****

**UFRPE – Laboratório de Programação**

**Casos de uso – Sistema de Pet Shop**

**Introdução**

Este é o caso de uso do sistema de gestão de um pet shop. Este documento proporciona melhor entendimento das etapas envolvidas e seus processos, assim como sua forma de realização.

**Casos de uso - Sistema de Clientes**

**Cadastro de Cliente**

Ator principal: Atendente

Este caso de uso é iniciado quando o atendente decide cadastrar um cliente no sistema do pet shop.

1. O atendente insere o nome do cliente.
2. Depois insere o CPF.
3. Depois insere o RG com informação de onde foi emitido.
4. Insere o endereço do cliente com rua, bairro, cidade, CEP e país.
5. Insere um ou mais números para contato com o cliente.

**OBS:** O número do CPF servirá como “chave” na indexação do cadastro ao banco de dados e às buscas.

**Cadastro de Animais**

Ator principal: Atendente

Este caso de uso é iniciado após o início do cadastro do cliente, como continuação do processo. Neste caso de uso o atendente cadastra o animal do cliente.

1. O atendente relaciona essa etapa do trabalho ao cadastro do cliente, ficando assim as informações do animal relacionadas ao dono.
2. Após informar CPF do dono do animal, o atendente insere a espécie de animal.
3. Depois informa a raça do animal.
4. Insere a idade do animal.
5. O atendente insere o nome do animal.
6. Em seguida o sistema gera um numero de registro (?).

OBS: Neste caso de uso, a classe “Cadastro de animais” herda da classe “Cadastro de cliente” as informações referentes ao CPF do cliente, associando-o como dono do animal, e colocando-o como mesmo índice de pesquisa. É praticamente uma continuação de “Cadastro de cliente”.

**Casos de uso – Sistema de Vendas**

Ator principal: Atendente

Ator secundário: Cliente

Este caso de uso é iniciado após o cliente escolher e decidir comprar o produto/serviço ofertado pelo pet shop. O atendente recebe as informações necessárias e inicia o processo de pagamento.

1. O atendente insere o código/nome do produto/serviço escolhido pelo cliente.
2. Depois, o atendente informa a quantidade a ser comprada.
3. O atendente informa o tipo de pagamento a ser efetuado (cartão de crédito ou débito, à vista, cheque, etc.).
4. O atendente informa o valor e dependendo do tipo de compra fornece o desconto proporcional ao consumido. Compras à vista têm desconto.
   1. Se for compra em cartão o atendente informa se será no débito ou crédito, pedindo do cliente os documentos necessários (RG caso crédito) e que o mesmo insira sua senha (Geralmente em compras em débito).
      1. O cliente fornece os documentos e insere a senha no terminal.
5. O cliente efetua o pagamento e recebe o recibo e a nota fiscal referente ao produto/serviço.
6. O sistema atualiza o cadastro do cliente com o item por ele consumido.

**Casos de uso – Sistema de Serviços**

Ator principal: Atendente

Este caso de uso é iniciado pelo atendente quando o cliente solicita um serviço para seu animal.

1. Insere-se o código do serviço.
2. Informa-se o nome do serviço.
3. Informa-se o animal que receberá os cuidados.

OBS: Ao informar o código do serviço ou o nome do serviço e o animal a ser tratado, o sistema automaticamente faz a classe “Sistemas de Serviços” herdar as respectivas informações sobre o serviço e o animal das classes “Cadastro de Serviços” e “Cadastro de Animais” respectivamente.

**Casos de uso – Produtos e Serviços**.

**Cadastro de Serviços**

Ator principal: Funcionário de “Suporte”

Ator secundário: Atendente

Nesta etapa, o caso de uso inicia-se pelo suporte ou atendente que cadastra um serviço ao bando de dados.

1. O Suporte/Atendente insere o código do serviço. Através desse código que será feita toda a indexação com o banco de dados e as buscas.
2. O Suporte insere o nome do serviço associado ao código.
3. Informa o tipo de serviço.
4. Informa o valor cobrado e como se dá essa cobrança.

**Edição de Serviços**

Ator principal: Funcionário de “Suporte”

Ator secundário: Atendente

Este caso de uso inicia-se através do atendente ou suporte, que de posse de informações relevantes referentes ao serviço atualizam o bando de dados.

1. Busca-se o serviço no banco de dados.
2. Altera-se o valor, ou o tipo e nome.
3. Atualiza-se o banco de dados.

Alternativa:

2.a. Exclui-se um serviço do banco de dados (em caso de suspenção do mesmo ou descontinuação).

**Cadastro de Produtos**

Ator principal: Funcionário de “Suporte”

Ator secundário: Atendente.

Este caso de uso é iniciado pelo suporte ou atendente para cadastrar um produto ao banco de dados.

1. O suporte/atendente insere o código do produto.
2. Insere-se o nome do produto.
3. Informa-se a quantidade a ser vendida.
4. Informa-se o preço.
5. Depois se insere a margem de lucro aplicada ao produto.
6. Após isso o suporte/atendente define se há alguma promoção em que o produto esteja participando.
7. Informa-se o valor da promoção.
8. O suporte/atendente insere o número do código de barras.
9. Informa-se o tipo de pagamento permito em relação ao produto.

Alternativa:

6.a. Não havendo promoção, vai para o passo 8.

**Edição de Produtos**

Ator principal: Funcionário de “Suporte”

Ator secundário: Atendente

Este caso de uso inicia-se através do atendente ou suporte, que de posse de informações relevantes referentes ao serviço atualizam o bando de dados.

1. Busca-se o produto no banco de dados.
2. Altera-se o valor, ou o tipo e nome.
3. Atualiza-se o banco de dados.

Alternativa:

2.a. Exclui-se um produto do banco de dados (em caso de suspenção do mesmo ou descontinuação).

**Caso de uso – Entrada de Estoque**

Ator principal: Funcionário de “Suporte”

Ator secundário: Atendente

Este caso de uso se inicia através do suporte ou atendente para controle da entrada e consequentemente saída do banco de dados.

1. O atendente ou suporte insere o nome ou o código do produto.
2. Informa a quantidade.
3. Informa o valor de custo para futuros cálculos.

OBS: Ao inserir o código/nome do produto, a classe “Entrada de Estoque” herda da classe “Cadastro de Produto” todos os atributos do produto.