

MATA62 – ENGENHARIA DE SOFTWARE I

Trabalho Prático

1. Objetivo

Neste trabalho, o aluno projetará e implementará um sistema de porte muito pequeno e não completo. O objetivo é permitir que os alunos usem seus conhecimentos em projeto orientado a objetos e programação orientada a objetos.

As Seções 2 e 3 descrevem os requisitos do sistema. A Seção 4 lista algumas exigências de projeto. A Seção 5 explica os critérios de avaliação. A Seção 6 descreve como será a entrega do trabalho. Finalmente, a Seção 7 lista os dados de teste que devem ser usados na execução do sistema.

2. Visão Geral do Sistema

O sistema de biblioteca consiste no gerenciamento e manutenção de livros disponíveis em uma biblioteca acadêmica. Ele permite que três tipos de usuários (alunos de graduação, alunos de pós-graduação e professores) realizem o empréstimo, devolução e reserva de livros disponíveis.

Um livro específico pode dispor na biblioteca de mais de um exemplar. Assim, é possível encontrar na biblioteca dois ou mais exemplares de um mesmo livro.

Cada livro deve possuir um código que o identifique e um título. Além do código e do título, os livros devem manter as seguintes informações adicionais: editora, autores, edição e ano da publicação.

Cada usuário deve ter um código de identificação e nome. Cada um dos três tipos de usuários possui regras específicas para poder pegar livro emprestado. Essas regras são detalhadas na descrição da funcionalidade de empréstimo, na Seção 3 deste documento. Além disso, a cada tipo de usuário é permitido um determinado intervalo de tempo, em dias, durante o qual ele pode ficar com o livro emprestado, conforme a Tabela 1. Sempre que o empréstimo de um livro é solicitado na biblioteca, é feito o registro daquela operação no sistema e é fixada uma data de devolução baseada no tempo de empréstimo do tipo de usuário.

Tipo de Usuário	Tempo de Empréstimo
Aluno Graduação	3 dias
Aluno Pós-Graduação	5 dias
Professor	7 dias

Tabela 1: Tempo de empréstimo de cada tipo de usuário

Usuários têm também o direito de realizar reservas de livros. A reserva de um livro garante a prioridade no seu empréstimo apenas entre os alunos, como ficará mais claro nas regras de empréstimo, detalhadas na Seção 3. A reserva também tem que ser registrada no sistema.

3. Funcionalidades

1. O sistema deve permitir o empréstimo de livros. Durante o empréstimo, o usuário informará o comando “emp” seguido do código do usuário e do código do livro, separados por espaço em branco. Ex.: “emp 123 100”. Caso o usuário tenha uma reserva feita previamente por ele para o dado livro, a reserva deve ser excluída e o empréstimo efetivado. Ao final do procedimento o sistema deve emitir uma mensagem de sucesso ou insucesso, que mencione o nome do usuário e o título do livro. Se for uma mensagem de insucesso, ela deve também mencionar o motivo do insucesso.

Regra de Empréstimo para Aluno.

O empréstimo do livro só será concretizado para um **aluno de graduação** ou um **aluno de pós-graduação** se: (i) houver a disponibilidade de algum exemplar daquele livro na biblioteca; (ii) o usuário não estiver “devedor” de um livro em atraso; (iii) forem obedecidas as regras específicas daquele tipo de usuário no que se refere à quantidade máxima de

empréstimos, de acordo com a Tabela 2; (iv) a quantidade de reservas existentes do livro for menor do que a quantidade de exemplares disponíveis, caso o usuário não tenha reserva para ele; (v) a quantidade de reservas for maior ou igual a de exemplares, mas uma das reservas é do usuário; e (vi) o usuário não tiver nenhum empréstimo em curso de um exemplar daquele mesmo livro.

Tipo de Usuário	Limite de Empréstimos em Aberto
Aluno Graduação	3 livros
Aluno Pós-Graduação	4 livros

Tabela 2: Limites da quantidade de livros tomados como empréstimo

Regra de Empréstimo para Professor.

O empréstimo do livro só será concretizado para um **professor** se: (i) houver a disponibilidade de algum exemplar daquele livro na biblioteca; e (ii) o usuário não estiver “devedor” de um livro em atraso. Note que os professores não tem empréstimo negado caso haja reservas para aquele livro e não tem limite da quantidade de livros que pode pegar emprestado.

É sabido que nesse tipo de domínio essas regras estão sujeitas a frequentes mudanças. Além disso, podem surgir novos tipos de usuário para os quais as regras de empréstimo sejam diferentes das já existentes para professor e alunos de graduação e de pós.

2. O sistema deve permitir a devolução de um dado livro. Durante a devolução, o usuário deve digitar o comando “dev” seguido do código de identificação do usuário e do código de identificação do livro emprestado. Ao final, o sistema deve emitir uma mensagem de sucesso ou insucesso da devolução, **que mencione o nome do usuário e o título do livro.** A mensagem de insucesso deve dizer o motivo. Nesse caso, o insucesso só ocorre se não houver empréstimo em aberto daquele livro para aquele usuário.
3. O sistema deve permitir a reserva de um livro. Durante esse processo de reserva, o usuário deve digitar o comando “res”, o código de identificação do usuário e o código de identificação do livro que o usuário deseja reservar. Será permitida a reserva de apenas 3 livros por usuário. Ao final, o sistema deve emitir uma mensagem de sucesso ou insucesso da reserva, **que mencione o nome do usuário e o título do livro.** A mensagem de insucesso deve dizer o motivo.
4. O sistema deve permitir que professores registrem que querem observar toda vez que determinado livro tiver mais de duas reservas simultâneas. O professor se registra como “observador” do livro que desejar. Toda vez que o livro tiver mais de duas reservas simultâneas, o livro deve “avisar” aos “observadores”. O observador deve simplesmente registrar internamente quantas vezes ele foi notificado. **No futuro, o sistema pode ser evoluído de forma que permita outros tipos de usuários, por exemplo, coordenadores, que também possam observar a reserva de livros. Implemente essa funcionalidade usando um padrão que permita facilmente essa evolução no futuro.** Para registrar um professor como observador de um livro, o usuário deve digitar o comando “obs” seguido do código do usuário e do código do livro. Não há necessidade de checar se o código do usuário se refere realmente a um professor.
5. O sistema deve fornecer as seguintes consultas:
 - a. **Dado o código de um livro, o sistema deve apresentar suas informações da seguinte forma: (i) título, (ii) quantidade de reservas para aquele livro, e, se diferente de zero, devem ser também apresentados o nome dos usuários que realizaram cada reserva, (iii) para cada exemplar, deve ser apresentado seu código, seu status (disponível ou emprestado), e em caso do exemplar estar emprestado deverá ser exibido o nome do usuário que realizou o empréstimo, a data de empréstimo e a data prevista para devolução. Para solicitar tal consulta, o usuário deverá digitar o comando “liv”, seguido do código do livro.**
 - b. **Dado um usuário, o sistema deverá apresentar a lista de todos os seus empréstimos correntes e passados, assim como de suas reservas. A listagem de cada empréstimo deverá apresentar o título do livro, a data do empréstimo, o status atual daquele empréstimo (em curso ou finalizado) e a data da devolução já realizada ou prevista. A listagem das reservas deverá apresentar o título do livro reservado e a data da solicitação da reserva.**

Para solicitar tal consulta, o usuário deverá digitar o comando “usu”, seguido do código do usuário.

- c. Dado um professor, o sistema deve retornar a quantidade de vezes que ele foi notificado sobre mais de duas reservas simultâneas em livros observados por ele. Para solicitar tal consulta, o usuário deverá digitar o comando “ntf”, seguido do código do usuário. Não há necessidade de checar se o código se refere realmente a um professor.

6. O usuário deve ter a opção de sair do sistema. Para isso, basta digitar o comando “sai”.

4. Exigências de Projeto

1. O sistema NÃO deve se preocupar com a persistência de dados, ou seja, NÃO deve usar banco de dados. Os objetos relativos aos dados de teste (Seção 7) deverão ser instanciados na memória no momento da inicialização do sistema.

2. O sistema NÃO deve ter interface com o usuário gráfica. Todos os comandos deverão ser fornecidos via linha de comando, e suas respostas devem ser mostradas no console.

3. O projeto deve ter uma classe responsável por ler os comandos e mostrar as respostas no console. Essa classe deverá ser um Singleton.

4. A classe do item anterior deve se comunicar com as classes de negócio por meio de um esquema de comandos, projetados de acordo com o padrão de projeto “Command”.

5. Evite o uso de “if” ou “switch” para saber o tipo de usuário que está lidando e, **em particular, use algum padrão de projeto para implementar as diferentes regras para realização de empréstimo e evitar o uso de ifs para selecionar entre as possíveis regras.**

5. Quanto à Entrega do Trabalho

O trabalho deve ser desenvolvido em uma linguagem orientada a objetos e **feito em duplas**.

Além do código fonte, a equipe deverá elaborar o diagrama de classes. O código fonte deve ser colocado no AVA até o prazo para entrega do trabalho. O diagrama de classe e o código devem ser mostrados no dia da arguição. O diagrama deve estar legível. Se for necessário, pode quebrar o diagrama em mais de uma página. Sugestão: uma página mostrando a classe que faz a interação com usuário via console e as classes dos comandos, e outra página mostrando as classes de negócio.

Arguição sobre o projeto:

As equipes irão se reunir individualmente com o professor para mostrar e discutir o diagrama e o código fonte.

6. Critérios de Avaliação

Durante a arguição, o professor fará perguntas individuais a cada membro de cada dupla. A nota do trabalho de um membro de uma dupla pode ser diferente da nota do outro membro da mesma dupla a depender das respostas às perguntas.

O projeto será avaliado de acordo com os seguintes critérios:

- Uso coerente dos conceitos de orientação a objetos (herança, polimorfismo, interfaces, associação etc)
- Uso de padrões de projeto.
- Conformidade com a descrição do trabalho.

7. Dados de Teste

O sistema NÃO deve se preocupar com a persistência de dados, ou seja, NÃO deve usar banco de dados. Para a disciplina, a execução também não é importante. Mas, para testar o sistema, vocês podem instanciar (na memória) dados de teste quando ocorrer a inicialização do programa. A seguir são fornecidos alguns os dados de teste.

Usuário

Código	Tipo Usuário	Nome
123	Aluno de Graduação	João da Silva
456	Aluno de Pós-graduação	Luiz Fernando Rodrigues
789	Aluno de Graduação	Pedro Paulo
100	Professor	Carlos Lucena

Livros

Código	Título	Editores	Autores	Edição	Ano Publicação
100	Engenharia de Software	Addison Wesley	Ian Sommerville	6ª	2000
101	UML – Guia do Usuário	Campus	Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson	7ª	2000
200	Code Complete	Microsoft Press	Steve McConnell	2ª	2014
201	Agile Software Development, Principles, Patterns, and Practices	Prentice Hall	Robert Martin	1ª	2002
300	Refactoring: Improving the Design of Existing Code	Addison-Wesley Professional	Martin Fowler	1ª	1999
301	Software Metrics: A Rigorous and Practical Approach	CRC Press	Norman Fenton, James Bieman	3ª	2014
400	Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software	Addison-Wesley Professional	Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides	1ª	1994
401	UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language	Addison-Wesley Professional	Martin Fowler	3ª	2003

Exemplares

Código do Livro	Código Exemplar	Status Exemplar
100	01	Disponível
100	02	Disponível
101	03	Disponível
200	04	Disponível
201	05	Disponível
300	06	Disponível
300	07	Disponível
400	08	Disponível
400	09	Disponível