

SISTEMA DE AGENDAMENTO PARA SALÕES DE BELEZA E BARBEARIAS

**Lucas da Silva Pereira¹
João Padilha Moreira²**

RESUMO

Este trabalho irá abordar o início da criação de um sistema web para agendamentos de um salão de beleza. Para isso será utilizado diversas tecnologias na qual o detalhamento e o uso são justificados neste artigo. Para a partida do projeto, serão estudadas as tecnologias python, o microframework Flask, HTML, CSS, JavaScript e para facilitar no desenvolvimento será utilizado containerização Docker. Este projeto também incluirá uso de técnicas de UX Design, para que a aplicação fique prática e de fácil utilização, pois o público alvo deste sistema web é de faixa etária diversificada.

Palavras-chave: CSS; containerização; Docker; Flask; microframework; HTML; python; UX Design.

ABSTRACT

This work will address the beginning of the creation of a web system for scheduling a beauty salon. For this, several technologies will be used in which the details and use are justified in this article. To start the project, python technologies, Flask microframework, HTML, CSS, JavaScript will be studied and Docker containerization will be used to facilitate development. This project will also include the use of UX Design techniques, so that the application is practical and easy to use, as the target audience of this web system is of a diverse age group.

Keywords: CSS; containerization; Docker; Flask; microframework; HTML; python; UX Design.

¹ Acadêmico do Curso Superior em Tecnologia em Programação para Internet – Faculdade Alcides Maya. lucas.pereira@alcidesmaya.edu.br

² Professor do Curso Superior em Tecnologia em Programação para Internet – Faculdade Alcides Maya. joao_moreira@alcidesmaya.edu.br

INTRODUÇÃO

Visivelmente o uso de celulares e computadores para acessar a internet cresceram muito nos últimos anos, também nota-se que o ambiente virtual possui muitas ferramentas que facilitam o cotidiano das pessoas. Não ter uma aplicação web para gerir ou divulgar o seu negócio é estar desatualizado, correndo o risco de ter perda de clientes neste mundo onde pedidos e compras são feitas com alguns cliques ou toques em um aparelho que cabe na palma da mão. Então como criar um sistema web para atualizar os serviços de agendamento para salões de beleza ou semelhantes como barbearias?

Sistema de agendamento para salões de beleza e barbearias: Este sistema pretende unir diversas tecnologias que serão mais detalhadas mais para frente. Tendo como estrutura back-end a linguagem Python usando o microframework Flask, estas duas tecnologias suprirão as necessidades dos processos internos da aplicação.

Python: Python é uma linguagem de programação muito simples e de fácil aprendizagem, ela ganhou muito destaque e fama entre a comunidade de desenvolvedores, algo que comprova isso são os gráficos do github abaixo.

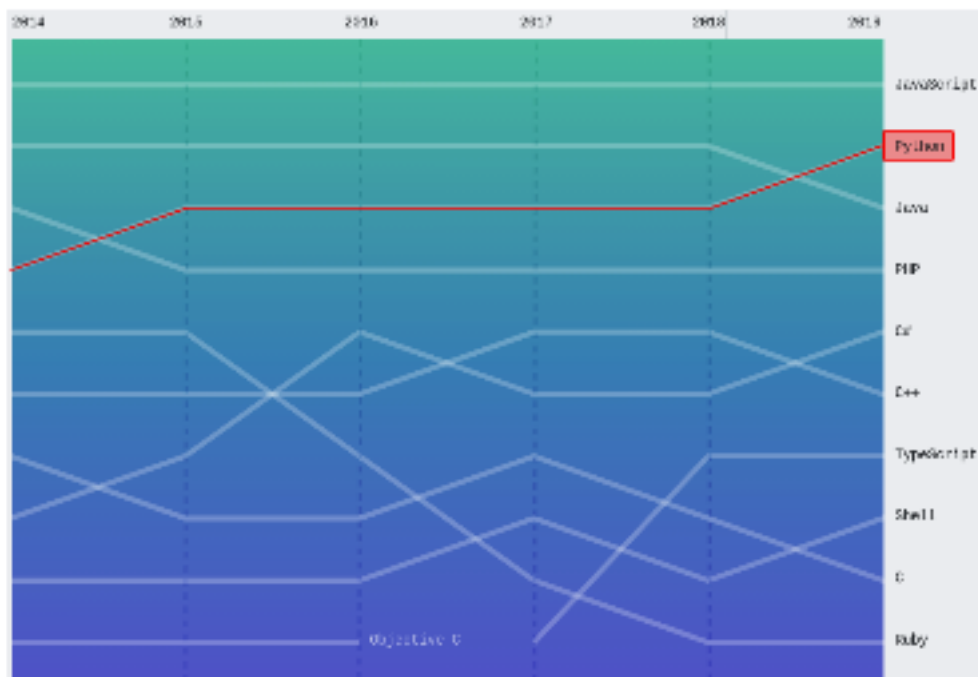


Figura 1, Grafico Github, 2020 <https://octoverse.github.com/>

Python é uma linguagem interpretada de alto nível e que suporta múltiplos paradigmas de programação: imperativo, orientado a objetos e funcional. É uma linguagem com tipagem dinâmica e forte, escopo léxico e gerenciamento automático de memória. Possui algumas estruturas de dados embutidas na sintaxe – como tuplas, listas e dicionários – que aumentam muito a expressividade do código. Além de tudo isso, Python possui baterias inclusas, uma expressão que se refere a uma vasta biblioteca padrão com diversos utilitários poderosos.

A sintaxe básica de Python é bem simples e pode ser aprendida rapidamente. (CRUZ, 2015, p. 3)

Flask: Flask é um microframework criado na linguagem Python para o desenvolvimento de aplicações web. Micro não significa que falta algo, o essencial de um framework estará presente, micro é porque usa micro estrutura, para ser leve e simples, nada impede que as aplicações construídas com Flask não sejam robustas e grandes com a ajuda de módulos e bibliotecas compatíveis. (RONACHER, 2020)

O front-end, a parte visual do sistema, ficará na responsabilidade das ferramentas HTML, CSS e JavaScript. O HTML será usado dentro de templates gerenciadas pelo Flask, que se utiliza da biblioteca chamada Jinja. A CSS será utilizada para a estilização do projeto, trabalhando sempre com a responsividade de cada estrutura do HTML, assim tornando adaptável a qualquer ambiente esta aplicação web. O JavaScript ficará responsável por ações e funcionalidade de botões e campos de formulários. Esta linguagem tem uma grande quantidade conteúdo na internet pelo fato de ser muito popular.

HTML: HTML significa Hypertext Markup Language, que em tradução ao português escreve-se Linguagem de Marcação de Hipertexto. (EIS; FERREIRA, 2012, p. 25)

Sanders, Bill (2012, p. 8) menciona que o HTML está presente na maioria dos sites disponíveis na Internet. Também diz que o HTML nada mais é que uma linguagem de marcação que se assemelha com as linguagens de marcação dos editores de texto, que são presente em qualquer computador. O autor também ilustra a facilidade de uso que a última versão traz.



CSS: Segundo a W3, CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem de estilização para páginas da web, ela facilita a estilização e personalização dos sites fazendo o uso das folhas de estilo, onde uma folha pode ser usada em diferentes páginas. (W3, 2020)

O CSS formata a informação que é entregue pelo HTML. Essa informação pode ser qualquer coisa: imagem, texto, vídeo, áudio ou qualquer outro elemento criado. (EIS; FERREIRA, 2012, p. 137)

Javascript: O JavaScript, também conhecido por JS, é uma linguagem de script que pode ser usada para construção de páginas web e para diversas outras aplicações, não se limitando somente a construção de front-end de sites. (MDN, 2020)

No contexto web, ele é utilizado para criar interações ao site, podendo ser um jogo, reações e ações de um botão, alterações de CSS de forma dinâmica, entre outras utilidades. (MDN, 2020)

Todas as tecnologias abordadas até o momento serão utilizadas em uma ambiente de desenvolvimento usando containerização com a ferramenta Docker, fazendo com que o sistema web seja desenvolvido tranquilamente independente da máquina que será utilizada.

Docker: Esta tecnologia facilita o desenvolvimento da aplicação, pois toda parte de recursos que o projeto utiliza ficam “empacotado” dentro do container, isso é, bibliotecas e programas necessários para rodar a aplicação, moram dentro dele, assim podendo ser transportado para qualquer outro ambiente sem se preocupar, porque o container é isolado a nível de disco, memória, processamento e rede. (GOMES, 2017, p. 17 a p. 18)

Outro ponto interessante no Docker é a velocidade para viabilizar o ambiente desejado; como é basicamente o início de um processo e não um sistema operacional inteiro, o tempo de disponibilização é, normalmente, medido em segundos. (GOMES, 2017, p. 18)

Para a conclusão deste sistema web, serão utilizadas técnicas de UX Design, para que o produto final deste trabalho seja uma interface amigável, abrangente e intuitiva.

UX Design: A sigla UX vem do termo em inglês User eXperience, ou simplesmente em português, Experiência do usuário. A experiência de uso vai desde o despertador,



carro, redes sociais, caixa eletrônicos, entre outros objetos e sistemas que costuma-se usar. Estas experiências são vivenciadas por pessoas, sendo assim subjetivas pois cada pessoa pode reagir de uma forma diferente da outra ao usar algo, tendo diversos sentimentos diferente das demais que usaram aquela mesmo objeto. Mesmo sendo um assunto subjetivo, alguém teve que projetar aquele produto (TEIXEIRA, 2014, p. 1 a p. 2).

UX designers trabalham para construir produtos que sejam fáceis de usar (a tal usabilidade), reduzindo a fricção e permitindo que os usuários completem a tarefa desejada em menos tempo, com menos ruído e obstáculos. Ao mesmo tempo, apoiam-se em princípios da psicologia para motivar o usuário e incentivá-lo a seguir adiante (TEIXEIRA, 2014, p. 4).



REFERÊNCIAS:

CRUZ, Felipe. **Escreva seus primeiros programas**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

RONACHER, Armin. Qual o significado de “micro” ?. Disponível em: <https://flask-ptbr.readthedocs.io/en/latest/foreword.html#qual-o-significado-de-micro>. Acesso em: 19 out. 2020.

W3. HTML & CSS. Disponível em: <https://www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss.html>. Acesso em: 19 out. 2020.

SANDERS, Bill. **Smashing HTML5 Técnicas para a Nova Geração da Web**. Bookman Editora, 2012.

EIS, Diego; FERREIRA, Elcio. **HTML5 e CSS3 com farinha e pimenta**. São Paulo: Clube de Autores, 2012.

MDN, JavaScript. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript>. Acesso em: 20 out. 2020.

MDN. O que é JavaScript, realmente?. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Aprender/Getting_started_with_the_web/JavaScript_basico. Acesso em: 20 out. 2020.

GOMES, Rafael. **Docker para desenvolvedores**. Leanpub, 2017.

TEIXEIRA, Fabricio. **Introdução e boas práticas em UX Design**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2014.