

**RELATÓRIO DO PROJETO**

**Pizzaria - Projeto**

Aplicação do projeto POO - Pizzaria

**Alunos:**

|  |  |
| --- | --- |
| **RGM** | **Nome** |
| 529530041 | Alan Fernandes Cavalcante |
| 529960525 | Bryan Henrique Grifante |
| 528976550 | João Pedro Silva Barbosa |
| 529384915 | Roberto Mendes de Souza Francisco |

São Paulo

2023

**UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL**

**RELATÓRIO DO PROJETO**

**Pizzaria - Projeto**

Projeto de aplicação POO

Trabalho apresentado como parte do requisito para aprovação na Disciplina de Programação orientada a Objeto do curso de Ciência da Computação da Universidade Cruzeiro do Sul.

**Professor:** Prof. Alexandre Miccheleti Lucena

São Paulo

2023

**Sumário**

1. Apresentação: 4

1.1 Justificativa e Motivação 4

1.2 Dados do Sistema. 4

2 Requisitos de Programação Orientada a Objetos 4

3 Consideração finais 4

4 BIBLIOGRAFIA 4

**1. Apresentação:**

**1.1 Justificativa e Motivação**

1.1.a Buscamos o tema pois sabemos da necessidade e precariedade em que alguns sistemas de controle se encontram e tentamos desenhar, pautar e codificar algumas coisas para que melhoremos o sistema. O tema foi escolhido por conta das sugestões oferecidas pelo professor durante os períodos de aula e por um gosto em comum dos integrantes do grupo.

1.1.b O projeto do nosso ponto de vista é algo que impacta diretamente na nossa fase de aprendizagem, já que, conseguimos aplicar a matéria e todo o conteúdo que havíamos aprendido anteriormente. Visamos utilizar a programação orientada a objetos (POO) e utilizamos a linguagem Java. A aplicação destes conhecimentos não seriam medidos através de uma prova e concordamos que o projeto seria um passo para a evolução acadêmica e profissional por conta do trabalho em equipe e todo o desenvolvimento do projeto com o foco de cada um dos integrantes.

**1.2 Dados do Sistema.**

1.2.a O sistema é responsável por controlar as entradas de pedidos de uma Pizzaria, fornecendo de maneira simples com a possibilidade de gravação externa dos detalhes dos pedidos.

1.2.b Utilizamos o sistema para controlar todo o fluxo de pedidos de uma Pizzaria, desde o momento que ela inicia o seu primeiro pedido até o último, conseguimos quantificar quantas saíram e quais foram os valores totais dos pedidos (manualmente), conseguimos ter um controle (manual) do que vem sendo mais pedido para uma possível melhoria na atuação em produção assim, podemos sugerir uma redução e conseguimos mais qualidade nos pedidos que os clientes mais estão adquirindo.

**2 Requisitos de Programação Orientada a Objetos**

2.a Para fazer a montagem do pedido em si separamos 3 class responsaveis pelo preço da pizza(Class Pizza),da borda(Class borda) e o acompanhamento(class Acompanhamento). As 3 são filhas da class Produto que é uma class Abstrat que contem o atributo preço que as 3 compartilham, e como metodo abstrat verificarPreco() que retorna um double. As informações das 3 como sabor e preço são usadas para criar um objeto Pedido que vai se armazenado pelo objeto Pilha que é criado na janela principal.

2.b Para armazena os pedidos usamos a class Pilha que deriva da interface TDA\_Pilha que contem os metodos para adiciona um novo objeto,verificar se a Pilha ta cheia ou vazia , retirar da pilha e para mostrar o que tem na pilha.

A seguir o UMl do POO do projeto:



**3 Consideração finais**

3.a Nossa maior dificuldade foi a junção de todas as ideias pautadas para a aplicação no projeto, no início, estávamos com os olhos brilhando e as mentes cheias de ideias para o desenvolvimento do projeto, mas conseguimos pensar, melhor em alguns pontos e acabamos descartando algumas outras possibilidades e que acabariam demorando muito tempo e conhecimento para que consigamos aplicar.

3.b Um ponto que também foi difícil para que consigamos montar o projeto, foi a interpretação de um código feito pelo colega da equipe, não tínhamos certeza de alguns pontos e isso acabou impactando diretamente ao tempo que conseguimos realizar e dedicar ao projeto.

3.c Algo que nos trouxe uma gama maior de dificuldade foi estar muito aflito, esperançoso (digo quanto facilidade e aplicabilidade) e ansioso para fazermos o projeto, isso nos trouxe alguns pensamentos que acabaram que nos desviaram totalmente do foco em si do projeto e impactou diretamente na nossa visão do projeto e por isso, começamos a pensar no princípio de que: “Menos é mais”, logo quando começamos a pensar dessa forma, conseguimos evoluir em alguns aspectos.

3.d Um dos pontos onde ficamos presos e que acabou nos limitando, foi a ausência de estilização estética para o projeto, tentamos organizar da melhor o possível e ficou bom, mas poderia ter sido melhor.

**4 BIBLIOGRAFIA**

4.a Utilizamos a documentação aplicada em aula para tirarmos algumas dúvidas simples de sintaxe e aplicação de alguns códigos.

4.b Utilizamos a documentação oferecida pela Oracle, responsável pela linguagem Java. <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/>

4.c Utilizamos a documentação oferecida pela W3Schools para consultarmos algumas sintaxes da linguagem.

[https://www.w3schools.com/java/default. HYPERLINK "https://www.w3schools.com/java/default.asp"asp](https://www.w3schools.com/java/default.asp)