



Unidade Acadêmica de Garanhuns
Curso: Bacharelado em Ciência da Computação.
Disciplina: Programação Orientada à Objetos.
Professora: Thaís Alves Burity Rocha.

3ª Entrega do Projeto

1. Equipe

Bruno Araújo Soares Diniz
Éverton Vieira Brito

2. Descrição do sistema

Com o objetivo de aplicar os conceitos vistos na disciplina de Programação Orientada à Objetos, foi desenvolvido um sistema para administrar uma loja de roupas. No sistema foi implementadas diversas funcionalidades objetivas para que o usuário possa desfrutar do programa de maneira simples, com o intuito de facilitar a organização e administração da loja.

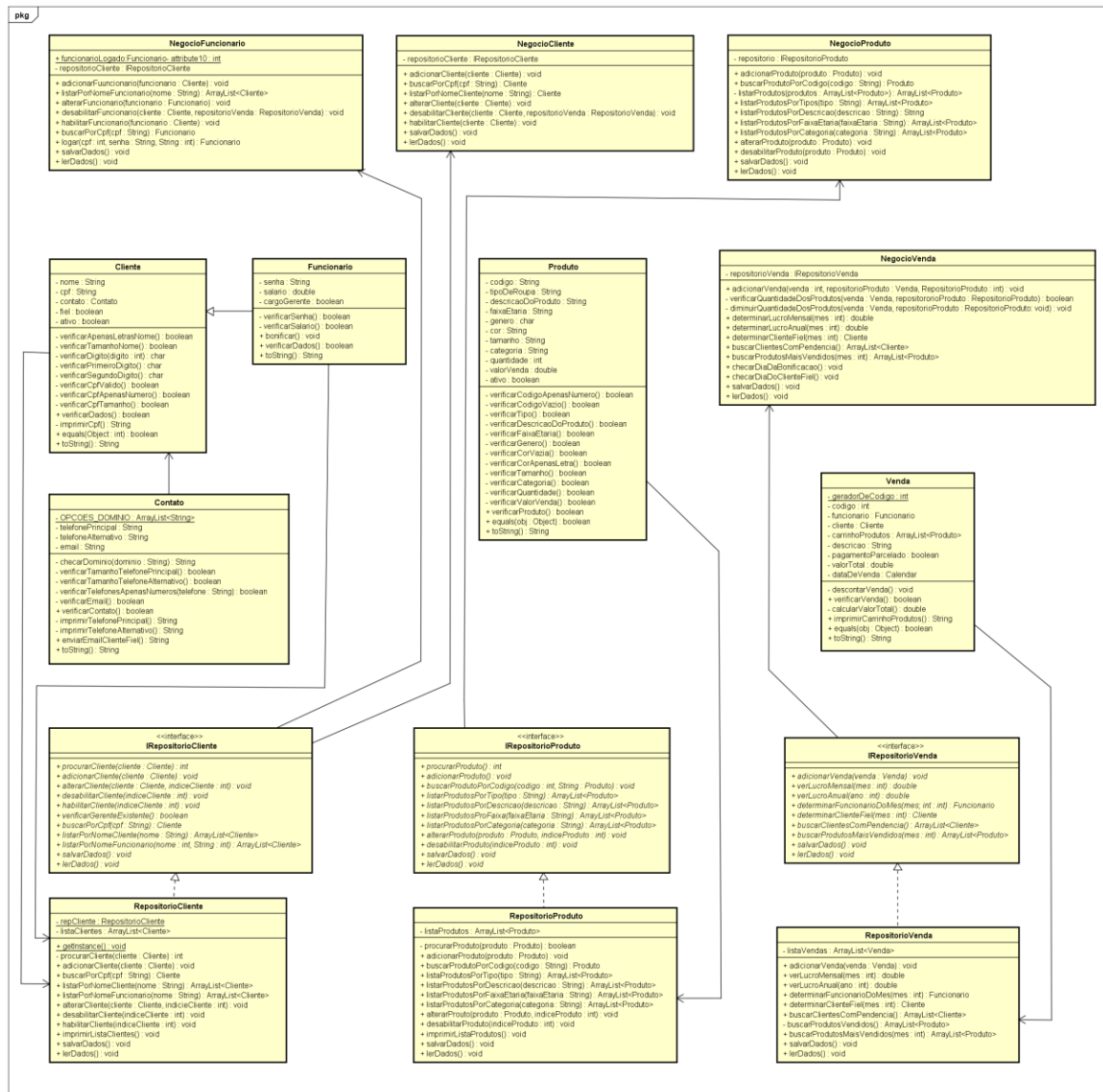
O sistema possui opções para que o usuário (Funcionário) possa gerenciar os clientes, funcionário (caso o usuário ocupe o cargo de gerente), produtos e vendas. Além disso, consultar qual foi o lucro obtido mensalmente ou anualmente, verificar produtos que a loja mais vendeu em um determinado mês, checar quem é o funcionário que realizou mais vendas, tornando-o funcionário do mês e atribuindo um bônus ao seu salário, e por último, checar quem é o cliente que mais gastou na loja, dando-o uma porcentagem de desconto em sua próxima compra, fazendo dele assim o cliente fiel.

O tema foi escolhido porque nos possibilita um conjunto de recursos que podemos explorar e aplicar. Um sistema como esse possui diversas vantagens por oferecer um maior controle sobre o gerenciamento da loja. Além disso, abrange múltiplas práticas com o qual podemos nos deparar no mercado de trabalho.

3. Backlog

Funcionalidade	Responsável
Login	Bruno/Éverton
Operações CRUD Cliente	Éverton
Operações CRUD Funcionário	Bruno
Operações CRUD Produtos	Éverton
Operações CRUD Venda	Bruno/Éverton
Consultar lucro mensal	Bruno
Consultar lucro anual	Bruno
Produtos mais vendidos em um determinado mês	Éverton
Funcionário do mês	Bruno
Cliente fiel	Éverton

4 - Diagrama UML



5 – Diagrama de pacotes UML

