

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

GABRIEL MARQUES GONÇALVES ALMEIDA

GABRIEL KURY FONSECA

MATEUS YOON

SAMY IDESIS

PROJETO DE LABORATORIO DE SOFTWARE

SÃO PAULO

2023

GABRIEL MARQUES GONÇALVES ALMEIDA
GABRIEL KURY FONSECA
MATEUS YOON
SAMY IDESIS

PROJETO DE LABORATORIO DE SOFTWARE

Trabalho acadêmico apresentado à disciplina de Laboratório de software do Curso de Ciência da computação da Faculdade Presbiteriana Mackenzie como requisito de nota parcial da N1 da Turma 6G. Requerido pelo prof. Luiz Carlos Macchi Lozano

SÃO PAULO
2023

SUMÁRIO

1 DEFINIÇÃO DO PRODUTO	4
2 REQUISITOS	5
2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS	5
2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	5
3 MODELAGEM	6
3.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO	6
3.2 DIAGRAMA DE CLASSE DE DOMINIO	7
3.3 DIAGRAMA DE SEQUENCIA	8
3.4 WIREFRAME	9
4 ARQUITETURA DE SOFTWARE	11

1 DEFINIÇÃO DO PRODUTO

O presente trabalho tem como objetivo descrever um software de gestão financeira, também conhecido como software de gestão de caixa, direcionado especificamente para micro e pequenos empresários. Este software cria um estoque para a manutenção da quantidade de produtos e desempenha um papel fundamental na captura e no registro das transações de venda. Possui, por sua vez, um banco de dados com os dados dos clientes responsáveis pelas vendas, e as informações necessárias dos produtos para o controle de estoque e análise da venda.

https://github.com/GabrielOgun/Marques_e_primos

2 REQUISITOS

2.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Registro de Produtos
Manipulação de produtos
Registro de Vendas
Exibição de Ícones de Produtos Registrados
Controle do estoque e vendas
Gerenciamento de Estoque
Inserção e armazenamento de dados sobre produtos
Inserção e armazenamento de dados para clientes
Manipulação de clientes
Registro de Clientes

2.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

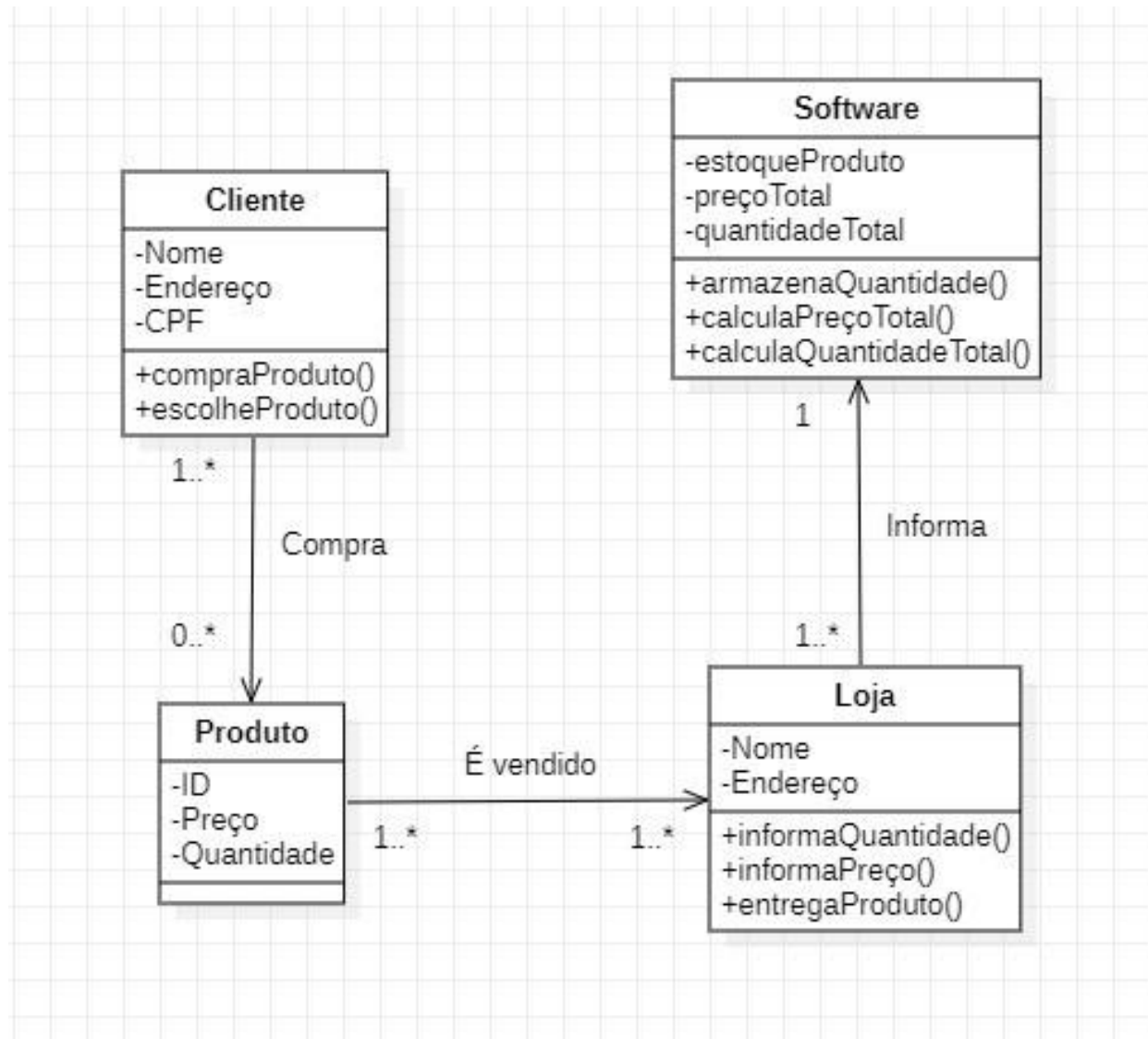
Usabilidade Intuitiva da Interface do Usuário
Desempenho Rápido de Carregamento de Dados
Segurança de Dados (criptografia, autenticação) – uso local
Suporte Multiplataforma (Desktop, Mobile)
Confiabilidade e Disponibilidade (mínimo tempo de inatividade)
Escalabilidade para Lidar com Grandes Volumes de Dados e Usuários
Suporte a Múltiplos Idiomas (se necessário)
Documentação
Manutenibilidade e Facilidade de Atualizações
Compatibilidade com Diferentes Navegadores/Dispositivos

3 MODELAGEM

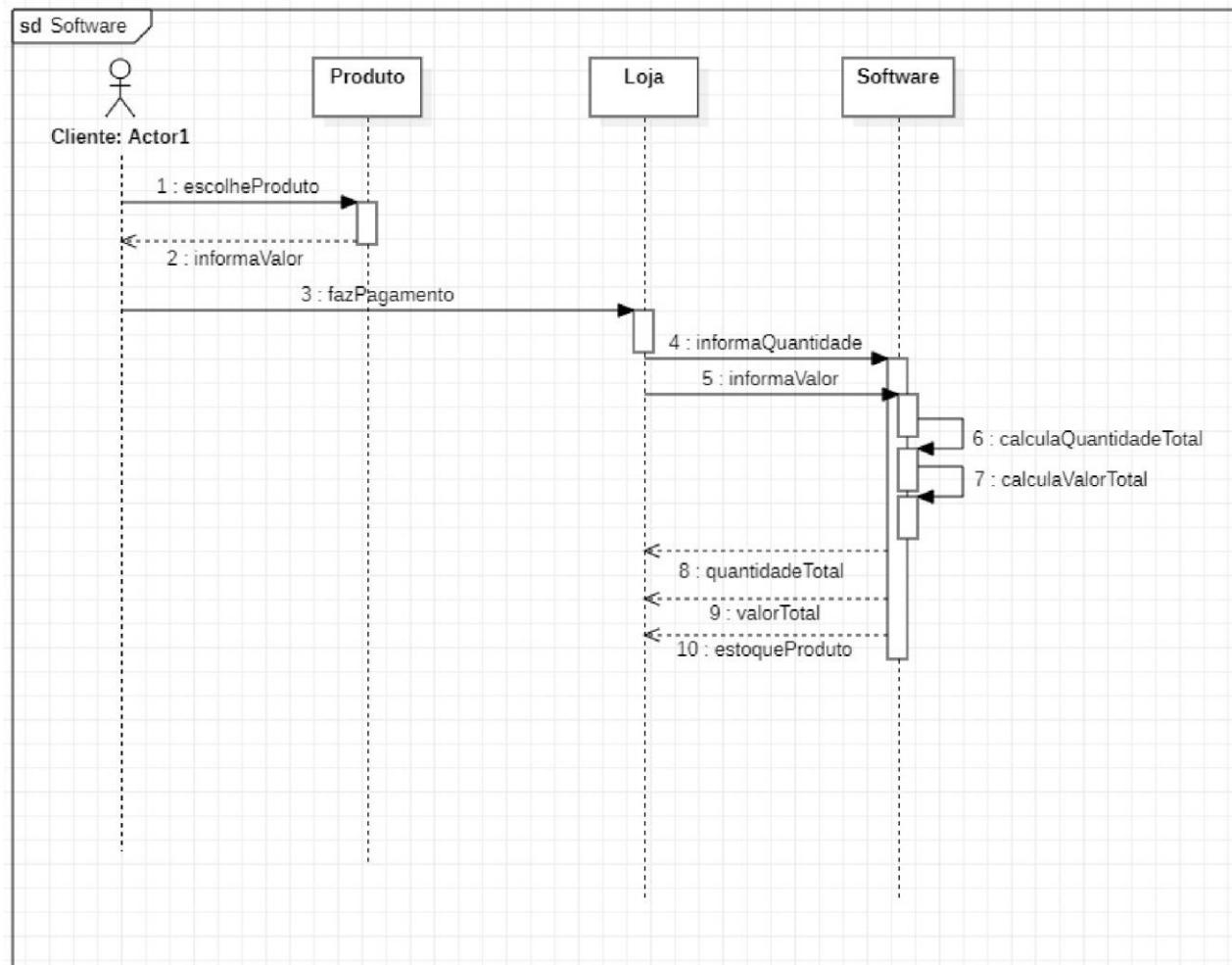
3.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO

Especificação de caso de uso	
Identificador	UC01
Nome	Comprar Produto
Atores	Cliente
Sumário	Cliente visita uma loja para comprar um produto. Após entrar na loja e escolher seu produto ele fará o pagamento que será tudo contabilizado no software para que a loja tenha um controle.
Pré-condição	O cliente deve estar na loja.
Pós-condição	Produto é contabilizado no sistema e retorna a loja.
Pontos de Inclusão	
Pontos de Extensão	
Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. Cliente visita a loja e escolhe seu produto	
	2. Sistema informa o valor do produto
3. Cliente concorda com as condições e faz o pagamento para a compra do produto.	
	4. Sistema entende que houve a compra do produto e contabiliza a quantidade que foi vendida, o preço que foi vendido e a quantidade que ainda há no estoque.
	5. Sistema retorna os valores para a loja para poderem ter um controle dos produtos. Fim do caso de uso.

3.2 DIAGRAMA DE CLASSES DE DOMINIO



3.3 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA



3.4 WIREFRAME

TELA 1:

Registro	Graficos	Estoque	Historico	Clientes	Sair
Nºitem	Codigo	Descrição do produto	Qtd	Valor Unitario	Total
01	00001	<descrição do item>	2	R\$ 10,00	R\$ 20,00
FECHAR VENDA		EXCLUIR ITEM	CANCELAR PEDIDO	Adicionar produto	TOTAL: R\$ 20,00

TELA 2 REGISTRO:

Inserir Material	
Nome do Material: _____	
Quantidade no estoque: _____	
Preço: _____	
Fabricante: _____	
Confirmar	Cancelar

TELA 4 Estoque:

ESTOQUE				
Nºitem	Codigo	Descrição do produto	Qtd	Valor Unitario
Editar item		Excluir item	Pesquisar	Voltar

TELA 5 HISTORICO:

Historico					
Nºitem	Codigo	Descrição do produto	Qtd	Valor Unitario	data
01	00001	<descrição do item>	2	R\$ 10,00	13/03/1997
VOLTAR					

TELA 6 CLIENTES:

CLIENTES			
Nº cliente	Nome	Endereço	
Editar		Adicionar	Excluir
		Voltar	

4 ARQUITETURA DE SOFTWARE

