PROJETO DE PROGRAMAÇÃO III

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE UMA FÁBRICA DE CERVEJA

**EQUIPE**

AIRTON SANTIAGO

DEIVESSON LUANN

ITALO DE MELO

TAYENE CARLA

Prof. Leonardo Araújo

RECIFE, 2016

SUMÁRIO

1. O PROJETO...................................................................................................2
2. OBJETIVO DO PROJETO.............................................................................2
3. EQUIPE..........................................................................................................2
4. ESBOÇO DO PROJETO................................................................................3
   1. Modelagem...............................................................................................4

1. **O PROJETO**

O projeto consiste na criação de um sistema de gerenciamento para uma fábrica de cerveja, com fins puramente acadêmicos, mas que de forma simplista seja aplicável a realidade

1. **OBJETIVO DO PROJETO**

O projeto tem como objetivo trazer a resolução de problemas de gerenciamento de dados para uma empresa fabricante de cerveja, auxiliando no controle de materiais em estoque, fornecedores, cadastro e controle de clientes, funcionários e fornecedores. Controle financeiro e controle de pedidos. Além do objetivo de solucionar problemas de gerenciamento através do sistema de gerenciamento em questão, também há a intenção de crescimento acadêmico e ganho de experiência para futuros projetos.

1. **EQUIPE**

A equipe é composta por quatro integrantes que assumiram atividades distintas nas áreas do desenvolvimento que mais dominam, mas que ainda assim desempenharão as demais atividades do desenvolvimento do sistema para maior compreensão geral e maior interatividade e troca de aprendizado da equipe. A equipe é composta por:

Airton Santiago: Gestão da equipe e interface gráfica.

Deivesson Luann: Análise de código e ligação com o banco de dados.

Italo de Melo: Interface gráfica e programação.

Tayene Carla: Programação.

1. **ESBOÇO DO PROJETO**

Através da percepção das necessidades encontradas para um sistema simples de gerenciamento de uma fábrica de cerveja, levantamos as principais classes e seus métodos e atributos de forma que abrangessem as necessidades do sistema. As principais classes são: Pessoa, Funcionário, Fornecedor, Venda, Estoque, Contas, Financeiro, Pedido e Cliente. Cada classe contém seus métodos e atributos para contemplar todas as suas propriedades e suas funcionalidades. A classe pessoa abrange: nome, CNPJ e endereço. A classe Financeiro contém: faturamento, lucro e despesas. A classe Venda possui: valor. Na classe que representa o Estoque temos: produto e quantidade do produto. A classe Pedido herda das classes Venda e Estoque: valor, produto e quantidade do produto. A classe Contas possui: valor, data de pagamento, receber e pagar. A classe fornecedor possui: nome, CNPJ, endereço, produto fornecido, quantidade do produto e valor do serviço. Já na classe Cliente: nome, CNPJ e endereço. Na classe Funcionario: salario.

**4.1 MODELAGEM**

