

**Relatório do projeto**

**"Gestor de compras *online*"**

**Unidade Curricular:** Programação Orientada aos Objetos

**Docente responsável:** Marília Curado

**Curso:** Licenciatura em Engenharia Informática

Filipe David Amado Mendes, nº 2020218797

9 de dezembro de 2021

Índice:

1. Resumo …...................................................................................... 1
2. Introdução ….................................................................................. 1
3. Packages e classes …..................................................................... 2
4. Funcionamento ….......................................................................... 3
5. Manual do utilizador …..................................................................
6. Conclusão …...................................................................................

Resumo:

O projeto consiste na criação de uma aplicação em java que permita gerir as compras de um supermercado do ponto de vista da empresa, gerindo a base de dados (ficheiros de texto incluídos), mas principalmente do ponto de vista do utilizador. A aplicação deve permitir ao utilizador criar uma conta, fazer login com o seu email, ver as compras realizadas anteriormente e comprar produtos. Para tal são fornecidos três ficheiros de texto, "Clients.txt", "Products.txt" e "Purchase.txt", que contêm informação sobre clientes, produtos e compras e que são lidos pelo programa, facilitando assim a alteração de dados. Para que os dados sejam guardados permanentemente, o programa escreve-os num ficheiro de objetos que posteriormente substitui os ficheiros de texto e passa a ser lido a cada execução da aplicação.

Introdução:

Este projeto tem como objetivo avaliar as capacidades de interpretação, trabalho de equipa e programação orientada aos objetos dos alunos. Para tal a aplicação escrita em java e um trabalho complexo que tem como objetivo gerir as compras de um supermercado online, sendo a interação com o utilizador feita através do terminal.

Para a criação desta aplicação foi usado o editor de texto VSCode e alguns Plugins que ajudaram, por exemplo, na criação do *javadoc*.

Packages e Classes:

O programa está dividido em vários *packages* que se encontram dentro de uma diretoria src. As classes estão distribuídas pelos vários *packages* em função do seu papel na aplicação.

Os *packages* usados por este programa e as suas respetivas classes são:

1. client
   * Client.java
   * Purhcase.java
2. database