
2020/1 Orientação a Objetos - TP2

Faculdade UnB Gama

Profa. Fabiana Freitas Mendes

Loja de Sapato

T2.8

1. LISTA DE OBJETOS, ATRIBUTOS E MÉTODOS

❖ Pessoa

- ❖ **Atributos:** Nome, CPF, RG, Data de Nascimento

❖ Vendedor

- ❖ **Atributos:** Pessoa, Número de vendas, Código de Vendedor, Filial
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar e deletar vendedor

❖ Calçado

- ❖ **Atributos:** Categoria, Tamanho, Modelo, Preço, Cor, Código do produto
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar e deletar produto

❖ Cliente

- ❖ **Atributos:** Pessoa, número de compras
- ❖ **Métodos:** Cadastro de clientes, Editar, deletar

❖ Estoque

- ❖ **Atributos:** *lista de* Calçados, quantidade em estoque,
- ❖ **Métodos:** adicionar e remover do estoque

❖ Venda

- ❖ **Atributos:** Preço da venda, Calçado, Cliente, Data e hora, Código de identificação, Filial, Vendedor
- ❖ **Métodos:** cadastrar, editar e deletar uma venda

2. LISTA DE FUNCIONALIDADES DO SOFTWARE

2.1 Requisitos Funcionais

- ❖ **RF1:** Deve ser possível realizar CRUD de Vendedor
- ❖ **RF2:** Deve ser possível realizar CRUD de Calçados
- ❖ **RF3:** Deve ser possível realizar CRUD de Clientes
- ❖ **RF4:** Deve ser possível realizar CRUD de vendas
- ❖ **RF5:** Deve ser possível alterar a quantidade em estoque do Calçado
- ❖ **RF6:** Deve ser possível exibir um relatório de vendas
- ❖ **RF7:** Deve ser possível exibir um relatório de estoque
- ❖ **RF8:** Deve ser possível fazer uma consulta em cliente, calçado e venda

2.2 Requisitos Não Funcionais

- ❖ **RNF1:** O software deve ser desenvolvido em Java
- ❖ **RNF2:** O software deve ser desenvolvido utilizando o paradigma orientado a objetos
- ❖ **RNF3:** A interação com o usuário deverá ser feita por meio de interface gráfica
- ❖ **RNF4:** O software desenvolvido será para ambiente desktop

2.3 Prioridade dos Requisitos

Prioridade	Requisito(s)
1	RF1, RF2, RF3, RF4, RNF1, RNF2, RNF3, RNF4
2	RF5
3	RF6, RF7, RF8