

Aplicação TrazAqui

Programação Orientada aos Objetos - Grupo 26

João Pedro da Santa Guedes A89588 Luís Pedro Oliveira de Castro Vieira A89601 Pedro Miguel de Soveral Pacheco Barbosa A89529







11 de junho de 2020

${\bf \acute{I}ndice}$

1	Inti	rodução	1
2	Arquitetura de Classes		
	2.1	Classe User	1
	2.2	Classe Utilizador	2
	2.3		2
	2.4		3
	2.5		4
	2.6	·	5
	2.7		6
	2.8	Diagrama de Classes	7
3	Pri	ncipais Funcionalidades da Aplicação	8
	3.1	Funcionalidades do Menu Principal	8
	3.2	Funcionalidades do Menu do Utilizador	
	3.3	Funcionalidades do Menu do Voluntário	
	3.4	Funcionalidades do Menu da Transportadora	
	3.5	Funcionalidades do Menu da Loja	
4	Cor	nclusão 1	3

1 Introdução

Neste semestre, no âmbito da unidade curricular de Programação Orientada aos Objetos, foi-nos proposta a realização de um trabalho de modo a pôr em prática toda a aprendizagem feita sobre este paradigma da programação e também sobre a linguagem de programação Java.

O projeto consistiu na implementação de uma aplicação "TrazAqui" que permita conjugar as atuais necessidades de entregar encomendas a pessoas que estão confinadas nas suas habitações e necessitam de esse serviço. Desta forma, o programa final deveria apresentar funcionalidades, como por exemplo, ter voluntários que façam entregas de encomendas ao utilizador, ter empresas que façam entregas de encomendas e ter lojas que adiram a este serviço de modo a poderem ser entregues as encomendas aos utilizadores.

2 Arquitetura de Classes

De forma a implementar esta aplicação é necessário, naturalmente, organizar os dados dos logs em estruturas simples e de fácil e rápido acesso.

Assim sendo, e tendo em conta as informações presentes nos logs, começamos por criar quatro classes essenciais para a realização do projeto, sendo elas, as classes do Utilizador, do Voluntário, da Transportadora e da Loja. Todas estas classes implementam a interface Serializable de modo a poderem ser gravadas como objetos.

2.1 Classe User

Desde logo compreendemos que todas estas classes teriam algo em comum, o código e a password com que iriam fazer login na aplicação. Consequentemente, decidimos criar uma classe que todas as classes acima referidas iriam extender, a classe User. Esta classe, teria duas variáveis de instância, declaradas como private, uma string com o código do User e outra string com a password do mesmo.

```
public class User implements Serializable {
private String code;
private String password;
```

2.2 Classe Utilizador

A classe Utilizador tem as seguintes variáveis de instância, GPS gps que guarda as coordenadas latitude e longitude do utilizador, string nome que guarda o seu nome, uma lista com as suas encomendas por entregar, um map com as suas encomendas por aceitar sendo que na key é guardado a string da transportadora e no value a respetiva encomenda, uma lista com as encomendas realizadas pelo utilizador e uma lista com as strings que o mesmo ainda não classificou.

```
public class Utilizador extends User implements Login, Serializable {
 GPS gps; // Geral.GPS guardar par de coordenadas latitude, longitude;
 private String nome;
 private List<Encomenda> on_hold;
 private Map<String, Encomenda> por_aceitar;
 private List<EncomendaRealizadaUtilizador> encomendas_realizadas;
 private List<String> por_classificar;
```

Em relação aos métodos da classe Utilizador, para além dos métodos habituais de consulta e modificação das variáveis de instância, temos o override do checkLogin que verifica se o login do mesmo está correto, o addEncomendaOnHold que adiciona uma encomenda à lista de espera do Utilizador e o removeOnHold que a remove da mesma, o addEncomendaRealizada que adiciona uma encomenda à lista de encomendas realizadas, o addEncomendaParaAceitar que adiciona uma encomenda à lista de encomendas por aceitar e o removePorAceitar que a remove da mesma e o addCodeParaClassificar que adiciona o código de um voluntário ou de uma transportadora que o utilizador tem de classificar à lista e o removeCodePorAceitar que o retira da mesma.

2.3 Classe Voluntario

A classe Voluntario tem as seguintes variáveis de instância, double raio que define o raio de distância a que o voluntário consegue realizar entregas, string nome que guarda o seu nome, GPS gps que guarda as suas coordenadas latitude e longitude, boolean acceptmedical que define se ele aceita ou não entregas médicas, uma lista com as encomendas por ele realizadas,

boolean disponivel que indicas se o voluntário se encontra disponível ou não para realizar uma encomenda, double classificacao com a classificacao, efetuada pelos utilizadores, do voluntário, int total aval com o número total de avaliações feitas sobre o mesmo e int total entregas com o número total de entregas realizadas pelo mesmo.

```
public class Voluntario extends User implements Serializable {
private double raio;
private String nome;
private GPS gps;
private boolean acceptmedical;
private List<EncomendaRealizadaVoluntario> enc_done;
private boolean disponivel;
private double classificação;
private int total_aval;
private int total_entregas;
```

Em relação aos métodos da classe Voluntário, para além dos métodos habituais de consulta e modificação das variáveis de instância, temos o addEncomendasRealizadas que adiciona uma encomenda à lista de encomendas realizadas pelo voluntário e o updateClassificação que atualiza a classificação de um voluntário.

2.4 Classe Transportadora

A classe Transportadora tem as seguintes variáveis de instância, string nome que guarda o nome da transportadora, GPS gps que guarda as suas coordenadas latitude e longitude, string nif que guarda o seu nif, double raio que define o raio de distância a que a transportadora consegue realizar entregas, double precoPorKM que define o preço por quilómetro da mesma, boolean disponivel que define se a transportadora está disponível para a realização de uma entrega, int encomendas maximas que define o número de encomendas máximas que a mesma consegue transportar, uma lista com as encomendas por ela entregues e outra com as encomendas por entregar, double classificação com a classificação da transportadora, int total aval com

o número total de avaliações feitas sobre a mesma, int total entregas com o número total de entregas feitas e int km total com o número total de quilómetros realizados pela transportadora.

```
public class Transportadora extends User implements Serializable {
private String nome;
private GPS gps;
private double raio;
private double precoPorKM;
private boolean disponivel;
private int encomendas maximas;
private List<EncomendaRealizadaTransportadora> register;
private double classificação;
private int total_aval;
private int total_entregas;
private int km_total;
```

Em relação aos métodos da classe Voluntário, para além dos métodos habituais de consulta e modificação das variáveis de instância, temos o updateClassificação que atualiza a classificação de uma transportadora, o calculaFat que calcula o total faturado com custos de transporte num determinado período de tempo, o addEncomendasRealizadas que adiciona uma encomenda à lista de encomendas realizadas pela transportadora e o addEncomendasParaAceitar que adiciona uma encomenda à lista de espera por aceitação de um utilizador.

2.5 Classe Loja

A classe Loja tem as seguintes variáveis de instância, boolean informa sobre loja que indica se a loja informa sobre si mesma ou não, GPS gps que guarda as suas coordenas latitude e longitude, string nome que guarda o nome da mesma, uma lista de encomendas com as encomendas que a loja tem, int qtd pessoas fila que indica a quantidade de pessoas na fila de espera da loja, double tempo médio atendimento que indica o tempo médio de atendimento da mesma, boolean tem encomendas que indica se a loja possui

ou não encomendas, map que indica os produtos de uma loja sendo que a key é a string da loja e o value é a infoProduto associada à mesma.

```
public class Loja extends User implements Serializable {
 private boolean informa_sobre_loja;
 private GPS gps;
 private String nome;
 private List<Encomenda> encomendas;
 private int qtd_pessoas_fila;
 private double tempo_médio_atendimento;
 private boolean tem_encomendas;
 private Map<String,InfoProduto> produtos;
```

Em relação aos métodos da classe Voluntário, para além dos métodos habituais de consulta e modificação das variáveis de instância, temos o showEncomendasPorEntregar que devolve um map com as encomendas por entregar e a respetiva descrição, o addProdLoja que adiciona um novo produto à lista de produtos da loja, o addEncomendaOnHold que adiciona uma encomenda à lista de encomendas por entregar da mesma, o incrementaFilaEspera que incrementa o número de pessoas na fila de espera de uma loja e o decrementaFilaEspera que decrementa o mesmo, o removeEncomenda que remove uma encomenda à espera de ser entregue.

2.6 Classes Auxiliares

Tendo chegado a este ponto do trabalho sentimos a necessidade de criar algumas classes auxiliares que iriam tornar a nossa aplicação mais completa e ajudar em alguns métodos de outras classes pela informação importante que iriam guarda. Assim sendo, criamos as classes LinhaEncomenda e Encomenda.

A classe LinhaEncomenda guarda uma string com o código do produto e outra com a sua descrição bem como dois doubles, um com a quantidade do produto e outro com o seu valor unitário. Por sua vez, a classe Encomenda guarda três strings, uma com o código da encomenda, outra com o código

do utilizador e outra com o código da loja, um double com o peso da encomenda, uma lista de linhas de encomenda que compõem a encomenda e dois localDateTime, um que guarda a data em que a encomenda foi feita e outro a data em que esta foi entregue.

Um pouco mais à frente na realização do projeto sentimos a necessidade de ser um pouco mais específicos e criamos mais quatro classes. Três dessas classes eram semelhantes à encomenda sendo que guardavam informações sobre as encomendas realizadas pela transportadora, pelo utilizador e pelo voluntário, sendo essas classes a EncomendaRealizadaTransportadora, a EncomendaRealizadaUtilizador e a EncomendaRealizadaVoluntario. Por fim, criamos a classe InfoProduto que guardava a informação de um dado produto.

2.7 MVC

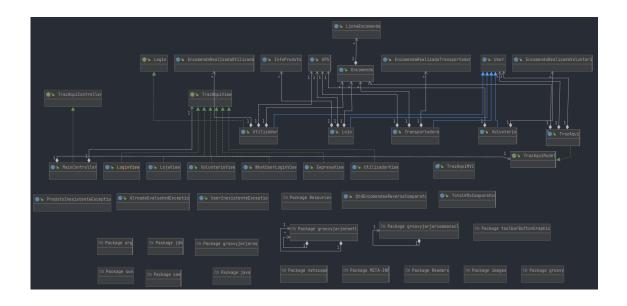
Tendo feito a base da nossa aplicação chegamos ao momento em que tinhamos de relacionar tudo e fazer a ligação entre o utilizador a aplicação.

Primeiramente começamos por fazer um modelo com um interpretador que cobre todas as funcionalidades dos diferentes users, que serão explicadas neste relatório mais à frente, e que serve de ponte de conexão entre o nosso modelo e o controlador.

De seguida criamos diversas views para a nossa aplicação. Uma para o login, uma WhatUserLoginView e, dependendo do user que fazia login, uma para a Transportadora (EmpresaView), a LojaView, a UtilizadorView e a VoluntarioView. Todas estas views implementam a interface TrazAquiView.

Finalmente, um controlador principal constituído por controladores auxiliares tendo em conta os diferentes users que podem dar login na aplicação, uma funcionalidade para registar novos users, uma para carregar ficheiros e outra para dar log out da aplicação.

2.8 Diagrama de Classes



3 Principais Funcionalidades da Aplicação

3.1 Funcionalidades do Menu Principal

No menu principal da nossa aplicação é possível:

- 1. Fazer login como sendo um Utilizador, um Voluntário, uma Transportadora ou uma Loja, em que se insere um user e uma palavra passe e verificamos se o login é efetuado de maneira correta de modo a ser possível prosseguir.
- 2. Criar um novo registo de um Utilizador, um Voluntário, uma Transportadora ou uma Loja, em que se insere um user e verifica-se se esse está correto. Se assim for, é pedida uma password e de seguida conforme seja um Utilizador, um Voluntário, uma Transportadora ou uma Loja pede-se as informações necessárias para a criação do respetivo user criado.
 - 3. Carregar um ficheiro de dados guardado.
 - 4. Sair da aplicação.

3.2 Funcionalidades do Menu do Utilizador

Ao fazer-se login como sendo um utilizador obtém-se o seguinte menu:



Neste é possível:

- 1. Fazer uma nova encomenda, na qual de seguida é pedido para se escolher a loja, o produto e as quantidades do mesmo que se pretende encomendar sendo que todas estas escolhas são verificadas e a encomenda só é feita se tudo for válido.
- 2. Mostrar as encomendas feitas pelo Utilizador, caso este não tenha encomendas feitas a aplicação informa-o disso.
- 3. Mostrar as encomendas em espera do Utilizador, caso este não tenha encomendas em espera a aplicação avisa-o do mesmo.
- 4. Mostrar as encomendas por aceitar do Utilizador. Caso o Utilizador possua encomendas por aceitar é-lhe pedido o código da mesma e se a quer aceitar ou não. Caso não haja encomendas por aceitar ou a encomenda que tenta aceitar não exista, este é avisado sobre o mesmo.

- 5. Apresentar as lojas existentes na aplicação ao Utilizador e verificar se a mesma está disponível.
- 6. Dado o código da loja sobre a qual o Utilizador tenciona obter os produtos, apresenta os produtos dessa mesma loja avisando o Utilizador se esta não existir ou não possuir produtos.
- 7. Dado o código de um entregador, o Utilizador consegue avalia-lo numa escala de 0 a 5 sendo avisado pela aplicação se o entregador introduzido não existir ou se já foi avaliado pelo Utilizador.
- 8. Permite ao Utilizador visualizar os 10 utilizadores que mais encomendas fizeram.
 - G. Grava tudo o que o Utilizador que fez login na aplicação fez.
 - S. Permite que o Utilizador faça o logout da aplicação.

3.3 Funcionalidades do Menu do Voluntário

Ao fazer-se login como sendo um voluntário obtém-se o seguinte menu:



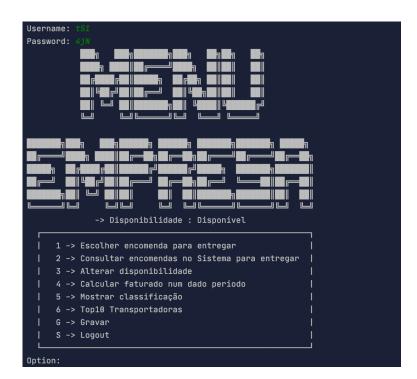
Neste é possível ver se este se encontra disponível e também:

1. Permite ao Voluntário escolher uma encomenda para entregar, avisandoo se a mesma não se encontrar no sistema ou se não estiver no seu raio de ação.

- 2. Apresentar ao Voluntário as encomendas disponíveis para entregar no sistema, sendo que a aplicação o avisa se não existir nenhuma.
 - 3. Permite ao Voluntário alterar a sua disponibilidade.
 - 4. Permite ao Voluntário consultar a sua classificação.
 - G. Grava tudo o que o Voluntário que fez login na aplicação fez.
 - S. Permite que o Voluntário faça logout da aplicação.

3.4 Funcionalidades do Menu da Transportadora

Ao fazer-se login como sendo uma Transportadora obtém-se o seguinte menu:



Neste é possível ver se esta se encontra disponível e também:

- 1. Permite à Transportadora escolher uma encomenda para entregar, avisando-a se a mesma não se encontrar no sistema ou se não estiver no seu raio de ação.
- 2. Apresentar à Transportadora as encomendas disponíveis para entregar no sistema, sendo que a aplicação o avisa se não existir nenhuma.

- 3. Permite ao Voluntário alterar a sua disponibilidade.
- 4. Funcionalidade que, dado duas datas válidas, calcula o faturado pela respetiva Transportadora nesse dado período de tempo.
 - 5. Permite ao Voluntário consultar a sua classificação.
- 6. Permite à Transportadora visualizar as 10 transportadoras que mais quilómetros fizeram.
 - G. Grava tudo o que a Transportadora que fez login na aplicação fez.
 - S. Permite que a Transportadora faça logout da aplicação.

3.5 Funcionalidades do Menu da Loja

Ao fazer-se login como sendo uma loja obtém-se o seguinte menu:



Neste é possível:

- 1. Apresentar as encomendas que estão prontas para ser entregues.
- 2. Apresentar os produtos disponíveis da respetiva Loja, mostrando tanto o produto como os respetivos código e preço.
- 3. Permite que a Loja atualize a sua informação, como adicionar o código de um produto e o seu nome e atualizar o tempo médio de atendimento da mesma.
 - G. Grava tudo o que a Loja que fez login na aplicação fez.
 - S. Permite que a Loja faça logout da aplicação.

4 Conclusão

Concluindo, tendo atingido os objetivos do projeto desta unidade curricular, não podemos deixar de mencionar a maior facilidade em fazer uma aplicação deste género obedecendo ao paradigma de programação orientada aos objetos e utilizando Java, principalmente em termos de abstração de código, de reutilização do mesmo e de modularidade, em oposição a linguagens como C, em que teríamos mais dificuldade em implementar uma aplicação como esta.

A possibilidade de criar interfaces e classes abstratas permite-nos escrever um programa em que é extremamente fácil a sua alteração e também recorrer à adição de novas funcionalidades devido à flexibilidade criada pela existência de herança ou alteração e criação de novos métodos nas subclasses.

Também mencionamos o facto de que com alguns cuidados na escrita de código e estruturação do programa conseguimos obter uma estrutura de dados segura que não é suscetível a eventuais alterações por parte de terceiros.