endereços de e-mail dos desenvolvedores do site e logo que avaliado entramos em contato com os mesmos.

O cliente visualizará a mensagem de envio de sucesso, como demonstra a Figura 21.



**Figura 21: Tela mensagem enviada com sucesso.**

<fonte elaborada pelos autores.>

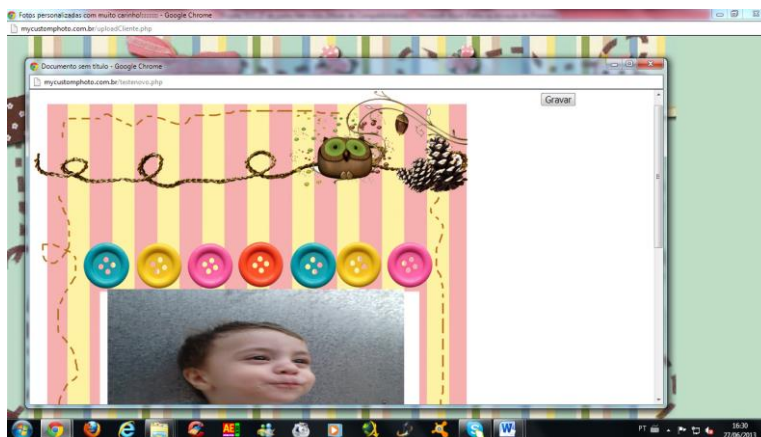
## CAPITULO 5: PROCESSO DE UPLOAD DAS FOTOS



**Figura 22: Processo de upload das fotos.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

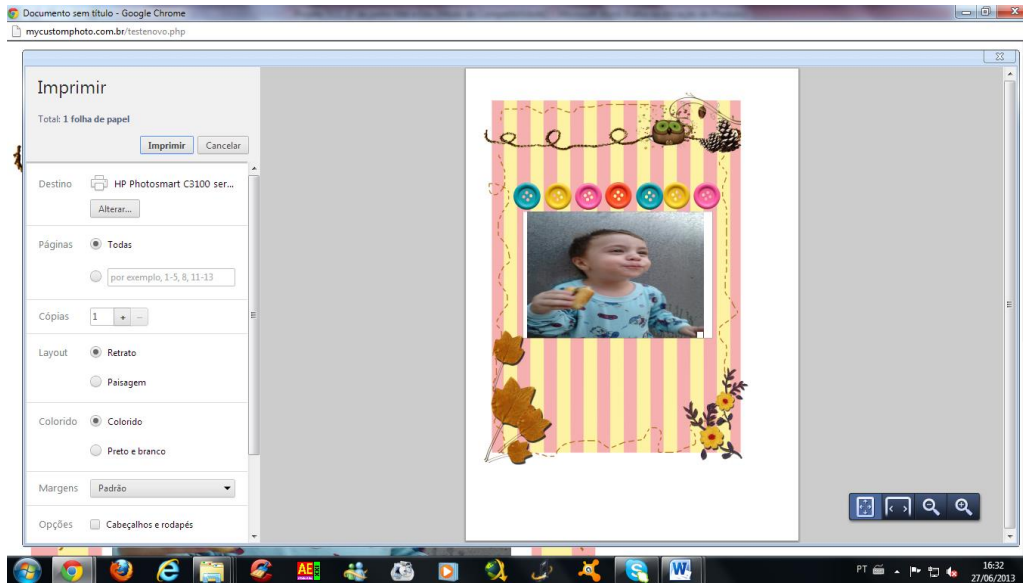
Ao ser redirecionado para o site, o cliente estará clicando no botão Escolher arquivo para fazer o upload de suas fotos. Após selecionar a foto, clicará no botão Enviar, como mostra Figura 22 acima.

Será carregada uma nova página com o modelo do scrapbooking escolhido e a foto selecionada, onde o cliente arrastando o ponteiro do mouse irá ajustar a foto na área apropriada do scrapbooking, a exemplo da Figura 23 abaixo.



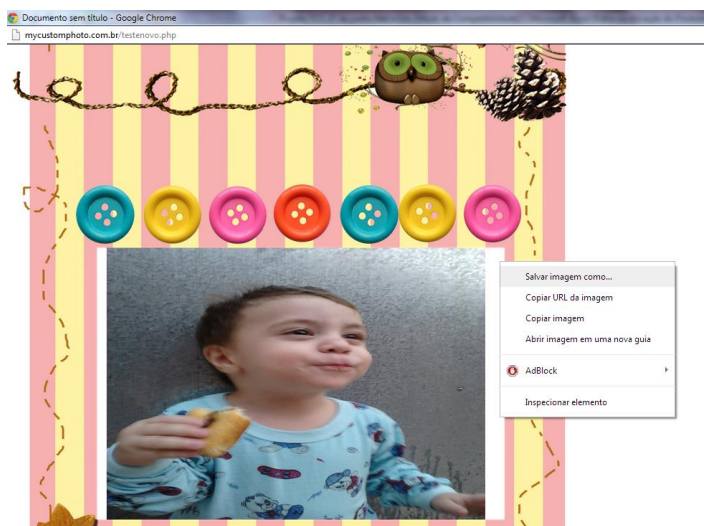
**Figura 23: Tela de ajuste da foto no scrapbooking.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

Clicando no botão Gravar na área superior direita, será exibida a tela de impressão como mostra Figura 24 abaixo:



**Figura 24: Tela de impressão.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

O cliente clicando no botão a esquerda para Imprimir será redirecionado para a página com o modelo de scrapbooking já com a foto mesclada e, caso deseje, poderá salvar esta montagem clicando na foto com o botão direito do mouse. Será exibida o Menu de Contexto com varias opções, dentre elas Copiar Imagem como mostra Figura 25 abaixo.

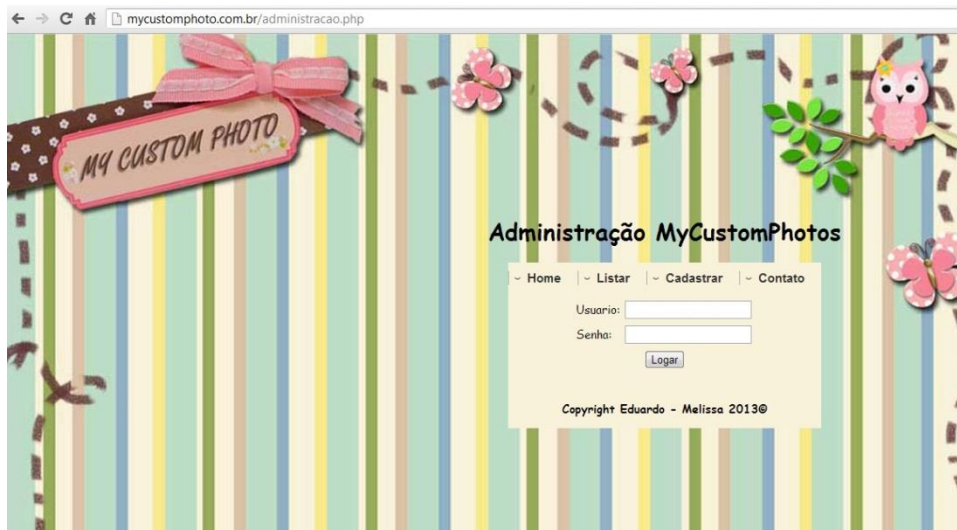


**Figura 25: Tela para Copiar Imagem.**  
<fonte elaborada pelos autores.>



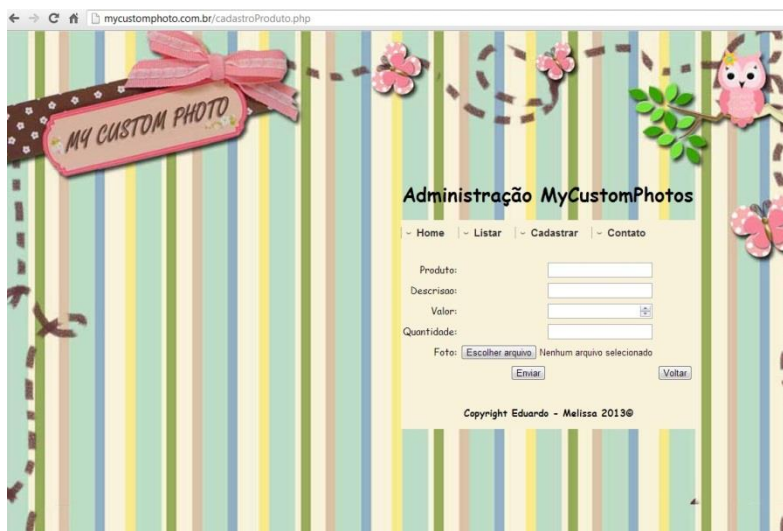
## CAPÍTULO 6: TELA DE ADMNISTRAÇÃO:

O usuário administrador poderá fazer novos cadastros de clientes, produtos e o gerenciamento dos mesmos a partir do seu login como mostra Figura 26:




**Figura 26: Login administrador.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

O cadastro de novos modelos de scrapbookings, assim como seu valor e descrição é mediante a seguinte tela, como mostra a Figura 27:



**Figura 27: Definição de nome, valor e download de modelo.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

O administrador fará a descrição do nome do produto e da quantidade de fotos de cada modelo. Esta etapa é importante, pois o cliente visualizará exatamente o que o administrador definiu, a exemplo da figura 28 onde demonstra o produto (na primeira coluna), a descrição (segunda coluna), o valor (terceira coluna) e a imagem em miniatura do modelo de scrapbooking digital (quarta coluna).

scrapbooking_azul	Modelo azul com 1 foto para personalização de seu álbum de fotografia	R\$ 5.00	
-------------------	---	----------	---

**Figura 28: Produtos.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

O administrador ao clicar no botão Escolher arquivo demonstrado na Figura 27 será inicializado o download do modelo predefinido, finalizando pelo botão Enviar.

Automaticamente o novo arquivo será incluído na biblioteca de modelos e ficará disponível aos clientes.

Caso seja necessário o administrador fazer o gerenciamento de seus produtos, como excluir algum modelo, alterar valores entre outras ações basta acessar a página de Listagem de Produtos, como demonstra Figura 29 logo abaixo.

Para alterar nome, descrição ou valor = o administrador clicará no botão Alterar

Para excluir algum modelo = o administrador clicará no botão Deletar



Produto	descriçao	valor	Quantidade	Imagem		
scrapbooking_azul	Modelo azul com 1 foto para personalização de seu álbum de fotografia	10	1		Alterar	Deletar
scrapbooking_bege	Moldura de foto bege com 2 foto para personalização de seu álbum de fotos	30	2		Alterar	Deletar
scrapbooking_rosa	Moldura de foto rosa com 2 foto para personalização de seu álbum de fotos	50	2		Alterar	Deletar
rustico_costura2	Modelo Rustico com detalhes em costura com 1 foto	10	1		Alterar	Deletar

**Figura 29: Tela Listagem de Produtos.**  
<fonte elaborada pelos autores.>

## CONCLUSÃO:

Concluimos com o presente trabalho que o mercado de personalização de fotos via web está crescendo a passos largos justamente pelo novo perfil de consumidores e a popularização de máquinas digitais.

Isso se justifica pelo *boom* do e-commerce na internet brasileira, pela facilidade da população adquirir telefones celulares com a capacidade de tirar fotos e, principalmente pela necessidade de muitos simpatizarem com a personalização de fotografias.

O site foi desenvolvido visando criar um centralizador de scrapbooking digital, ou seja, disponibilizar modelos de molduras pré-definidas e conseqüentemente, gerar um resultado final de montagem de fotos, personalizado e com a capacidade de mexer com o emocional de nossos clientes.

A realização deste trabalho possibilitou o estudo e aprendizagem da linguagem PHP. Esta linguagem é de fácil entendimento e possibilita criar bons sites dinâmicos com muita facilidade. Outro ponto forte da linguagem PHP foi a fácil conexão com o banco de dados MYSQL, que facilitou muito o trabalho de consultas e restrições de acesso nas páginas do sítio. Todas as ferramentas utilizadas foram adequadas para o desenvolvimento do trabalho.

Vale ressaltar a utilização do framework jQuery que nos auxiliou muito na manipulação das fotos dentro da ideia inicial de nossa regra de negocio, onde possibilitou o redimensionamento e o posicionamento do local onde as fotos ficam no modelo de scrapbooking, entre outras ações interativas disponíveis em nosso sitio. Também obtivemos efeitos muito bons quando associamos com a jQuery UI permitindo o controle da página de maneira configurável e sofisticada.

Finalmente pode-se concluir a viabilidade do site e-commerce de scrapbooking digital, mas é necessário fazer algumas adaptações para seu futuro sucesso assim como a divulgação do sitio para a captação de clientes.

**REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:**

<http://www.scrapsgospel.com/2010/05/o-que-e-scrapbooking-digital.html> <acesso dia 20/05/2103>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/JQuery> <acesso dia 24/06/2013>

<http://blog.thiagobelem.net/o-que-e-e-como-funciona-o-jquery/> <acesso dia 24/06/2013>

<https://pagseguro.uol.com.br/> <acesso dia 26/06/2013>

SOMERA, Guilherme. Crie websites de Última Geração. São Paulo: Digerati Books, 2006.

<http://tinanet.wordpress.com/2007/09/26/banco-de-dados/> <acesso dia 02/07/2013>

<http://etepinfo.wordpress.com/2007/09/26/banco-de-dados/> Palestrante João Felipe Barros <acesso dia 26/06/2013>

HUGHES, Sterling

ZMIEVSKI, Andrei PHP Guia do Desenvolvedor / Sterling Hughes, Andrei Zmievski; tradução Melissa Kassner. São Paulo: Berkeley Brasil, 2001.

SILVA, Maurício Samy Construindo sites com CSS e (X)HTML : sites controlados por folhas de estilo em cascata. São Paulo : Novatec Editora, 2008.

PACIEVITCH, Yuri. MySQL. Disponível em:

<<http://www.infoescola.com/informatica/mysql/>>. Acesso em: 20/05/2013 20h43min.

CASTELA, Rodrigo Tenedini. Introdução à linguagem PHP – O que é PHP?.

Disponível em: < <http://www.dotsharp.com.br/programacao/php/introducao-a-linguagem-php.html> >. Acesso em: 20/05/2013.

CHEN, Peter. Gerenciando Banco de Dados. A abordagem entidade e Relacionamento, São Paulo, Editora McGraw Hill, 1990

FOWLER, Martin, SCOTT, Kendall UML distilled: applying the standard object modeling language, UML destilada: aplicar a linguagem de modelagem de objeto padrão

Addison-Wesley Longman Ltd. Essex, Reino Unido, 1997