Desenho de um cachorro

Descrição gerada automaticamenteUNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

CENTRO TECNOLÓGICO

Entrega Parte 1

Daniel Sottovia Gomide – 18104319

Pedro Paulo Fernandes – 18102745

Diagrama UML

Na imagem a seguir, está representado o diagrama de blocos inicial desenvolvido pela equipe a fim de orientar o desenvolvimento do sistema. Tratando-se da primeira esquematização, há possibilidade de alterações e adicionamentos no decorrer do processo:

No próximo tópico, haverá um maior detalhamento do objetivo de cada classe.

Diagrama, Esquemático

Descrição gerada automaticamente

Classes

A seguir haverá um rápido detalhamento de cada classe, à fim de transparecer a estrutura do sistema e como se comporta.

* TelaUrna() : atuará como a tela inicial, a partir dela será acessado o controlador principal *“ControladorUrna()”* , o qual redirecionará para as telas comandadas por outros controladores secundários. Ademais, a tela principal atuará para obter os dados para o cadastramento da urna e dos votos.
* TelaCategoriaEleitor() : atuará no processo de obtenção de dados para o cadastramento das categorias de eleitores existente, no caso seriam as três categorias a seguir: servidor, professor e aluno.
* TelaEleitor() : atuará no processo de obtenção de dados para o cadastramento do eleitor.
* TelaCargo() :atuará no processo de obtenção de dados para o cadastramento dos cargos possíveis a serem disputados na eleição.
* TelaCandidato() : atuará no processo de obtenção de dados para o cadastramento dos candidatos da eleição.
* TelaChapa() : atuará no processo de obtenção de dados para o cadastramento das chapas que disputaram a eleição.

Cabe destacar, que todas as telas apresentaram uma função que retorna as opções possíveis ao usuário e a partir de input dado, o controlador redireciona para uma tela específica.

Em relação aos controladores, pode-se gerar um breve resumo das suas atuações a seguir:

* ControladorUrna() : é o controlador que possuí todos os outros controladores instanciados dentro dele, a partir do input recebido da tela principal, redireciona para a atuação de outro controlador. Ademais, possuí a lista das urnas presentes na eleição, realiza a inicialização e encerramento do sistema, realiza o processo de controle e adicionamento dos votos dentro da urna.
* ControladorCategoriaEleitor() : realiza o controle da sua respectiva tela, possuí a lista com as categorias de eleitores cadastrados e realiza o redirecionamento para a tela principal.
* ControladorEleitor() : realiza o controle da sua respectiva tela, possuí a lista dos eleitores cadastrados e realiza o redirecionamento para a tela principal.
* ControladorCargo() : realiza o controle da sua respectiva tela, possuí a lista com os cargos cadastrados e realiza o redirecionamento para a tela principal.
* ControladorCandidato() : realiza o controle da sua respectiva tela, possuí a lista com os candidatos cadastrados e realiza o redirecionamento para a tela principal.
* ControladorChapa() : realiza o controle da sua respectiva tela, possuí a lista com as chapas cadastradas e realiza o redirecionamento para a tela principal.

Para as Entidades, a maioria apresenta a mesma estrutura, porém, cabe destacar a classe Urna, a qual apresenta importância central no sistema.

* Urna(): atua como um saco de votos, assim é preciso no cadastramento da urna, além de especificar os candidatos existentes, é preciso guardar quais eleitores votarão na urna e quando o processo de votação ocorrer, registrar o voto em uma lista específica e em outra armazenar o eleitor que votou, para assim impedir que alguém vote duas vezes. Ademais, a urna será capaz de gerar um relatório especificando quantos votos cada candidato recebeu e o resultado da eleição.

A partir das informações anteriores, é possível ter uma compreensão inicial do sistema e como deve-se funcionar, no decorrer do semestre, será realizado atualizações e modificações a fim de se chegar em sistema de urna eleitoral factível com o proposto na disciplina.

Divisão de Tarefas

Na divisão de tarefas, buscou-se dividir as atividades de modo que cada membro do grupo interaja com todos os conceitos de MVC.

Na imagem a seguir, visualizasse quais Entidades, Controladores e Telas, o membro da dupla está responsável.

Uma imagem contendo Gráfico

Descrição gerada automaticamente