

# PROJETO INTEGRADOR TICKET4U

AMARAL, Víctor Paiva da Silva; COSTA, Ramon Elias; MARQUES, Maxsuel Matilde; BAIA, Joas Wesley.

Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

## INTRODUÇÃO

Logo após a pandemia, o meio digital se revolucionou, e dentro deste “meio digital”, as compras on-line nunca estiveram tão fortes assim. Antes de passarmos por esta situação de emergência global, já experienciávamos isso. Entretanto, ninguém esperava esse crescimento gigante das vendas por meios digitais. Os eventos não são uma exceção. Depois da liberação de atividades presenciais (ou até mesmo em eventos virtuais), ingressos dos mesmos passaram a ser vendidos digitalmente, tentando facilitar a vida do consumidor.

Assim sendo, decidimos entrar na equipe destes que querem ajudar com que pessoas possam encontrar seus eventos de maneira segura e prática, para que os mesmos pudessem tirar com maior proveito a facilidade da compra de ingressos, antes de tirar proveito do seu evento.

## OBJETIVO

Nosso objetivo principal era criar um site que pudesse mostrar aos consumidores eventos que estivessem cadastrados na plataforma, e dar a oportunidade a eles de comprar ingressos para os respectivos eventos.

Os produtores de eventos também estariam envolvidos, pois também seria possível criar uma conta de produtor de evento, caso o mesmo desejasse criar e vender seu evento na plataforma.

## MATERIAIS E MÉTODOS

O site foi desenvolvido em HTML, CSS e automatizado com Javascript (W3SCHOOLS, 2022), popularmente abreviado como “JS”, sendo que a API (Application Programming Interface, que é traduzida como Interface de Programação de Aplicação) foi desenvolvida em Javascript e SQL para a parte do banco de dados (W3SCHOOLS, 2022).

Em algumas situações, utilizamos Bootstrap, que é um framework do CSS, que ajudou os nossos programadores a estilizar com mais facilidade o nosso site.

## RESULTADOS

Ticket4U



## RESULTADOS

Tentamos ao máximo deixar o layout agradável e acolhedor ao consumidor, além de oferecer a oportunidade do mesmo criar uma conta para si.

O site pode ser acessado [AQUI](#).

```
22     let tokens = await request(datas, "login", 'POST');
23
24     sessionStorage.setItem("accessToken", tokens.tokens.accessToken);
25     sessionStorage.setItem("refreshToken", tokens.tokens.refreshToken);
26     sessionStorage.setItem("user", tokens.user.email);
27
28     let verify = sessionStorage.getItem("accessToken");
29
30     if(verify == "undefined"){
31         window.alert("Os dados são inválidos...");
32
33     } else {
34         window.location.href = "../home/home.html";
35
36     }
37 }
```

Um exemplo de código pode ser apresentado, como este ao lado, que determina os tokens (que são como uma espécie de chave para determinada função), e que também, caso o usuário insira um e-mail ou senha que não seja aqueles que foram cadastrados por ele, ou nunca foram cadastrados, aparecerá uma janela informando que os dados são inválidos.

## CONCLUSÃO

Com a finalização do projeto, podemos saber que aprendemos muito durante este, para que o mesmo pudesse ser concluído.

Entendemos que o mesmo poderá ser muito útil no comércio de ingressos, beneficiando tanto os produtores quanto os consumidores.

## REFERÊNCIAS

MDN Web Docs. JavaScript Tutoriais. MDN Web Docs, 2021. Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript>>. Acessado em 23 de Nov. de 2022.

W3Schools. SQL Intro. W3Schools, 2022. Disponível em: <[https://www.w3schools.com/sql/sql\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/sql/sql_intro.asp)>. Acessado em 23 de Nov. de 2022.

W3Schools. Web API. W3Schools, 2022. Disponível em: <[https://www.w3schools.com/js/js\\_api\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/js/js_api_intro.asp)>. Acessado em 23 de Nov. de 2022.

Udemy. Curso Web Moderno Completo com JavaScript 2022 + Projetos, 2022. Disponível em: <<https://www.udemy.com/course/curso-web/>>. Acessado em 23 de Nov. de 2022.