# Relatório sobre a Implementação do Sistema Bancário

#### Gabriel da Silva Reboli

#### CC4M

## 1 Introdução

Este relatório descreve a implementação de um sistema bancário utilizando o padrão de projeto Factory Method. O sistema gerencia contas correntes, poupanças e contas salário, bem como operações realizadas por clientes, agências e o banco. Serão discutidas as estruturas de classes utilizadas, como o padrão foi aplicado e sugestões de melhorias.

## 2 Aplicação do Padrão Factory Method

O padrão Factory Method foi implementado para facilitar a criação de diferentes tipos de contas bancárias. Cada tipo de conta (CurrentAccount, SavingsAccount, SalaryAccount) é gerado por uma fábrica específica, implementando a interface IAccountFactory. Esse padrão oferece flexibilidade ao sistema, permitindo que novas contas possam ser adicionadas sem modificar o código existente.

### 2.1 Detalhes da Implementação

A interface IAccountFactory define um método CreateAccount, que é implementado por cada fábrica de contas. As fábricas CurrentAccountFactory, SavingsAccountFactory e SalaryAccountFactory encapsulam a lógica de criação de cada tipo de conta, fornecendo a separação clara entre a lógica de criação e o uso da conta no sistema.

O método CreateAccount recebe parâmetros variáveis para cada tipo de conta, como service fee e limit para contas correntes, e rate para contas poupanças. Isso facilita a criação de instâncias de contas com os parâmetros corretos sem modificar o código principal do programa (Program.cs).

#### 2.2 Vantagens do Factory Method

- Extensibilidade: Novos tipos de contas podem ser adicionados facilmente ao sistema, criando novas fábricas que implementem a interface IAccountFactory, sem necessidade de alterar outras partes do código.
- Manutenção: O uso do padrão centraliza a lógica de criação das contas, permitindo que o código cliente apenas dependa das fábricas, o que facilita a manutenção e atualização do sistema.

# 3 Estrutura do Código

O código está estruturado em classes que representam entidades do sistema bancário:

- Bank: A classe Bank gerencia uma coleção de agências (Branch) e clientes (Client). Ela permite adicionar, remover e buscar agências e clientes pelo CPF.
- Branch: A classe Branch gerencia contas bancárias, permitindo operações de adição, remoção e busca de contas.
- Client: Representa um cliente do banco com informações pessoais (CPF, nome, endereço, telefone e email).

- Account (abstrata): Define a interface para operações comuns de contas bancárias, como sacar, depositar, transferir e obter o saldo. As classes CurrentAccount, SavingsAccount e SalaryAccount herdam dessa classe e implementam regras de negócio específicas.
- Fábricas: As fábricas CurrentAccountFactory, SavingsAccountFactory e SalaryAccountFactory implementam a lógica para criação de diferentes tipos de contas, seguindo o padrão Factory Method.

### 4 Possíveis Melhorias

Embora o sistema esteja bem estruturado e siga o padrão de projeto Factory Method, algumas melhorias podem ser implementadas:

- Validação de Dados: Incluir mecanismos para validar corretamente os parâmetros de entrada, como número de conta e saldo, antes de criar as contas ou realizar operações.
- Tratamento de Exceções: Melhorar o tratamento de exceções, fornecendo mensagens de erro mais detalhadas e úteis ao usuário final.
- Testes Automatizados: Implementar testes unitários para garantir que as regras de negócio, como o limite de saques em contas poupança e a restrição de Pix para contas salário, estão sendo respeitadas.
- Persistência de Dados: O sistema pode ser aprimorado com um banco de dados para armazenar informações sobre contas, clientes e operações, permitindo persistência entre execuções.

### 5 Conclusão

O uso do padrão *Factory Method* neste sistema bancário traz flexibilidade e facilita a manutenção e a extensão do código. A estrutura atual atende aos requisitos de criação de contas e operações básicas, mas melhorias podem ser feitas, especialmente em termos de validação e tratamento de exceções, além da implementação de persistência de dados.