

# Relatório de Projeto Entrega Final

Grupo Nº	Curso							
1	Informática de Gestão							
	Composição do Grupo							
	Esforço (Horas)							
Nº	Nome	Estudo &	Desenvol.	Elabor.	Elabor.			
			(Java & SQL)	Diag.	Relató.			
50029213	Renato Rodrigues de Pitta Simões							
50034922	Duarte Nuno Carvalho Lobato							



#### **Biography**

Renato Rodrigues de Pitta Simões, aluno finalista na licenciatura de Informática de Gestão na Universidade Europeia.



#### **Biography**

Duarte Nuno Carvalho Lobato, aluno finalista na licenciatura de Informática de Gestão na Universidade Europeia.



#### **Sumário Executivo**

Este documento e respetivo projeto foram elaborados pelos alunos Renato Simões e Duarte Lobato do curso de Informática de Gestão. Este trabalho foi elaborado no âmbito da cadeira de Programação Orientada por Objetos, trata o desenvolvimento de uma aplicação que resulta na gestão de inventários, elaboração de pedidos, efetuação de pagamentos, ... esta mesma aplicação começou por ser apenas um software com funcionalidades de gestão de inventário, mas numa fase final foram-lhe implementadas funcionalidades de pagamento dos produtos.

Deste documento pode-se esperar uma explicação e orientação daquilo que foi o nosso trabalho durante o semestre, partindo do estudo e planeamento até à aplicação funcional final.

Palavras Chave: Pedido, Inventário, Produto, Colaborador, Pagamento.

### Índice

SUM	ÁRIO EXECUTIVO	2			
1	INTRODUÇÃO	3			
	APRESENTAÇÃO DOS MOKUPS				
	DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO				
4	MODELO RELACIONAL	10			
5	DIAGRAMA DE CLASSES DO SISTEMA XXX	11			
REFE	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS				
ANE	ANEXOS APLICAÇÕES UTILIZADAS NA ELABORAÇÃO DOS DIAGRAMAS				
	LAYOUT DA APLICAÇÃO (COMPARAÇÃO COM MOCKUPS)	13			



## 1 Introdução

O nosso projeto, num modo geral, tem como objetivo permitir e auxiliar na gestão de sistemas de inventários, visa a organização de stock em armazém, contagem de produtos, especificação de categorias de produtos, ...

Visto que ambos os alunos inseridos neste projeto são estudantes de informática de gestão, decidimos desenvolver a nossa aplicação tendo como base a gestão. Encontrámos, através de várias pesquisas, alguma informação sobre o assunto que queríamos explorar e desenvolver, a gestão de inventários.

O projeto é importante na perspetiva de querer inovar a partir de algo que já existe, estudámos exemplos semelhantes já existentes no mercado e a partir daí, elaborar uma aplicação dedicada só e apenas à gestão de inventários que possa oferecer um leque de funcionalidades únicas ao utilizador.

Começámos por planear um sistema em que o foco era apenas a gestão de entradas e saídas de um inventário baseadas em pedidos dos colaboradores que estavam inseridos no sistema desse mesmo inventário, no entanto, numa fase final do projeto decidimos desenvolver uma funcionalidade de pagamento, esta funcionalidade foi feita de modo a acrescentar alguma complexidade ao projeto mesmo tendo em conta de que a mesma iria de encontro às nossas ideias iniciais. Para desenvolver esta estrutura referida anteriormente começámos por criar cenários, isto permitiu-nos manter um caminho, uma linha de pensamento constante baseada nestes mesmos cenários e a partir daqui desenvolver aquilo que iria culminar na aplicação final. O facto de termos adicionado a funcionalidade de pagamento, que será explicada mais à frente, a mesma não compôs um obstáculo para nós porque, embora saísse do nosso contexto inicial da aplicação, não interferia com o cenário principal que estabelecemos na entrega da proposta do projeto.

O cenário principal da aplicação é a formalização de pedidos, este cenário começa quando o colaborador abre a aplicação de modo a criar o pedido, após a aplicação ser aberta o mesmo abre o menu de pedidos, clica em adicionar, preenche os campos devidamente (isto envolve nome do colaborador, data, produto, quantidade,...), confirma o pedido e desta forma o pedido é finalizado, todos os produtos que constam no pedido saem do inventário e o pedido fica registado.

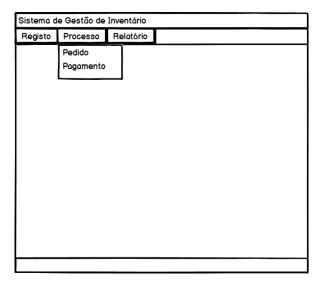
O cenário secundário da aplicação é a efetuação de pagamentos, este é o cenário que foi adicionado numa fase final e que acabou por obrigar a alterações mínimas nas tabelas de base de dados. Este cenário começa quando o cenário principal já foi executado pelo menos uma vez, isto porque a efetuação de pagamentos é resumidamente o pagamento de um pedido anteriormente criado, o colaborador seleciona o pedido que deseja pagar na pagina de pedidos, clica pagar, escolhe a data em que deseja que o pedido seja pago (ou até quando pode ser pago), confirma a data, abre a janela de pagamentos onde constará o seu pedido, neste momento o pedido terá um de três estados, pago, se a data de pagamento já tiver sido ultrapassada, pendente, se a data do pedido ainda n tiver sido ultrapassada ou cancelado. Para um pedido ser cancelado o colaborador tem de selecionar um pedido que ainda n tenha sido pago, noutras palavras que tenha estado de pendente, de seguida o mesmo terá de clicar no botão de cancelar, o pedido passa então a ter estado de cancelado e todos os produtos que constam nesse pedido serão devolvidos ao inventário.

Estes são os cenários que fazem parte da nossa aplicação, mas é importante referir que na aplicação existem também funcionalidades extra que permitem melhorar a experiência do utilizador e fazer da mesma uma aplicação mais completa, por exemplo, adicionar colaboradores, listar produtos, adicionar categorias, remover pedidos, editar o nome de categorias, ...



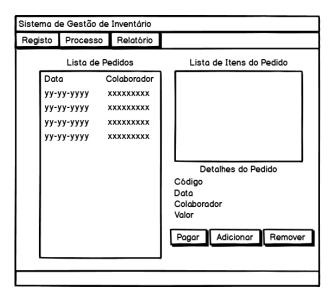
## 2 Apresentação dos Mockups

# Cenário Principal - Formalização de Pedidos



#### Aplicação:

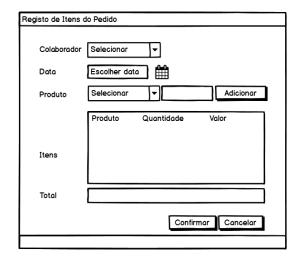
O Colaborador abre a aplicação. Na página inicial, seleciona o menu de "Processo" e abre o tab de "Pedido".



#### Aplicação:

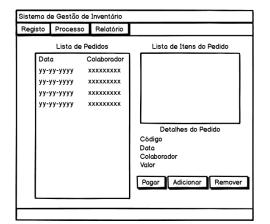
Nesta janela, onde lhe é possível adicionar, pagar, remover, observar os pedidos existentes e observar a lista de itens dos pedidos escolhidos na tabela e os respetivos detalhes, o colaborador clica no botão de "Adicionar" de modo a iniciar a criação de um novo pedido, esta ação irá chamar a janela "Registo de Itens do Pedido".

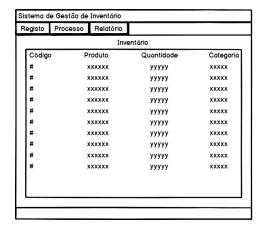




#### Aplicação:

Aqui, o colaborador define os campos essenciais para completar o registo do novo pedido. Seleciona o seu nome, seleciona a data em que o pedido está a ser feito e seleciona e adiciona os produtos que deseja pedir e a respetiva quantidade. À medida que adiciona cada item de pedido, é possível visualizar o produto, quantidade e valor de cada um na Tabela de "Itens" e o valor total do pedido no campo "Total". Quando o colaborador clica no botão "Confirmar", o pedido é finalizado (caso todos os campos estejam corretamente preenchidos).





#### Aplicação:

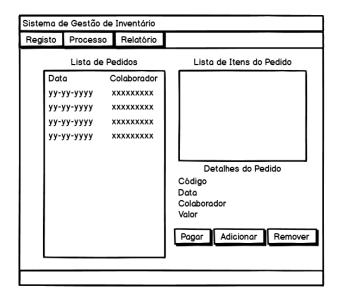
Após finalizado o pedido, é possível visualizar o pedido na "Lista de Pedidos" e os seus detalhes na "Lista de Itens de Pedido". É também pertinente referir que, após a execução do pedido, todos os itens que neles constam saem do "Inventário", dado que saem do armazém para serem repostos na loja.

#### Base de dados:

O pedido vai ser registado na tabela de pedidos da base de dados, em que o pedido vai ter id. O id do pedido vai ser gerado automaticamente pela base de dados e este id vai estar associado aos itens do pedido, também vai ser registada a data escolhida, o valor do pedido e também o colaborador que foi associado ao pedido. Este pedido vai estar relacionado ao itens do pedido que vão ser registados na tabela "itensdopedido" da base de dados, em que os itens do pedido vão ter um Id, o id do item do pedido vai ser gerado automaticamente pela base de dados, também vai ser registada a quantidade de cada item adicionado, o valor e o id de cada produto associado ao pedido.

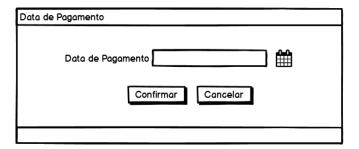


# Cenário Secundário - Efetuação de Pagamentos



#### Aplicação:

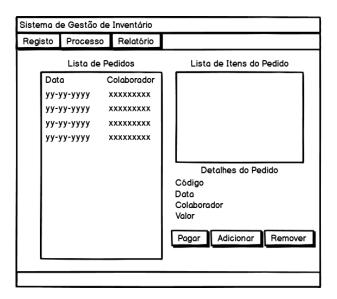
Na fase de pagamento, o colaborador seleciona o pedido que deseja pagar da "Lista de Pedidos". Depois de selecionado, os detalhes do pedido são apresentados na "Lista de Itens do Pedido", o colaborador pode então confirmar que é o pedido e informação corretos e proceder ao click do botão "Pagar". Este botão aciona a abertura da janela "Data de Pagamento".



#### Aplicação:

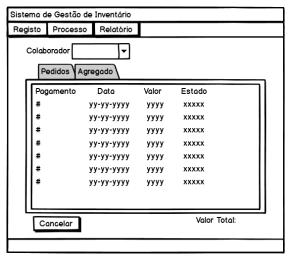
Nesta janela, o colaborador seleciona a data até à qual o pagamento terá de ser efetuado, de seguida clica em confirmar, caso nenhuma data seja selecionada o processo será travado por uma mensagem de erro. Depois da confirmação ser permitida a janela fecha e a aplicação volta à página anterior.

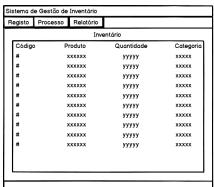




#### Aplicação:

Aqui, depois do processo anteriormente referido, o pedido que corresponde a essa mesmo processo sai da "Lista de Pedidos", para continuar o procedimento o colaborador terá então de abrir o menu de processo e selecionar "Pagamentos".





#### Aplicação:

Nesta janela o colaborador seleciona o seu nome na combobox "Colaborador", desta forma pode visualizar todos os seus pagamentos no quadro diretamente abaixo, caso contrário serão apresentados os pagamentos de todos os colaboradores.



Nesta ListView "Pedidos", pode visualizar o id dos pedidos, a data escolhida, o valor de cada pedido e o seu estado ( Pago se passar da data, Pendente se ainda n tiver passado da data e Cancelado se foi cancelado), o valor total de todos os pedidos apresentados na ListView é apresentado no canto inferior direito da janela.

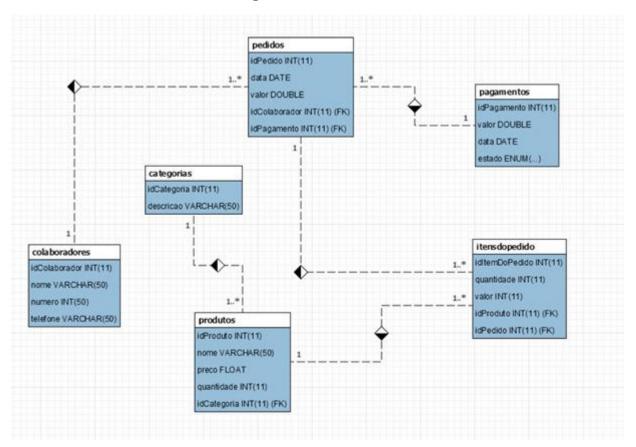
Se o colaborador decidir cancelar o seu pedido, terá de selecionar o pedido a cancelar e clicar no botão "Cancelar", isto não só vai mudar o estado do pagamento para Cancelado como também vai anular todo o processo efetuado na criação do pedido, o pedido e pagamento vão ser completamente anulados, todos os produtos serão repostos na página "Inventário" no menu de "Relatório".

#### Base de dados:

Na tabela de pedidos, o pedido pago vai passar de id = 0 para id > 0 (gerado automaticamente), a partir desse momento o pedido é adicionado na tabela pagamentos com os mesmos valores à exceção da coluna de data (data de pagamento) e da coluna e de estado, na coluna de data na tabela de pagamentos vai constar a data de pagamento escolhida na ação de pagar e na coluna de estado irá ter o valor de pago, se a data de pagamento já tiver sido ultrapassada, pendente, se a data do pedido ainda n tiver sido ultrapassada ou cancelado se o pedido foi cancelado, neste caso os valores da coluna da quantidade que constam na tabela de itensdepedido são devolvidos à coluna de quantidade da tabela de produtos.



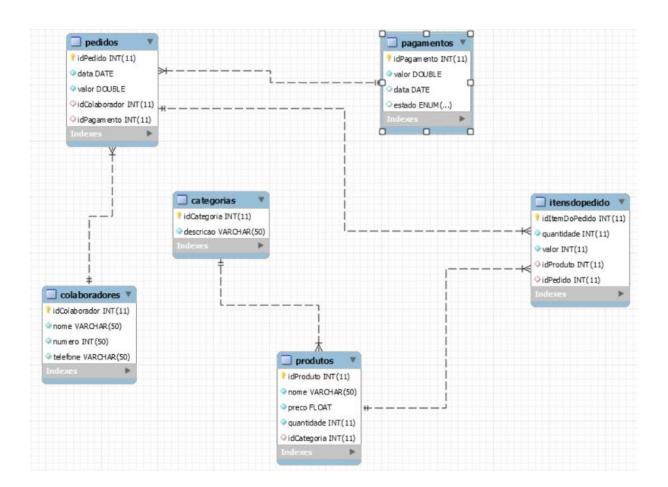
# 3 Diagrama Entidade Relacionamento





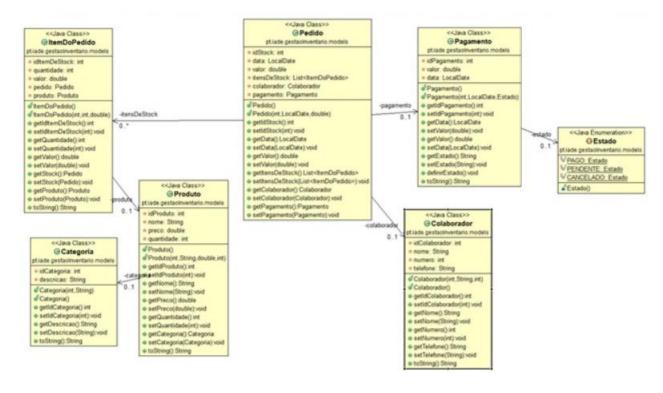
#### 4 Modelo Relacional

- RI de Entidade
  - Uma restrição de integridade de Entidade assegura que os valores de uma coluna em uma tabela são válidos baseados nos valores em uma outra tabela relacionada.
- Ex.: Se um produto de ID 5 foi registado em uma tabela de itensdepedido, então um produto com o ID 5 deve existir na tabela de produtos.
- RI de Domínio
  - Uma restrição de integridade de Domínio, são valor inseridos em uma coluna, devem sempre obedecer à definição dos valores que são permitidos para essa coluna.
- Ex.: em uma coluna que armazena o preço dos produtos, os valores admitidos são do domínio numérico, ou seja, apenas números
- Atributos de preenchimento obrigatório (not null NN)
  - idColaborador;
  - o idCategoria;
  - o idProduto;
  - idItemDoPedido;
  - o idPedido;
  - idPagamento;





## 5 Diagrama de Classes do Sistema de Gestão de Inventários





# Referências Bibliográficas

- [1] Universidade do Minho (2005). Gestão de Inventários. Acedido em: 14/10/ 2019, em: http://pessoais.dps.uminho.pt/sameiro/Docs\_io/2sem/stocks\_T.pdf
- [2] Stock Calculador. Acedido em:14/10/2019, em: https://goodcalculators.com/stock-calculator/

#### **Anexos**

# Aplicações utilizadas na elaboração dos diagramas

Nome	Logo	Link	Descrição
Blasming	balsamiq*	https://balsamiq.com/	Aplicação utilizada na criação de mock ups.
Eclipse Java	eclipse eclipse	https://www.eclipse.org/	Aplicação mais utilizada no nosso projeto no que toca a desenvolvimento do mesmo. Dispõe uma plataforma para a elaboração do código.
Astah UML	ð	http://astah.net/editions/uml-new	Aplicação utilizada na estruturação do diagrama de classes e de entidade relacionamento.
Scene Builder	<b>(2)</b>	https://gluonhq.com/products/scene-builder/	Aplicação utilizada na elaboração da componente gráfica do projeto.
MySQLWorkbench	En S	https://www.mysql.com/products/workbench/	Aplicação utilizada na fase inicial do projeto para a criação da base de dados.
PhpMyAdmin	phpMuAdmin	https://www.phpmyadmin.net/	Aplicação utilizada na fase final do projeto para a criação de uma base de dados remota.



# Layout da Aplicação (comparação com Mockups)

Descrição

Adicionar

