



Universidade Federal do Agreste de Pernambuco Curso:

Bacharelado em Ciência da Computação.

Disciplina: Programação Orientada à Objetos.

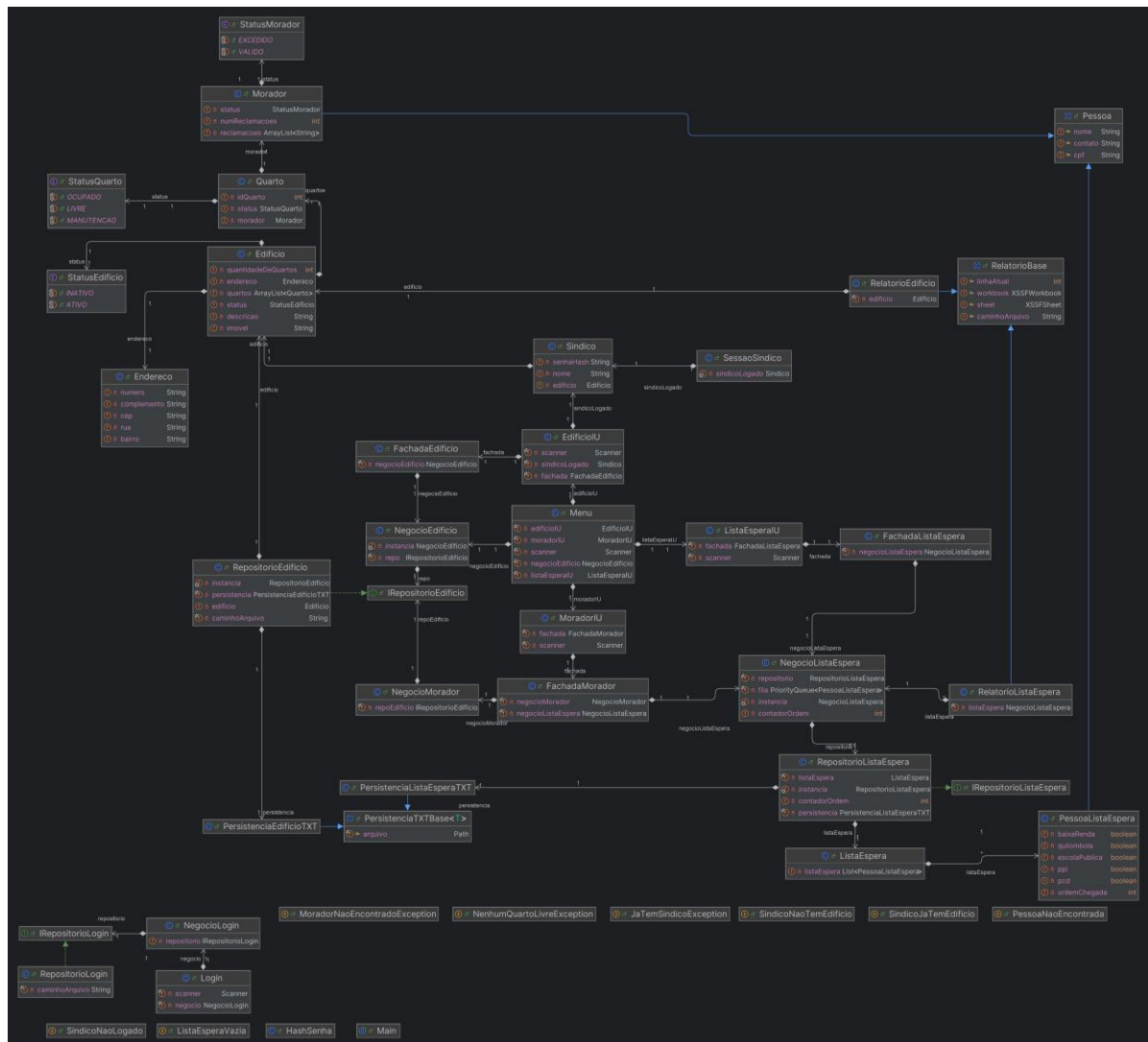
Professora: Thaís Alves Burity Rocha.

Semestre: 2025.1

Equipe: Otávio Alencar, Erik Nascimento, Djalma Rafael

3ª Entrega do Projeto

1. Arquitetura do sistema detalhada segundo o diagrama de classes da UML, dando visão das camadas e da fachada:



O sistema foi desenvolvido utilizando uma arquitetura em camadas, de forma a garantir organização e facilidade de manutenção. As camadas implementadas são:

- **Camada de dados:** Contém as classes responsáveis pela persistência das informações e pelos repositórios. Exemplos: `RepositorioEdificio`, `RepositorioLogin`, `RepositorioListaEspera`, `PersistenciaEdificioTXT`, `PersistenciaListaEsperaTXT`. Esta camada lida com armazenamento em arquivos e encapsula o acesso aos dados.
- **Camada de negócio:** Concentra as regras de negócio do sistema, que são o seu núcleo lógico. Aqui estão classes como `NegocioEdificio`, `NegocioLogin`, `NegocioMorador` e `NegocioListaEspera`, responsáveis por validar operações e garantir consistência das regras.
- **Camada de fachada:** Oferece uma interface unificada e simplificada para os casos de uso do sistema, servindo como ponto de acesso entre a interface de usuário e a lógica de negócio. Inclui classes como `FachadaEdificio`, `FachadaLogin` e `FachadaMorador`, que centralizam chamadas aos métodos da camada de negócio.
- **Camada de interface com o usuário (iu):** Contém as classes que interagem diretamente com o usuário, capturando entradas e exibindo saídas. Por exemplo: `Menu`, `LoginUI`, `MoradorUI`, `ListaEsperaUI`, `EdificioUI`.
- **Camada main:** Possui a classe `Main`, que funciona como ponto de entrada da aplicação, sendo responsável por inicializar o sistema e chamar as funcionalidades principais.
- **Camada utils:** Reúne classes utilitárias de apoio ao sistema, como `HashSenha`, que fornece funções auxiliares para tratamento de senhas.

2. **Contribuições individuais:** Uma tabela que resume as histórias de usuário que foram implementadas e o responsável por cada uma delas.

Estória	Responsável
Login do síndico: Como síndico, eu preciso fazer login no sistema com meu nome e senha, para que eu possa acessar as funcionalidades administrativas do prédio.	Otávio
Cadastro do edificio: Como síndico, eu preciso cadastrar as informações do prédio, para que eu possa liberar o uso das funções de gerenciamento.	Otávio
Visualizar informações do edificio: Como síndico, eu preciso consultar os dados do edificio, para que eu possa	Otávio

acompanhar e verificar as informações registradas.	
Editar informações do edifício: Como síndico, eu preciso editar os dados do prédio, para que eu possa manter as informações sempre atualizadas.	Otávio
Visualizar lista de quartos: Como síndico, eu preciso visualizar a lista de quartos, para que eu possa saber quais estão ocupados ou disponíveis.	Erik
Excluir edifício: Como síndico, eu preciso excluir o cadastro de um edifício, para que eu possa removê-lo do sistema quando não for mais necessário.	Otávio
Cadastrar estudante na lista de espera: Como síndico, eu preciso cadastrar estudantes interessados na moradia, para que eu possa organizá-los em uma lista de espera.	Erik
Ordenar lista de espera por cotas e data: Como síndico, eu preciso que o sistema ordene a lista de espera por quantidade de cotas e ordem de inscrição, para garantir justiça e prioridade no acesso às vagas.	Erik
Promover estudante a morador: Como síndico, eu preciso adicionar o primeiro da lista de espera como morador, para preencher uma vaga disponível no prédio.	Otávio
Visualizar lista de moradores: Como síndico, eu preciso visualizar os moradores atuais do prédio, para que eu possa acompanhar quem está ocupando as vagas.	Erik
Remover morador: Como síndico, eu preciso remover um morador, para que a vaga seja liberada para outro estudante.	Otávio
Adicionar advertência a morador: Como síndico, eu preciso registrar advertências	Otávio

aos moradores, para manter o controle de conduta e aplicar as regras da residência.	
---	--