

Declaração de Visão do Projeto
Sistema de Gerenciamento de Vendas Supermercado Esperança

SUMÁRIO

1. Objetivo	2
2. Introdução	2
3. Descrição	2
3.1 Java Definição	3
3.2 NetBeans - Definição.....	3
3.2.1 Gerenciamento de projeto fácil e eficiente	4
3.2.2 Desenvolvimento rápido da interface do usuário	4
3.3 GitHub - Definição	5
3.4 MySQL Workbench - Definição	5
3.5 phpMyAdmin - Definição	6
3.6 SCRUM -Definição	7
3.7 MVC - DAO -Definição	8
3.8 UML -Definição	9
4. Desenvolvimento	11
4.1 Aplicação do Projeto gestão de venda	11
4.1.1 Aplicação do Projeto gestão de venda tela login.....	11
4.1.2 Tela venda	12
4.1.3 Opção sair	12
4.1.4 Tela de seleção de cliente	13
4.1.5 Tela cadastro de usuário.....	
4.1.6 Tela cadastro e manutenção do produto	14
4.1.7 Tela de Venda	
4.1.8 Tela cadastro e manutenção do categoria	16
4.1.9 Tela cadastro e manutenção de marca	17
4.2 NetBeans no projeto	17
4.3 GiHub Aplicação	18
4.4 SCRUM	18
4.4.1 Equipe	19
4.4.2 Partes Interessadas	19
4.4.3 Premissas	19
4.4.4 Restrições	19
4.4.5 Escopo Excluído	20
4.4.6 Riscos Preliminares	20
4.5 MySQL Workbench	
4.6 Diagrama UML	20
4.6.1 Diagrama de caso de uso	20
4.6.2 Diagrama de Classe	21
4.6.3 Diagrama de Sequência	21
5. Diagrama Diagrama de Entidade Relacionamento	22
6. Conclusão	23
7. Nomenclatura	23
7.1 Nomes de Classes	23
7.2 Nome dos Pacotes	24
7.3 Nome de Variáveis	

7.4 Nome dos Métodos	24
7.5 Nomes de Constantes	24
7.6 mySQL	25
8. Referência	27

1 - Objetivo

Dentro de 32 dias, construir um sistema de gerenciamento de venda para melhorar a gestão do supermercado, tendo controle dos processos venda, produtos categoria, marca e clientes e controle dos usuários, o gasto aqui mensurado será somente simbólico por ser tratar de uma atividade escolar, gastando no máximo R\$ 7.000,00.

2 - Introdução

O supermercado precisa saber lidar com os dados referente as venda, estoque, usuário, relatório, cadastro de produtos e relatórios de venda e estoque, dentre muitas outros dados e informações relativos ao supermercado.

Porém, supermercado menores não possuem sequer um simples sistema de armazenamento de dados para facilitar a gestão de suas informações, com o sistema a uma redução da quantidade de papel utilizado para armazenamento de dados e otimizar a utilização do tempo de funcionários e de seus gestores.

No caso o supermercado esperança, o qual terá o sistema de gerenciamento de venda privado desenvolvido para sua necessidades.

O sistema de gestão do supermercado a ser desenvolvido neste projeto irá proporcionar uma gestão mais eficiente, ecológica, econômica e permitirá que os gestores economizem tempo de lidar com a papelada com a qual estão acostumados e, ao invés disso, possam investir tempo analisando informações no sistema e planejando melhorias e soluções.

Para Solução do supermercado será usado a plataforma Java SE (Java Platform, Standard Edition), com o ambiente de desenvolvimento integrado (IDE), NetBeans.

A Plataforma de hospedagem do código-de fonte livre e controle de versão é Github.

Para desenvolvimento do banco de dados será usado o MySQL Workbench, juntamente com ao phpMyAdmin.

A metodologia para desenvolvimento ágil de software usada para o projeto foi a scrum.

O padrão da arquitetura para o desenvolvimento adotado foi o Modelo, Visão e Controle “Model-View-Controller” MVC é Objeto de Acesso a Dados “Data Access Objects” DAO.

Os diagrama usado no projeto foi desenvolvido usando a linguagem de modelagem unificada “Unified Modeling Language” - UML, com o diagrama de caso de uso, diagrama de classe e diagrama de sequência.

3 - Descrição

3.1 - Java - Definição

O Java SE (Java Platform, Standard Edition) é uma ferramenta de desenvolvimento para a plataforma Java representado pela (figura 1). Ela contém todo o ambiente necessário

para a criação e execução de aplicações Java, incluindo a máquina virtual Java (JVM), o compilador Java, as APIs do Java e outras ferramentas utilitárias para uma melhor funcionalidade



Logotipo do Java - Figura 1.

Muitos conhecem o Java como sinônimo de uma linguagem de programação orientada a objetos, mas o termo também se refere às inúmeras aplicações que utilizamos em nosso dia a dia quando navegamos na Internet. O próprio Android que utilizamos em nossos smartphones, assim como os aplicativos que instalamos nele, são desenvolvidos nessa linguagem.

Desde a sua criação no início dos anos 90 por James Gosling, da Sun Microsystems (que hoje pertence à Oracle Corporation) até os dias de hoje, o Java tem feito bastante sucesso tanto entre os programadores quanto usuários comuns por permitir um rápido desenvolvimento e por ter a capacidade de rodar em qualquer sistema que possua suporte à Java Virtual Machine (JVM), ou Máquina Virtual Java.



Logotipo Java -Figura 2.

Através da JVM, não importa em qual sistema operacional um programa foi escrito, seja Windows, Linux ou Mac OS, ele irá rodar sem a necessidade de modificações. Para ter a Máquina Virtual Java em seu sistema é necessário instalar o JRE (Java Runtime Environment), um programa gratuito que permite ao usuário rodar aplicativos Java em seu computador.

3.2 NetBeans - Definição.

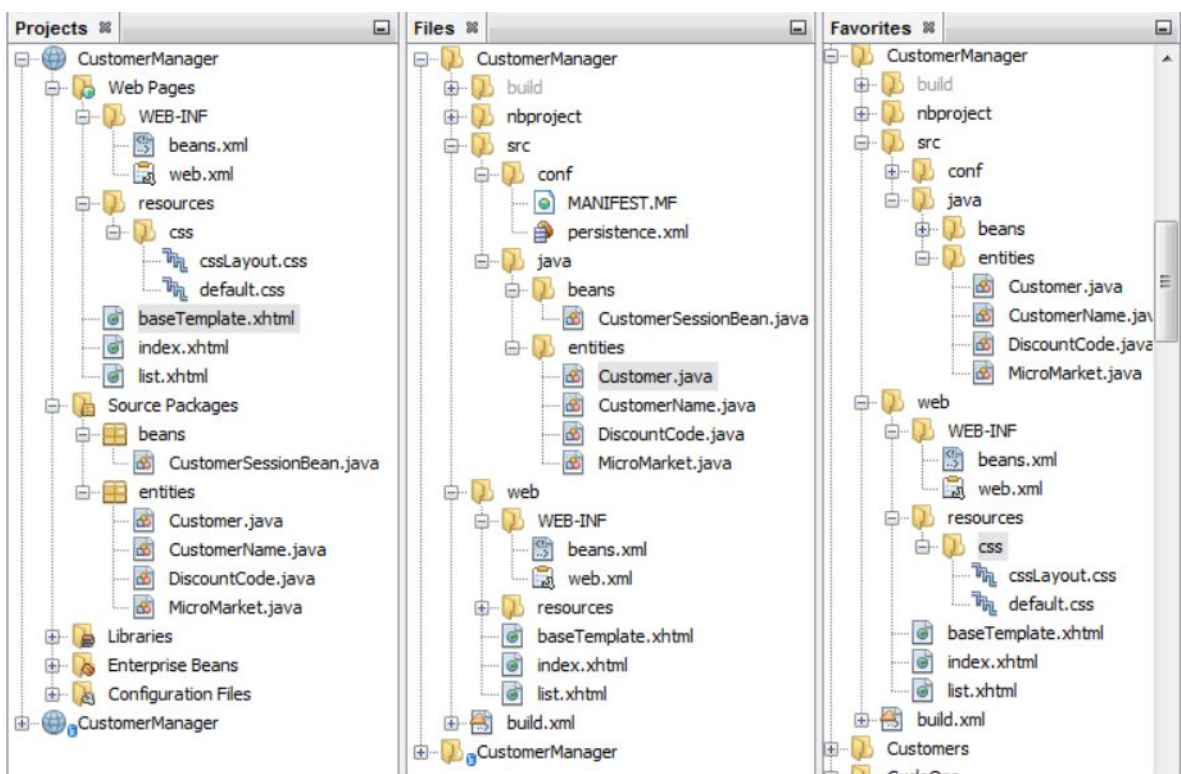
O NetBeans IDE - Figura - 2; é um ambiente de desenvolvimento integrado que ajuda os desenvolvedores a programar novas aplicações de forma rápida, permite desenvolver aplicativos Java para desktop, móveis e web de forma rápida e fácil, bem como aplicativos HTML5 com HTML, JavaScript e CSS. O IDE também oferece um grande conjunto de ferramentas para desenvolvedores PHP e C / C ++. É gratuito e de código aberto e possui uma grande comunidade de usuários e desenvolvedores em todo o mundo.



NetBeans IDE - Figura - 2.

3.2.1 - Gerenciamento de projeto fácil e eficiente

Manter uma visão geral clara de grandes aplicativos, com milhares de pastas e arquivos e milhões de linhas de código, é uma tarefa assustadora. O NetBeans IDE fornece diferentes visualizações de seus dados Figura - 3, de múltiplas janelas de projeto a ferramentas úteis para configurar seus aplicativos e gerenciá-los de forma eficiente, permitindo que você se aprofunde em seus dados de forma rápida e fácil, enquanto fornece ferramentas de controle de versão via Subversion, Mercurial e integração Git sai da caixa.

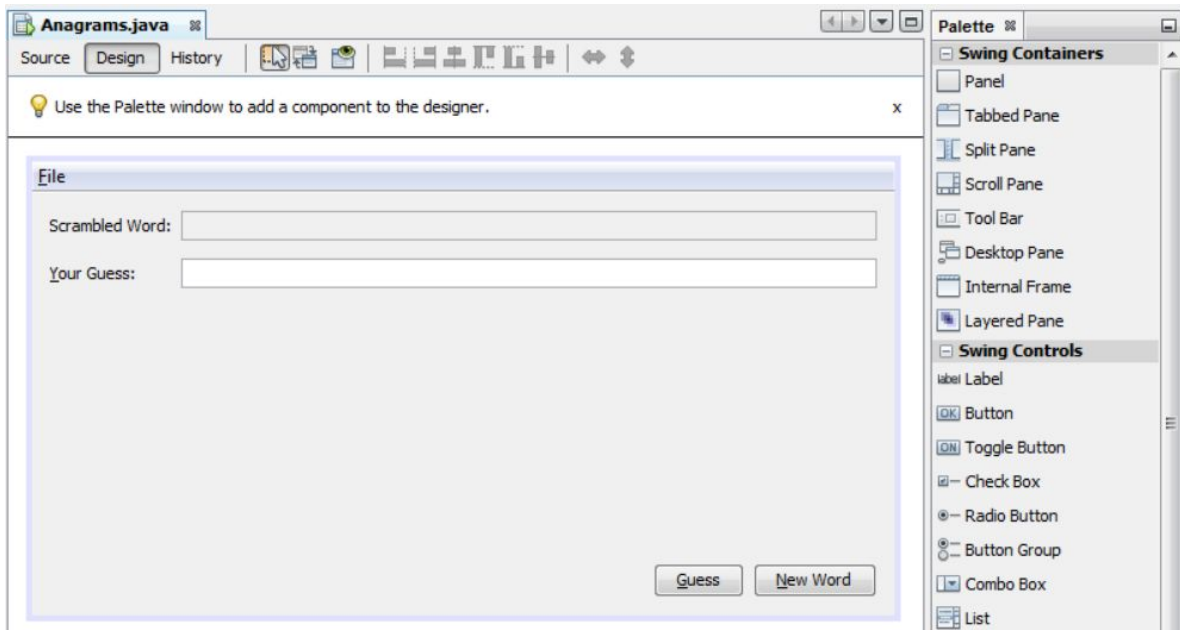


Visualizações de seus dados - Figura - 3.

3.2.2 - Desenvolvimento rápido da interface do usuário

Os projetos GUIs "Graphical User Interface" interface gráficas, para aplicativos Java SE, HTML5, Java EE, PHP, C / C ++ e Java ME de forma rápida e suave usando editores e ferramentas de arrastar e soltar no IDE.

Para aplicativos Java SE, o NetBeans GUI Builder cuida automaticamente do espaçamento e alinhamento corretos, ao mesmo tempo que oferece suporte à edição no local, Veja Aplicação da Interface Gráfica na Figura - 4.



Interface Gráfica Figura - 4.

3.3 - GitHub - Definição.

O GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão usando o Git. Ele permite que programadores, utilitários ou qualquer usuário cadastrado na plataforma contribuam em projetos privados e Open Source podendo ser acessado de qualquer lugar do mundo. GitHub com Slong (figura - 5) e Logotipo (figura - 5) é amplamente utilizado por programadores para divulgação de seus trabalhos ou para que outros programadores contribuam com o projeto, além de promover fácil comunicação através de recursos que relatam problemas ou mesclam repositórios remotos (*issues, pull request*).

GitHub

Slong - Figura - 5.



Logotipo - Figura - 6.

O GitHub é mundialmente usado e chega a ter mais de 36 milhões de usuários ativos mundialmente contribuindo em projetos comerciais ou pessoais. Hoje o GitHub abriga mais de 100 milhões de projetos, alguns deles que são conhecidos mundialmente. WordPress, GNU/Linux, Atom, Electron. GitHub também oferece suporte ao recurso de organização que é amplamente utilizado por aqueles que querem uma escala maior para seus projetos.

3.4 - MySQL Workbench - Definição.

MySQL Workbench é uma ferramenta visual unificada para arquitetos de banco de dados, desenvolvedores e DBAs. O MySQL Workbench fornece modelagem de dados, desenvolvimento de SQL e ferramentas de administração abrangentes para configuração de servidor, administração de usuário, backup e muito mais. O MySQL Workbench está disponível no Windows, Linux e Mac OS X.

O MySQL Workbench Figura - 7, é usado para desenvolver e ferramentas visuais para criar, executar e otimizar consultas SQL. O Editor SQL fornece realce de sintaxe de cor, autocompletar, reutilização de fragmentos de SQL e histórico de execução de SQL.



MySQL - Figura - 7.

Para o administrador é oferecido um console visual para administrar facilmente os ambientes MySQL e obter melhor visibilidade nos bancos de dados. Os desenvolvedores e DBAs podem usar as ferramentas visuais para configurar servidores, administrar usuários, realizar backup e recuperação, inspecionar dados de auditoria e visualizar a integridade do banco de dados.

O painel de desempenho visual fornece um conjunto de ferramentas para melhorar o desempenho dos aplicativos MySQL. Os DBAs podem visualizar rapidamente os principais indicadores de desempenho usando o Painel de Desempenho.

Migração de banco de dados agora oferece uma solução completa e fácil de usar para migrar Microsoft SQL Server, Microsoft Access, Sybase ASE, PostgreSQL e outras tabelas RDBMS, objetos e dados para MySQL. Os desenvolvedores e DBAs podem converter aplicativos existentes de forma rápida e fácil para rodar no MySQL tanto no Windows quanto em outras plataformas. A migração também suporta a migração de versões anteriores do MySQL para as versões mais recentes.

3.5 - phpMyAdmin - Definição.

O phpMyAdmin Figura - 8, é uma ferramenta de software livre escrita em PHP, destinada a lidar com a administração do MySQL na web. phpMyAdmin suporta uma ampla gama de operações no MySQL e MariaDB. As operações usadas com frequência são (gerenciamento de bancos de dados, tabelas, colunas, relações, índices, usuários, permissões, etc.) podem ser realizadas por meio da interface do usuário, enquanto você ainda tem a capacidade de executar diretamente qualquer instrução SQL.



phpMyAdmin - Figura - 8.

3.6- SCRUM -Definição.

Scrum é uma metodologia usada para a gestão dinâmica de projetos, sendo muitas vezes aplicada para o desenvolvimento ágil de um software.

O scrum é uma ferramenta que permite controlar de forma eficaz e eficiente o trabalho, potencializando as equipes que trabalham em prol de um objetivo em comum.

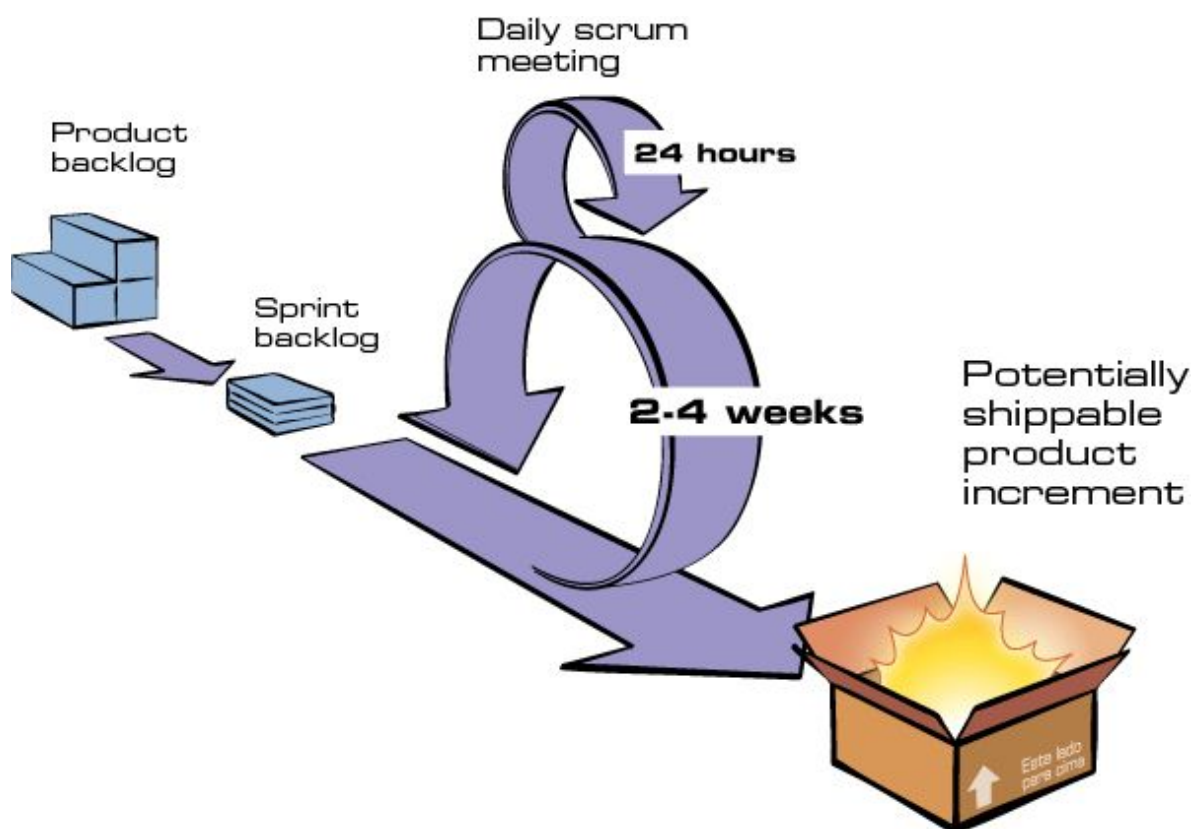
Esta metodologia é essencial para muitas empresas atualmente, porque não apenas facilita a definição de objetivos, como também ajuda a cumprir os prazos estabelecidos.

No Scrum, os projetos são divididos em ciclos, tipicamente mensais, chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado. Metodologias ágeis de desenvolvimento de software são iterativas, ou seja, o trabalho é dividido em iterações, que são chamadas de Sprints no caso do Scrum.

As funcionalidades a serem implementadas em um projeto são mantidas em uma lista que é conhecida como Product Backlog. No início de cada Sprint, faz-se um Sprint Planning Meeting, ou seja, uma reunião de planejamento na qual o Product Owner prioriza os itens do Product Backlog e a equipe seleciona as atividades que ela será capaz de implementar durante o Sprint que se inicia. As tarefas alocadas em um Sprint são transferidas do Product Backlog para o Sprint Backlog.

A cada dia de uma Sprint, a equipe faz uma breve reunião (normalmente de manhã), chamada Daily Scrum. O objetivo é disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho do dia que se inicia.

Ao final de um Sprint, a equipe apresenta as funcionalidades implementadas em uma Sprint Review Meeting. Finalmente, faz-se uma Sprint Retrospective e a equipe parte para o planejamento do próximo Sprint. Assim reinicia-se o ciclo. Veja a figura - 9, abaixo:



SCRUM Representação, Figura - 9.

3.7 - MVC - DAO -Definição.

O MVC -DAO é um padrão de desenvolvendo um sistema, um dos primeiros passos é dividi-lo em partes cada vez menores, até que tenhamos partes pequenas e simples o suficiente para que possamos implementá-las.

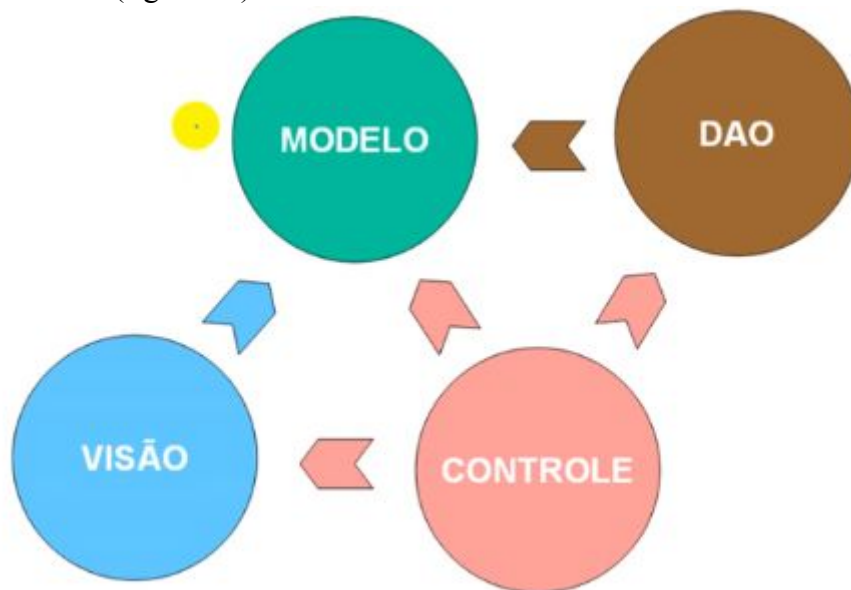
Em essência, o padrão MVC indica que os componentes de um sistema devem ser divididos em 4 categorias distintas:

- **Modelo:** composto pelos componentes de entidade e persistência, esta categoria representa os componentes que representam a modelagem de dados.
- **Visão:** composto pelos componentes de apresentação (janelas, formulários etc.), esta categoria representa os componentes que interagem com o usuário, seja para receber informações, seja para fornecer informações.
- **Controle:** composto pelos componentes de processamento, esta categoria representa os componentes que controlam os processos de negócio, coordenando os outros componentes do sistema para que o resultado final seja aquele esperado pelo usuário.
- **DAO.** composto de classe especial que sabe como ler e gravar objetos no banco de dados. conceitualmente, o processo Controller diz ao processo DAO para salvar os Processo no banco de dados.

Assim, é possível dizer que a forma com que dividimos um sistema, assim como a forma com que implementamos cada uma das pequenas tarefas, tem consequências diretas sobre o nosso sistema, como por exemplo:

- Sua manutenibilidade (flexibilidade e extensibilidade);
- Seus custos;
- Reusabilidade de suas partes.
- Separação de acesso ao banco de dados.

O MVC -DAO é utilizado em muitos projetos devido à arquitetura que possui, o que possibilita a divisão do projeto em camadas muito bem definidas. Cada uma delas, o Modelo, o Controle, Visão, e o DAO executa o que lhe é definido e nada mais do que isso, representado na (figura 10).



MVC -DAO, figura 10.

3.8 - UML -Definição.

É uma linguagem para modelagem de objetos do mundo real, usada para especificar, construir, visualizar e documentar um software. Em suma, uma modelagem UML – “Unified Modeling Language” Linguagem de Modelagem Unificada, oferece um “desenho” do software que se pretende desenvolver.

- Diagrama de Caso de Uso; Representa o conjunto de comportamentos de alto nível que o sistema deve executar para um determinado ator. É o diagrama mais simples, e não há necessidade de grandes detalhes, Veja a Figura - 11.

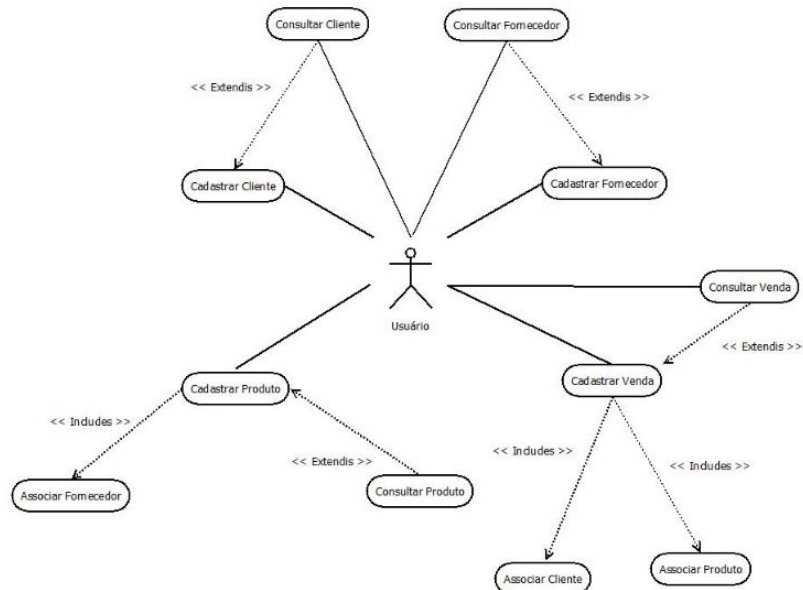


Diagrama de Caso de Uso- Figura - 11.

- Diagrama de Classes; Representa uma coleção de classes e seus inter-relacionamentos, Veja a Figura - 12.

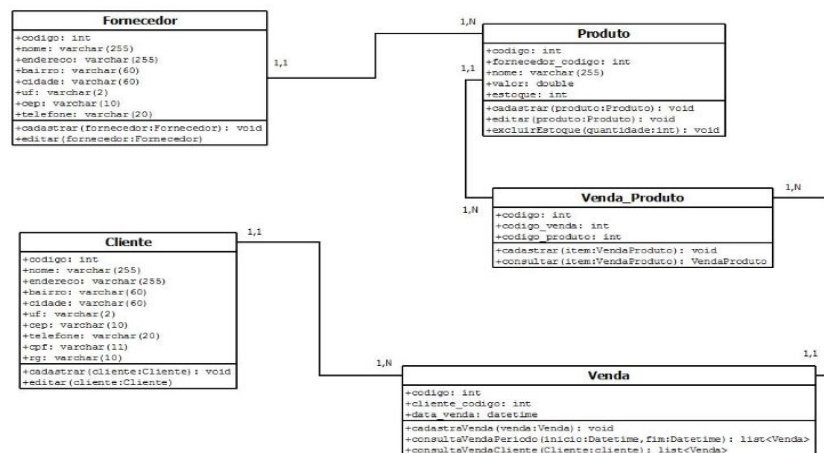


Diagrama de Classes - Figura - 12.

- Diagrama de Sequência; Representa uma perspectiva, orientada por tempo, da colaboração entre os objetos, Veja a Figura - 13.

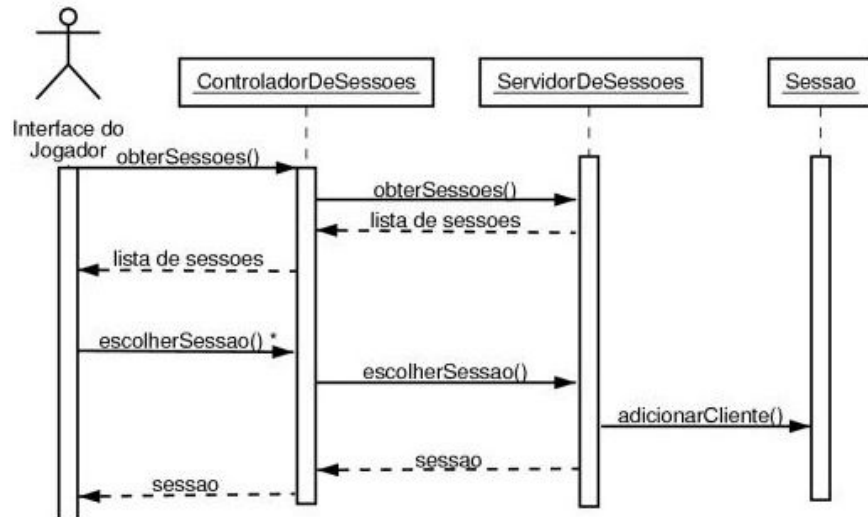


Diagrama de Sequência- Figura -13

4 - Desenvolvimento

4.1 - Aplicação do Projeto gestão de venda.

O sistema será 100% confiável também viabilizará o acesso a informações por parte do caixa e do proprietário e gerentes, de modo que cada venda possa ser armazenada, podendo, ser analisada futuramente, segue abaixo a interface gráfica, e o modo de usar.

O sistema e a documentação se encontra no repositório de códigos GitHub, nos link que segue a baixo;

Scrum Master

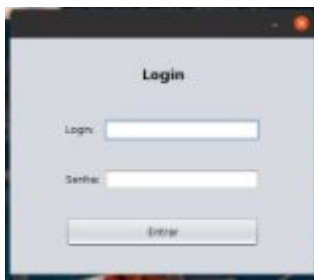
- <https://github.com/CRibeiro1072/P2-ACLR.git>

Desenvolvedores

- <https://github.com/arai-neto/P2-ACLR.git>
- <https://github.com/lourivalvsj/P2-ACLR.git>
- <https://github.com/fisromildojr/P2-ACLR.git>

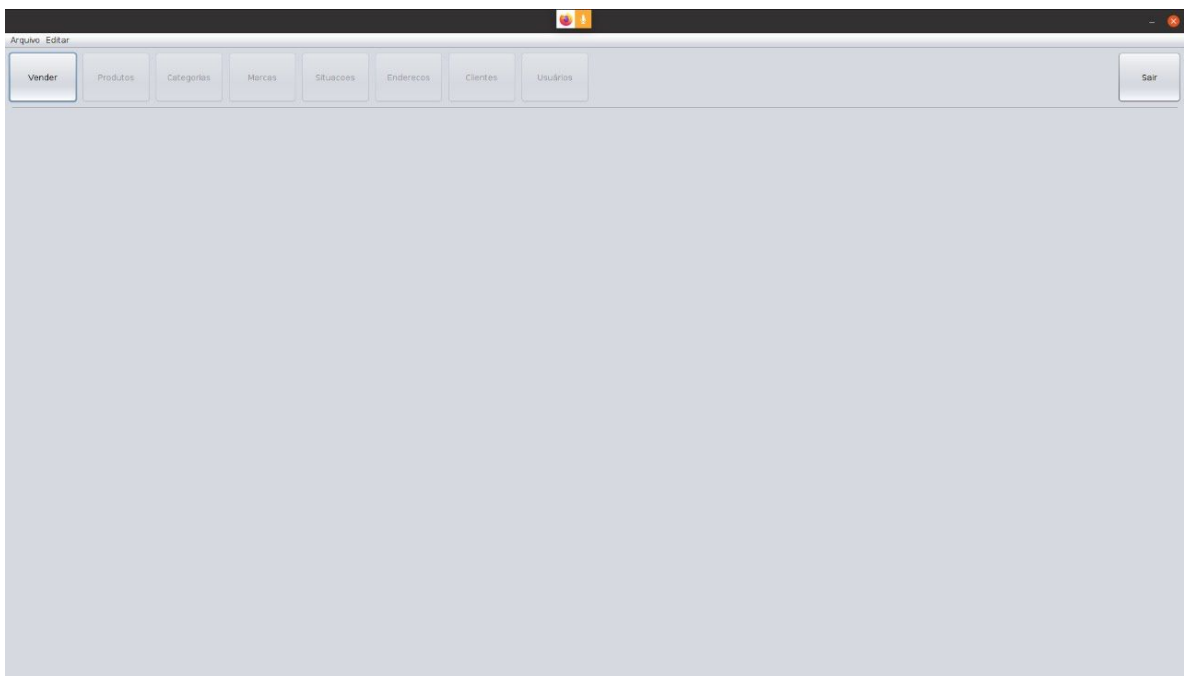
4.1.1 -Aplicação do Projeto gestão de venda tela login.

A partir dessa tela o irá fazer o login como administrador ou como usuário padrão, a partir dela se inicia o processo de venda.



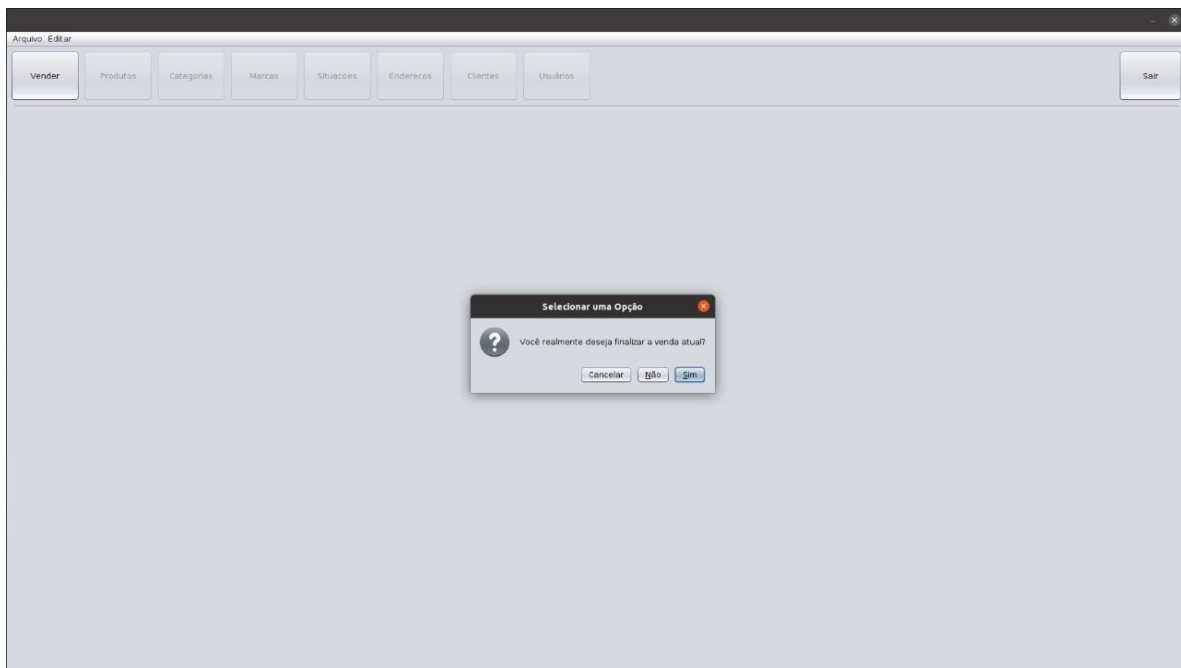
4.1.2 -Tela venda.

Nesta tela a processo da venda se inicia, as outras opções fica opaca não sendo possível a seleção de outra opção no sistema além de sair.



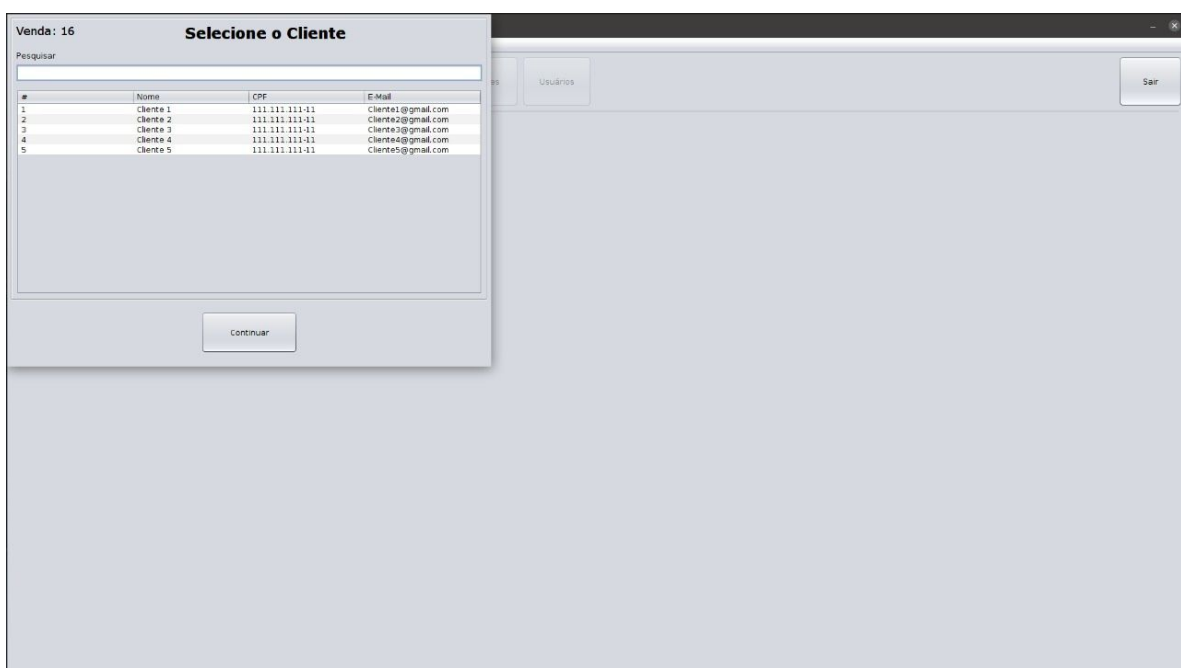
4.1.3 Opção sair.

Quando se inicia o processo da venda e deseja finalizar, clicando na opção sair e exibido um mensagem de confirmação para que não, finalize a venda sem total conhecimento de sua ação.



4.1.4 - Tela seleção de cliente.

Nesta interface o usuário irá fazer a seleção do cliente, para o qual deseja fazer a venda após escolhido o mesmo deve-se clicar em continuar, para prosseguir no processo venda.



4.1.5 Tela cadastro de usuário.

Nesta tela o usuário realiza o cadastro de usuário, o mesmo poderá ser um padrão ou administrador, para que o mesmo seja administrador deve-se marcar a opção administrador, caso não marque ele será um usuário padrão.



A imagem mostra uma janela de software intitulada "Cadastro de Usuários". A janela possui uma barra de título com botões de minimizar, maximizar e fechar. O corpo da janela contém os seguintes elementos:

- Um campo de texto rotulado "Nome:".
- Um campo de texto rotulado "E-mail:".
- Dois campos de texto rotulados "Senha:" e "Confirmar Senha:".
- Uma opção de checkbox rotulada "É Administrador ?".
- Dois botões de ação no rodapé: "Cadastrar" e "Cancelar".

4.1.6 - Tela cadastro e manutenção do produto

Nesta tela é realizado o cadastro e a manutenção do produto, ou seja podemos realizar a inserção de um produto, iniciando pelo código, seu nome que devemos colocar no campo descrição, a quantidade e o valor, após digitar esses valores clicar na opção salvar,

Caso se deseje alterar, basta selecionar um produto disposto na relação e realizar a alteração, o mesmo processo de seleção é aplicado para caso deseje realizar a exclusão.

Quando já se tem bastante produto relacionado na tabela devemos fazer uso da facilidade, pesquisa para encontrar o produto que se desejar fazer a alteração ou exclusão do sistema.

Cadastro e Manutenção de Produtos

Arquivo

Codigo: Descrição:

Quantidade: Valor: Categoria: Marca:

Codigo	Descricao	QNTD	Valor	Categoria	Marca
1	Produto 1	10	10	Categoria 1	Marca 2
2	Produto 2	50	1	Categoria 3	Marca 5
3	Produto 3	10	15	Categoria 4	Marca 3
4	Produto 4	15	20	Categoria 2	Marca 1
5	Produto 5	10	5	Categoria 5	Marca 4

4.1.7 Tela de Venda

O código do produto é informado juntamente com a quantidade de produto e o sistema faz a somatório e relaciona o item, e fica a informação na tela do nome do cliente que está realizando a compra, nota-se na imagem abaixo que após digitar o código e clicar no botão enter, que realizará a mesma função de um leitor de código de barra, o produto é relacionado no sistema a direita do mesmo.

Caso o usuário deseje fazer alguma alteração na relação de venda o mesmo deve se clicar na tecla F1 ou clicar na opção editar, para fazer a alteração e caso não lembre o código do novo produto o sistema tem a função de consulta de produto, mas o usuário deseje finalizar a venda esta função está disponível na tecla F3.

Produto 3

Código

Quantidade

Valor Unitário

Total

Cliente

Cliente 2

Itens

#	Produto	Qtd	Val Unit	Total
0	Produto 1	1	10.0	10.0
1	Produto 2	1	1.0	1.0
2	Produto 3	1	15.0	15.0

Subtotal

26.0

F1 - EDITAR QUANTIDADE F2 - CONSULTAR PRODUTO F3 - FINALIZAR VENDA

Informe a quantidade:

4.1.8 Cadastro e Manutenção da Categoria

Para cada tipo de produto deve-se ter um categoria cadastrada, por meio categoria é possível se ter uma ideia do que se mais vende no comércio, mais essa tela se realiza o cadastro alteração e exclusão.

No campo código é colocado o código da categoria, juntamente com seu nome que deverá ser colocado no campo descrição, caso se deseje alterar basta selecionar com o mouse, e ele aparecer nos mesmo campo que foi feito a adição, para se excluir deve selecionar a categoria e clicar no botão excluir.

Cadastro e Manutenção de Categoria

Arquivo

Código

Descrição

Salvar

Excluir

Alterar

Pesquisar

Código	Descrição
1	Categoria 1
2	Categoria 2
3	Categoria 3
4	Categoria 4
5	Categoria 5

Sair

4.1.9 Tela cadastro e manutenção de marca.

Nesta tela é feita o cadastramento da marca, para realizar o cadastramento deve-se informar o código, o nome que deverá ficar no campo descrição e clicar na opção salvar.

A exclusão e alteração é feita após, selecionar a marca com o mouse e clicar na opção que se deseja sendo elas alterar ou excluir.

Caso no sistema exista muitas marca cadastrada o usuário, para facilitar e agilizar a venda deverá fazer uso da opção pesquisa, para isso deverá informar o nome ou código da marca e clicar na opção pesquisa.

A interface 'Cadastro e Manutenção de Marcas' possui uma barra de menu com 'Arquivo'. Abaixo, há campos para 'Codigo' e 'Descricao', seguidos por botões 'Salvar', 'Excluir' e 'Alterar'. Abaixo desses botões, há um campo de busca e um botão 'Pesquisar'. Na parte inferior, há uma tabela com as seguintes colunas:

Codigo	Descricao
1	Marca 1
2	Marca 2
3	Marca 3
4	Marca 4
5	Marca 5

Na base da interface, há um botão 'Sair'.

4.2 NetBeans

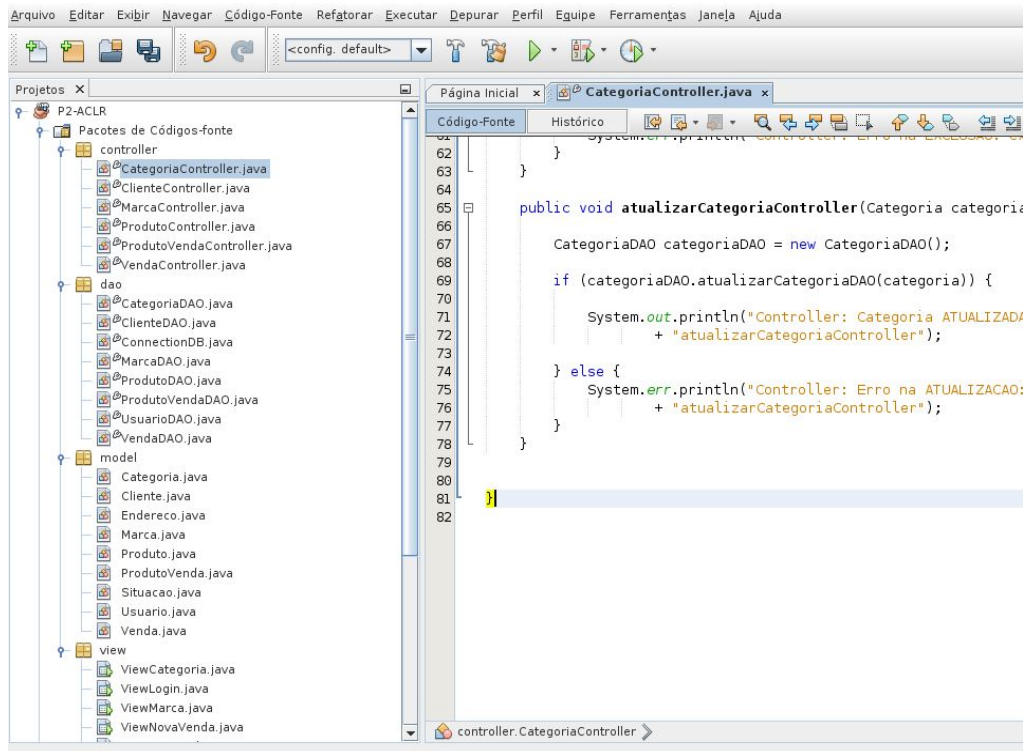
No desenvolvimento do projeto, utilizando o NetBeans gerenciamento de projeto por ser fácil e eficiente, aplicando as nomenclaturas estabelecidas como padrão para este, disponível nesse documento, contudo está disponível na plataforma de hospedagem de código, GitHub.

Scrum Master

- <https://github.com/CRibeiro1072/P2-ACLR.git>

Desenvolvedores

- <https://github.com/arai-neto/P2-ACLR.git>
 - <https://github.com/lourivalvsj/P2-ACLR.git>
 - <https://github.com/fisromildojr/P2-ACLR.git>
- Imagem do projeto usando NetBeans.



4.3 - GitHub

Plataforma de hospedagem de código-fonte com em que o código será disponibilizado a todos envolvidos e a quem quiser contribuir, porém para ter acesso ao link, os contribuidores deverá possuir um conta e fazer um Fork, segue abaixo link para acesso ao GitHub.

Scrum Master

- <https://github.com/CRibeiro1072/P2-ACLR.git>

Desenvolvedores

- <https://github.com/arai-neto/P2-ACLR.git>
- <https://github.com/lourivalvsj/P2-ACLR.git>
- <https://github.com/fisromildojr/P2-ACLR.git>

4.4 - SCRUM

4.4.1 - Equipe

Nome	Papel
Claudinei Ribeiro	Scrum Master/Programador/Designer
Rede Comercio LTDA.	Dono do Produto
Romildo Alves de Souza Junior	Programador/Designer
Lourival Vicente da Silva Junior	Programador/Designer
Arai Souza Almeida Neto	Programador/Designer

4.4.2 Partes Interessadas

Nome	Descrição
?	O Dono Comércio que será um dos maiores contemplando com o novo método de gestão, utilizando o sistema para gerenciar informações referentes a faturamento.
?	Gerente da Rede.
Gerente Local	Utilizarão o sistema para
IFG-Jataí-TADS	Empresa responsável pelo desenvolvimento do sistema.
Equipe do projeto	Interessada em obter êxito no projeto para abrir novas oportunidades para a equipe como um todo e também obter crescimento individual de cada membro do time.

4.4.3 Premissas.

Para uma implantação e uso eficiente do sistema, estamos assumindo que a nova infraestrutura de rede cabeada do Supermercado Esperança estará disponível até antes da data de uso do sistema.

4.4.4 Restrições

O sistema deverá ser 100% online, pois será executado em servidor local, com estrutura física, que suporte estar ligado 24 horas direto, devendo o mesmo ser armazenado em local com temperatura ambiente; ideal para não comprometer o sistema que estará

rodando no servidor em uma sala específica, constatado ineficiência do mesmo, não será assumido responsabilidade na má operação do sistema.

O projeto terá de ser realizado no máximo em 32 dias após a data de início que foi formalizada no dia 17 de Setembro de 2020.

4.4.5 Escopo Excluído

Não faz parte do escopo deste projeto desenvolver qualquer aplicativo para dispositivos móveis referente ao sistema do Supermercado Esperança

4.4.6 Riscos Preliminares

Devido o supermercado estar passando por apertos no orçamento, é possível que haja algum atraso na instalação da nova infraestrutura da rede cabeada, atrasando a implantação do novo sistema.

Devido às ocupações dos gerente, é possível que hajam dificuldades em termos reuniões periódicas com os mesmos para validar as entregas do projeto, causando atrasos na entrega.

4.5 - MySQL Workbeanch

No desenvolvimento do projeto foi usado o MySQL Workbeanch, com sua metodologia e padrão de nomenclatura, o mesmo está disponível nos link abaixo;

Scrum Master

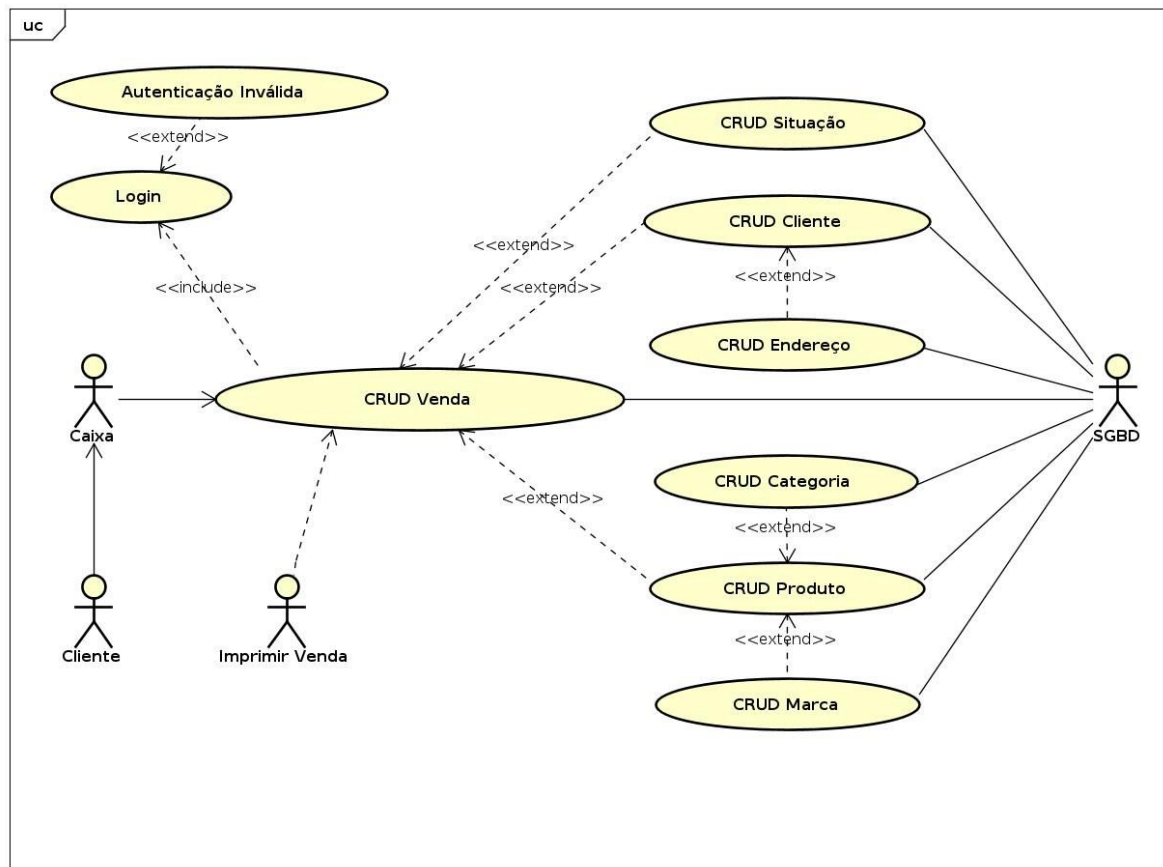
- <https://github.com/CRibeiro1072/P2-ACLR.git>

Desenvolvedores

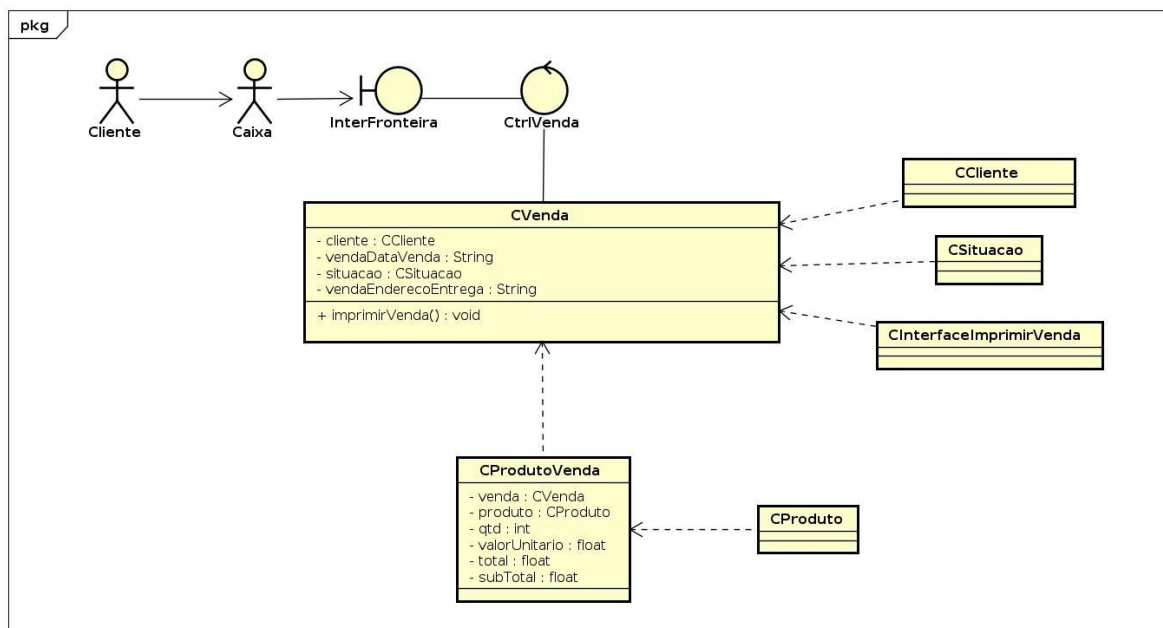
- <https://github.com/arai-neto/P2-ACLR.git>
- <https://github.com/lourivalvsj/P2-ACLR.git>
- <https://github.com/fisromildojr/P2-ACLR.git>

4.6 - Diagrama UML

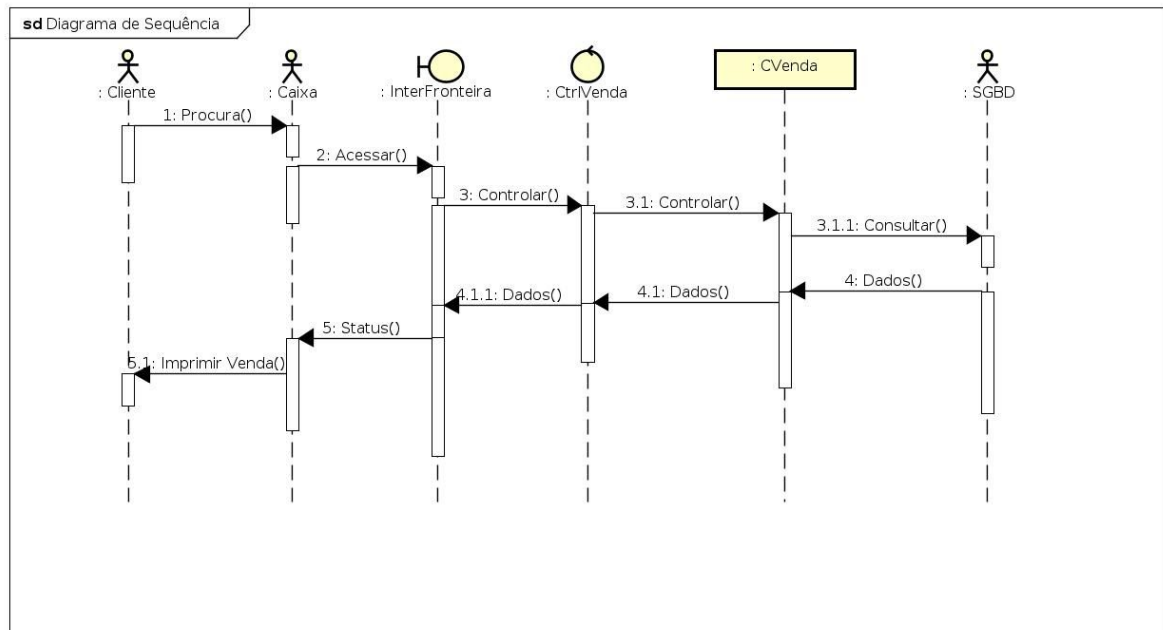
4.6.1 Diagrama de Caso de Uso



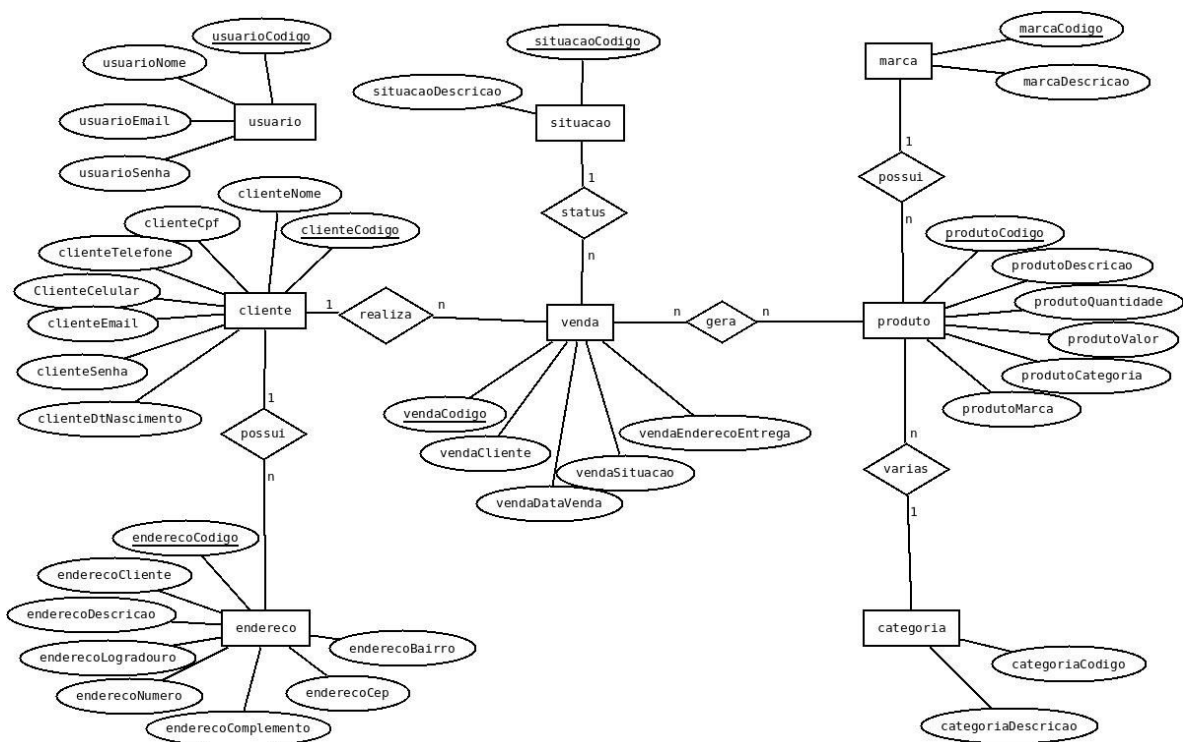
4.6.2 Diagrama de Classe.



4.6.3 Diagrama de Sequência



5 - Diagrama Diagrama de Entidade Relacionamento.



6 - Conclusão

Com o prazo de entrega pequeno conseguimos entregar o sistema funcional dentro do prazo, para como o sistema está em fase de adaptação.

O sistema proposto pela disciplina condicionou a nós alunos envolvido diretamente na programação, conhecimento podendo aplicar habilidade adquirida durante a caminhada do curso, por mais que o sistema seja pequeno percebemos que exige uma documentação, com a aplicação de ferramentas e que ajudar tanto no compartilhamento como na usabilidade do código.

As aplicações aqui aprendia do conceito MVC-DAO servirão para o crescimento individual durante o projeto, que servirá para carreira de Tecnologia e Análise e Desenvolvimento d Sistema.

7 - Nomenclatura

Quando programamos em Java, devemos levar em consideração as convenções de nomenclatura para deixar nosso código o mais legível e documentavel possível, pois um dos objetivos da programação orientada a objetos é o reaproveitamento do código.

7.1 - Nomes de Classes.

Para nomearmos uma classe em Java devemos seguir as seguintes regras, descrita abaixo;

- Toda classe deve começar com letra Maiúscula.
- Não deve possuir caracteres com acento (ç, á, î, ã, Á, À).
- Não deve possuir caracteres especiais (@, !, %, &).
- Caso um classe possua um nome composto, a primeira letra de cada palavra deverá começar com letra maiúscula.

Quando se está usando o modelo MVC-DAO, devemos incorporar ao nome da classe ao nome do pacote ao qual ele se refere.

Exemplos:

- CategoriaController
- ClienteController
- ClienteDAO
- ProdutoVendaDAO
-

Foge a regra para esse projeto o pacote model, devendo ser aplicada a regra clássica para nomeação de classe.

Exemplos;

- ViewCategoria
- ProdutoVenda
- Cliente
- Categoria

7.2 - Nome dos Pacotes

Nomes de pacotes devem começar com a primeira letra em minúscula. Jamais devemos iniciar o nome de um pacote com caracteres especiais (@, #, \$, %, &, *, _, etc...) ou um número.

Caso o nome de um pacote seja composto por mais de uma palavra, a primeira letra da segunda palavra e das palavras posteriores deve ser em maiúscula.

Exemplos:

- controller
- dao
- model
- view

7.3 - Nome de Variáveis

Variáveis podem começar com qualquer letra minúscula (sem acento) e os caracteres \$ ou _ , porém não podem começar com números.

Caso o nome de um pacote seja composto por mais de uma palavra, a primeira letra da segunda palavra e das palavras posteriores deve ser em maiúscula.

Exemplos:

- produtoDescricao
- valorUnitario
- subtotal
- calculadoraCientifica

7.4 - Nome dos Métodos

Métodos ou funções, podem começar com qualquer letra minúscula, não podem possuir acentos e não podem começar com números.

Caso o nome de um método seja composto por mais de uma palavra, a primeira letra da segunda palavra e das palavras posteriores deve ser em maiúscula.

Exemplos:

- imprimir()
- imprimirTela()
- calcularMedia()
- addProdutoVenda()

7.5 - Nomes de Constantes

As constantes ou variáveis globais devem ser escritos em letras maiúsculas. Usamos o underline (“_”) para separar nomes compostos.

Exemplos:

- TAMANHO
- PARAR_DE_EXECUTAR
- PI
- TESTE_JOGO

7.6 - mySQL

Quando programamos mysql , devemos levar em consideração as convenções de nomenclatura para deixar nosso código o mais legível e documentavel possível, pois um dos objetivos da programação orientada a objetos é o reaproveitamento do código.

Para nomenclatura das colunas deverá ser adotado exatamente dessa forma: O nome da coluna sempre será usuarioNome, primeira a palavra da tabela a que pertence e depois o nome da coluna seguido de inicial maiúscula.

Exemplo;

- usuarioEmail
- usuarioSenha
- usuarioAdministrador
- situacaoDescricao
- produtoDescricao

As tabela deverá ser composta de nome simples que represente a mesma sempre iniciando com letra minúscula, e caso seja composto o segundo nome deverá iniciar após um underline com letra minúscula, não devendo possui acentos nem caracteres especiais.

Exemplo;

- endereco
- cliente
- venda
- venda_produto

Referência

Logotipo do GitHub, 1000 LOGOS, 2020. Disponível em:

<<https://1000logos.net/github-logo/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

GitHub, Wikipédia, 2020. Disponível em: 01 de Out. 2020.

<<https://pt.wikipedia.org/wiki/GitHub#:~:text=GitHub%20%C3%A9%20uma%20plataforma%20de,de%20qualquer%20lugar%20do%20mundo.>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

MySQL Workbench, mysql, Disponível em: Jul. de

2015<<https://www.mysql.com/products/workbench/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Bringing MySQL to the web, phpMyAdmin Bringing MySQL to the

web<<https://www.phpmyadmin.net/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

scrum, Significados, Disponível em: 2011,

<<https://www.significados.com.br/scrum/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

scrum, desenvolvimentoagil, 2013,

<<https://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Um exemplo de controlador de visualização de modelo Java (parte 1)

, Alvin Alexander, Disponível em:

2011,<<https://alvinalexander.com/ooa-ood/java-model-view-controller-mvc-example-1/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Introdução ao Padrão MVC, DEVMEDIA, Disponível em: 2013,

<<https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-padrao-mvc/29308#:~:text=Portanto%2C%20a%20principal%20ideia%20do,simples%20interface%20para%20o%20mundo.>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Padrão MVC, passeidireto. Disponível em: 2018,

<https://www.passeidireto.com/arquivo/70927500/psw-ap-06>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Vídeo Aula 04 - MVC e DAO - Parte 1 , youtube. Disponível em: 28 de Jun. de 2014,

<https://docs.google.com/document/d/1BQxGuNizYb-E55mpJkTs6okhlHR6GIBzvagk1G_gqds/edit#>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Os principais diagramas da UML – Resumo rápido, Profissional TI. Disponível em: 14 de Jun. de 2011,

<<https://www.professionaisti.com.br/os-principais-diagramas-da-uml-resumo-rapido/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Regra e Convenções para Nomenclatura de Classe, Pacotes Métodos e Variáveis e Constantes em Java, Professor Salustiano Oliveira. Disponível em:

<<https://profsalu.com/2014/11/25/regras-e-convencoes-para-nomenclatura-de-classes-pacotes-metodos-variaveis-e-constantes-em-java/>>. Acesso em: 14 de Out. de 2020.

Guia Completo de Java, devmedia. Disponível em:

<<https://www.devmedia.com.br/guia/linguagem-java/38169>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Java Platform, Standard Edition, Wikipedia. Disponível em:

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Java_Platform,_Standard_Edition#:~:text=O%20Java%20SE%20\(Java%20Platform,desenvolvimento%20para%20a%20plataforma%20Java.&text=O%20Java%20SE%2C%20at%C3%A9%202006%2C%20era%20conhecido%20como%20J2SE.](https://pt.wikipedia.org/wiki/Java_Platform,_Standard_Edition#:~:text=O%20Java%20SE%20(Java%20Platform,desenvolvimento%20para%20a%20plataforma%20Java.&text=O%20Java%20SE%2C%20at%C3%A9%202006%2C%20era%20conhecido%20como%20J2SE.)>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Onde posso obter informação técnica sobre java?, Java. Disponível em :

<https://www.java.com/pt-BR/download/help/techinfo.html> Acesso em: 13 de Out. de 2020.

java você faça download hoje, java. Disponível em:

<<https://www.java.com/pt-BR/>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Introdução a Construção de GUIs, NetBeans: Disponível em:

<https://netbeans.org/kb/docs/java/gui-functionality_pt_BR.html>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.

Ambiente de desenvolvimento integrado,

RedHat<<https://www.redhat.com/pt-br/topics/middleware/what-is-ide>>. Acesso em: 13 de Out. de 2020.