

Título da Apresentação

Autores:

Kayky Ribeiro,
João Henrique C. Meireles,
Paulo Henrique Oliveira,
Douglas Renan

Agenda

1. Item 1: Visão geral do projeto

2. Item: Diagrama de classes

3. Item: Resultados e desafios

4. Item: Considerações
finais

5. Item: Referências

Objetivo da Apresentação

Apresentar o desenvolvimento do sistema de gerenciamento de pedidos para um restaurante, implementado em Java utilizando Programação Orientada a Objetos (POO), com foco no cadastro de clientes, itens do cardápio e controle de pedidos.

Visão Geral do Projeto



- Cadastro de clientes e itens do cardápio
- Registro e acompanhamento de pedidos
- Geração de relatórios de vendas (simplificado e detalhado)
- Controle de status dos pedidos com fluxo definido

Diagrama de Classes (Base)



Representação inicial contendo as classes principais:

- Cliente
- Pedido
- ItemCardapio

Relacionamentos:

- Cliente possui vários pedidos
- Pedido contém múltiplos itens
- Itens podem estar em vários pedidos

Resultados e Desafios



- Sistema funcional em linha de comando (CLI)
- Classes implementadas com associação e composição
- Fluxo de pedidos controlado por status
- Desafios: controle de transições e centralização de dados

Considerações Finais



- Importância da Programação Orientada a Objetos no projeto
- Colaboração em equipe foi essencial
- Melhorias futuras: persistência em banco de dados e integração com APIs

Referências



- Curso em Vídeo – Programação Orientada a Objetos em Java
- Curso em Vídeo – Git e GitHub
- Documentação Java SE