

FACULDADE DE INFORMATICA E ADMINISTRAÇÃO PAULISTA
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

THIAGO THOMAZ – RM:557992

PEDRO HENRIQUE DOS SANTOS – RM:559064

CHALLENGE PORTO SEGURO
DOMAIN DRIVEN DESIGN

AUTO CHECK

SÃO PAULO

2024

Sumário

- DESCRITIVO..... 2
- LINK GITHUB..... 2
- PAGINAS DO SISTEMA..... 3
- MODELO RELACIONAL BANCO DE DADOS..... 5
- UML DAS CLASSES..... 6
- PROCEDIMENTO PARA RODAR..... 8

DESCRITIVO

Nosso objetivo com esse projeto é fazer um aplicativo onde o usuário possa fazer um cadastro pessoal, cadastrar seus carros e poder fazer um diagnóstico desses carros por meio de um Chatbot que iremos implementar, com isso iremos dar um orçamento das peças que o usuário deverá comprar para levar a uma oficina e resolver seu problema. Nesse primeiro momento escolhemos essa solução, pois é uma solução que podemos dar o nosso melhor com o que estamos aprendendo.

No cadastro do cliente iremos criar campos onde será obrigado o usuário preencher como nome, cpf, email, senha.

No cadastro do veículo o usuário deverá ser um usuário cadastrado, e irá ter campos obrigados que o usuário deverá digitar exemplo. Marca, modelo, ano do carro, placa.

No orçamento iremos desenvolver uma api onde irá buscar os preços dos produtos que o usuário deverá comprar com base nos parâmetros do usuário e iremos devolver um orçamento prévio do quanto o usuário deverá desembolsar.

No Chatbot iremos fazer perguntas ao usuário que nos levará onde vai ter o problema do veículo e iremos dar um diagnóstico ao usuário.

Um usuário poderá fazer até 3 orçamentos por mês

Uma oficina poderá fazer quantos orçamentos queira, mas terá que pagar uma taxa de 5 reais a cada orçamento

LINK GITHUB

https://github.com/Challenge-Porto-Seguro/Challenge_Porto_Seguro/tree/main/Sprint3/java

Páginas da nossa aplicação



Essa será a tela principal do nosso sistema onde teremos um sobre nós e os links para as outras página



Essa será a página de cadastro de veículo onde irá receber os parâmetros para a gente cadastrar o veiculo na banco de dados

Cadastro de Usuario

Nome

Digite seu nome

Email

Digite seu email

Senha

Digite seu email

Confirmar Senha

confirme sua senha

Rua

Numero

Digite o nome da sua rua

Cidade

Digite sua cidade

Estado

Digite seu estado

Cadastrar

Essa será a página de cadastro de usuário onde iremos receber os parâmetros para cadastrar nosso usuário no banco de dados



Acesse

com e-mail e senha

[Não tem conta clique aqui para cadastrar](#)

Digite seu e-mail:

Digite sua senha:

[Esqueceu sua senha?](#)

Entrar

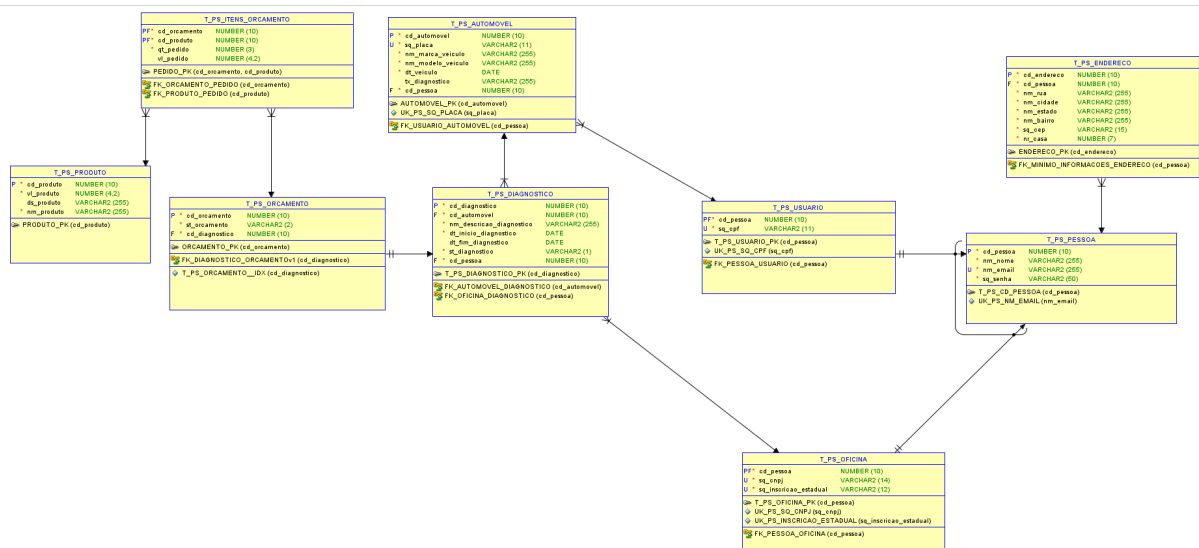
Essa será a página de login onde iremos fazer o login do usuário fazendo uma busca no banco para trazer o usuário com o email e senha igual ao passado nos inputs.

AUTO - BOT

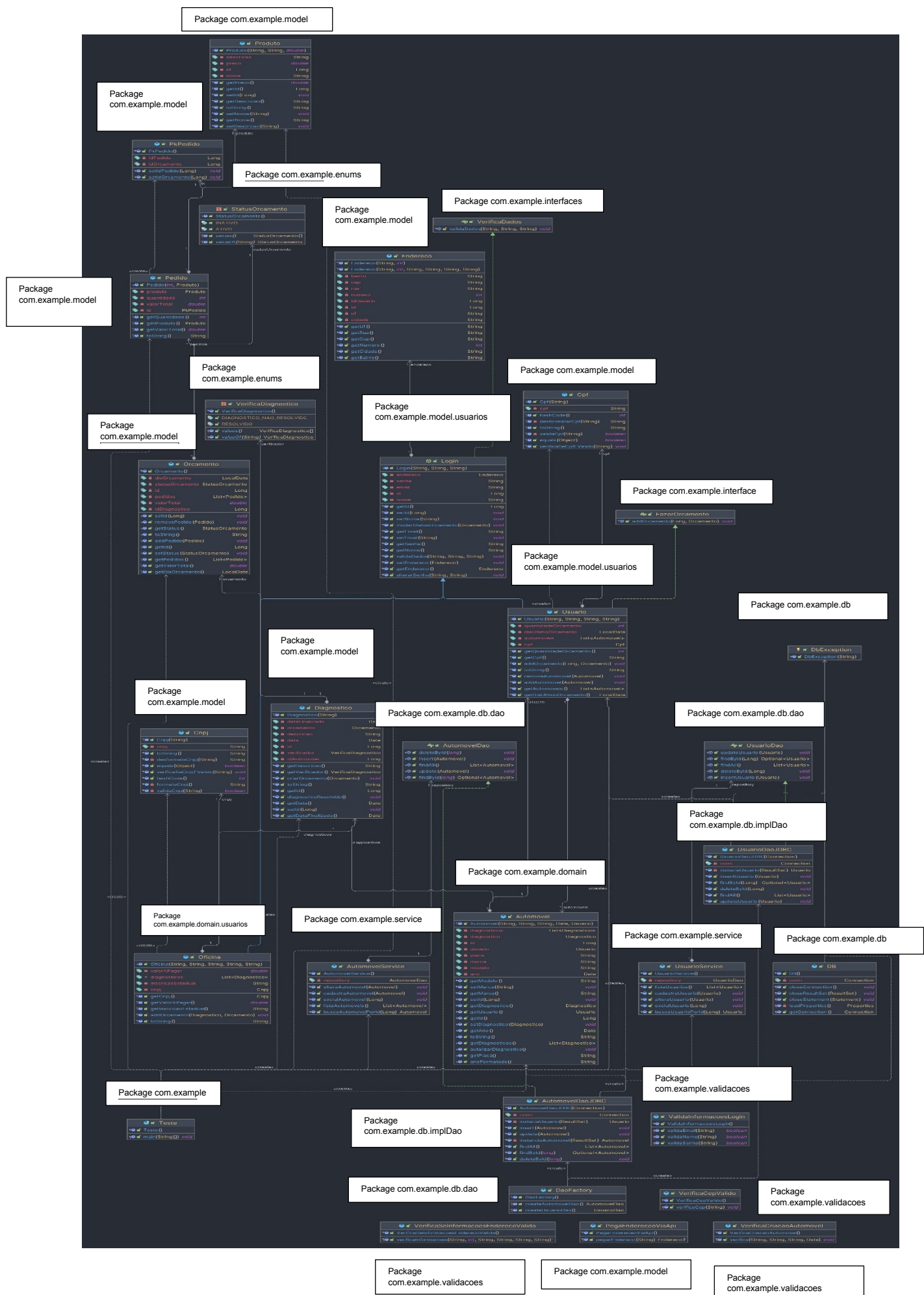
Cadastrar Automovel

Fale sobre o problema

Modelo relacional do nosso banco de dados



UML DAS CLASSES



Package com.example.model

- Automóvel
- CNPJ
- CPF
- Diagnostico
- Endereço
- Orçamento
- Pedido
- Produto
- PegarEnderecoViaCep
- PkPedido

Package com.example.domain.usuarios

- Oficina
- Login
- Usuário

Package com.example.enums

- Status Orçamento
- Verifica Diagnostico

Package com.example.interfaces

- Fazer Orçamento
- Verifica Dados

Package com.example.validacoes

- ValidarInformacaoLogin
- VerificaCepValido
- VerificaCriacaoAutomovel
- VerificaSeInformacoesEnderecoValida

Package com.example.service

- AutomovelService
- UsuarioService

Package com.example.db.dao

- AutomovelDao
- DaoFactory
- UsuarioDao

Package com.example.db.implDao

- AutomovelDaoJDBC
- UsuarioDaoJDBC

Package com.example.db

- DB
- DbException

Package com.example

- Teste

Se o login e senha do banco de dados não estiver no código o deves criar um banco de dados Oracle e rodar o script de criação de tabelas que será enviado com o arquivo, após isso o usuário deverá alterar o método loadProperties da classe DB, deverá alterar o props.setProperty("user", colocar aqui seu usuário do banco) e o props.setProperty("password", colocar aqui sua senha do banco) após isso rodar a aplicação na classe teste no editor de código Java

Se o login e senha já estiver no código voce so precisara abrir o seu editor de código Java e apertar no botão de play na classe teste