

RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA PARA SIMULAÇÃO DE UMA AGÊNCIA BANCÁRIA NO PROJETO INTEGRADOR

Gabriel de Oliveira Pontes 1

Matheus L S Maul de Andrade 2

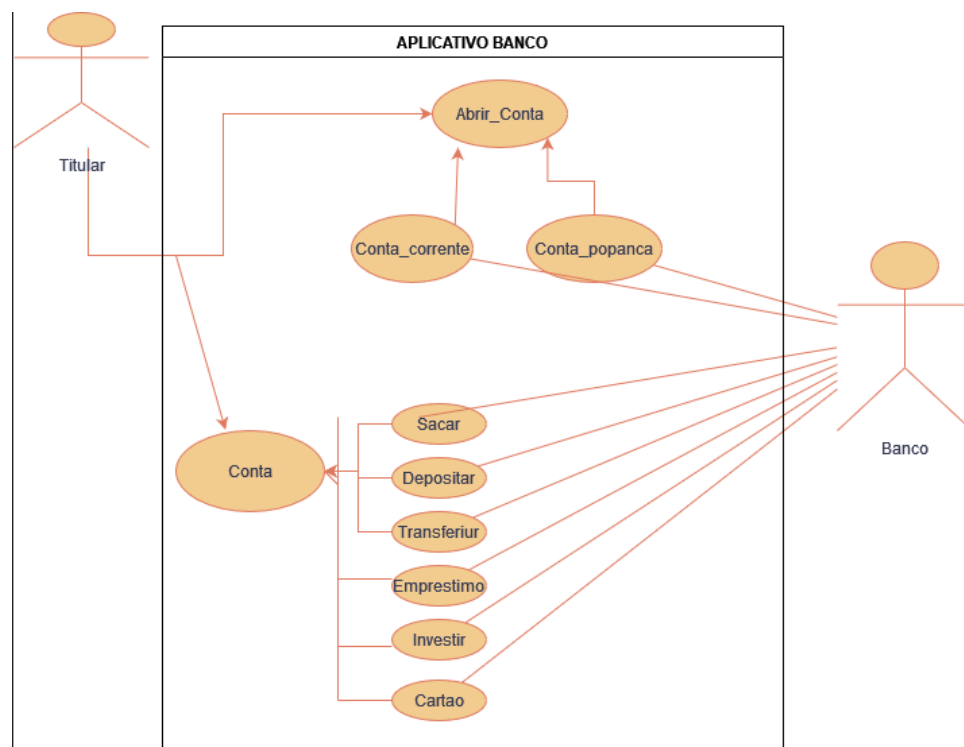
Pablo Cristian Ferreira de Lima 3

1 INTRODUÇÃO

O projeto (PROJETO INTEGRADOR-FUNDAMENTOS DA PROGRAMAÇÃO) se trata de uma agência bancária desenvolvida em linguagem Java. Utilizando conceitos de programação orientada a objetos e padrões de projeto para a construção da aplicação, todo código foi hospedado no repositório GITHUB do participante “GabrielOliveira04”.

É uma aplicação que tem como objetivo (finalidade) principal simular o funcionamento de um banco e servir de modelo para outras agências bancárias, mapear as funcionalidades do APP, desenvolver as classes em linguagem java como apresentado em sala. Nesta, permite que o usuário realize operações bancárias como depósito, saques, transferências e consultas de saldo.

4.1 Diagrama de Caso de Uso



A imagem apresenta o diagrama de Caso de Uso, apresentando a interligação desde o usuário (Titular) até o próprio "Banco".

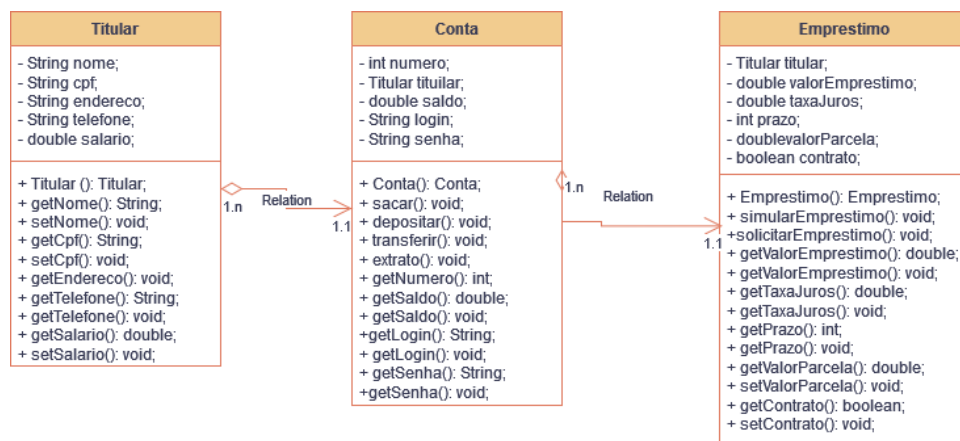
- **Sistemas:** Resumidamente é o retângulo de título “APLICATIVO BANCO”, ele fica entre os “bonecos”, quero dizer, entre os atores (titular e banco), o que está fora do retângulo não acontece no aplicativo bancário.

- **Atores:** Representado pelo boneco palito, no nosso APP temos 2 atores, o “Titular” e o “Banco”, quem ou o que vai utilizar nosso aplicativo bancário. O Titular é nosso ator principal (Inicia a utilização do sistema) e o Banco é nosso ator secundário (Reage), os atores principais são posicionados a esquerda do sistema e os secundários a direita, como mostra no esquema.

- **Casos de Uso:** Representa uma ação que realiza uma tarefa dentro do sistema, são as bolinhas ovais, como exemplo: Sacar, Depositar, Transferir ...

- **Relacionamentos:** O ator usa o sistema para atingir uma meta, logo, cada ator tem que interagir com pelo menos um caso de uso dentro do nosso sistema, como exemplo o ator “Titular” interage (associa) com “Abrir_Conta” e com “Conta” através de linhas solidas.

4.2 Diagrama de Classe



A imagem apresenta o diagrama de Classes, descrevendo-as e apresentando a cardinalidade entre elas, através dos sinais “-“ e “+” é representado atributos privados e públicos respectivamente (“-“ para atributos privados e “+” para os públicos).

Classes: No diagrama apresentamos 3 classes, Titular, Conta, Empréstimo.

Atributos: contém valores que descrevem cada instância dessa classe, dentro das classes estão localizados no quadrado superior.

Métodos: permitem especificar as características comportamentais de uma classe, dentro das classes estão localizados no quadrado inferior.