DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO INTEGRADOR

***IDEIA DA CONSTRUÇÃO DO SISTEMA***

- Primeiramente o nosso sistema é de farmácia, em que o sistema será usado por uma pessoa do “caixa”, do operacional. Nesse sistema está incluso um cadastramento de cliente, tabela de preço dos remédios, informações gerais dos remédios, sistema de compra, entrega via motoboy (caso a compra for via WhatsApp), avaliação do atendimento e modo administrador.

Contudo, o sistema também consiste em um salvamento em arquivo.txt. Que salva as compras escolhidas pelo usuário, preço total desses remédios, caso tiver motoboy, mostra a região e o preço total com preço do frete incluído.

***METODOLOGIA PARA A CONSTRUÇÃO DOS CÓDIGOS.***

- Para a construção dos códigos, pelo que aprendemos, foi utilizar nosso conhecimento de OOP, para deixar o código mais visível e clean. Utilizando esse estilo que já é 100% do Java, para cada função ou classe diferente separamos por arquivos, e cada método em seus devidos lugares, então por exemplo temos um arquivo validação que como o nome já diz tudo que precisa validar já está acrescentado lá.

Outras metodologias foram utilizar as funções básicas de algoritmos, como switch case, if, for, do while etc. Utilizamos também o arquivo do professor de ler dados, que facilitou em vários quesitos para a evolução contínua do projeto.

***CADASTRAMENTO***

Para fazermos a construção dos códigos dessa primeira parte quem ficou responsável foi a Denise, ele utilizou basicamente criou uma classe Usuário e nele declarou as variáveis (nome completo, data de nascimento, endereço, número, e-mail e CPF), que todo cliente cadastrado precisa fornecer.

**TABELA DE PREÇO**

A tabela de preço, foi feita pelo integrante Adriel, que basicamente declarou as variáveis dos preços fixos dos remédios e fez um método que mostra a tabela de preço para o usuário. A ideia de já criar uma classe com os preços fixos, foi feita para facilitar vários processos, pois, a gente iria usar em diversos lugares e foi realmente bem usado.

**INTERAÇÃO COM O CLIENTE**

Nessa parte do projeto, era a que tinha mais linhas de códigos, motivos: Aqui o cliente vai pegar os remédios desejados por ele, cada remédio escolhido irá mostrar suas devidas informações, o cliente precisa confirmar a compra, logo após entra a escolha do motoboy e passa para a última etapa.

**OS MÉTODOS DA INTERAÇÃO**

Método da interação consiste com um Switch Case, para que o operador digite o nome do remédio, e dento dos Cases, tem outros métodos criados, sendo eles (Medicamento – classe; e dentro dessa classe tem métodos com as informações dos remédios) e outra classe (Validação com métodos de validação de compra, para cada remédio específico). Antes não era assim, dentro do Cases algumas informações básicas, mas com o decorrer do projeto e tirando dúvidas com os professores fomos melhorando cada parte de código. Que foi construído com os integrantes Luís e Davi.

Na continuidade do método interação tem a opção de ser via motoboy ou não, caso sim, executa o código. Nele foi feito a construção de outro Switch Case, o porquê: Como ideia, determinamos 5 polos de São Paulo (Centro, Sul, Norte, Leste e Oeste) como pensamento de ter filiais nesses polos, com isso foi feita uma classe Motoboy com métodos para cada polo, nesses métodos foi determinado o preço do frete, estimativa de entrega e o preço total da compra junto ao frete.

**FEEDBACK**

Foi feito métodos como “obterClassificação” nele consiste em ter um Switch Case, com 5 opções, sendo elas (muito ruim, ruim, regular, bom e muito bom). Dentro deles tem outros métodos de validação.

A validação consiste em if else, e o Ler dados do professor.

**ADMINISTRADOR**

Foi feito uma classe com métodos para login de administrador, com usuários definitivos sendo (davi\_santana, arthur\_portela, adriel\_xavier, denise\_xavier e luis\_rizzaro).

Caso entre em um desses perfis tem uma opção de limpar o arquivo.txt que é um método chamado poderAdm.