

# DESCRIÇÃO DOS METODOS USADOS

## FORM “Compras”

Método : O “MeuInitComponents()” tem a ideia de ser como um lugar de inicialização e alocação de memórias para variáveis do programador

Método : O “verificaQuatidades ()” Verifica sé a quantidade desejada do produto que o cliente que comprar

Método : O “atualizaQuantidades()” Retira as quantidades do produto que o cliente comprou da tabela Excell inserida

Método de botão : “FinalizarActionPerformed()” Ao clicar no botão “finalizar” o caixa finaliza a compra do cliente, verificando se a a quantidade desejada de produtos que o cliente quer através do método “verificaQuantidades”

Método de botão : “addprodutoActionPerformed()” Adiciona um produto selecionado, juntamente com a quantidade do mesmo a tabela(carrinho).

Método de botão : “RemActionPerformed()” Este método remove um produto do carrinho.

## CLASSE “FakeBanco”

Método : O “cargaArquivo()” Puxa os dados de um arquivo com a extensão “.csv” e coloca em um Vector

Método : O “consulta(int cod)” Verifica se o item com o código informado pelo usuário existe, se sim ele retorna um objeto de tipo “Produto” com as informações do mesmo

Método : O “atualizaArquivo()” Pega as informações da compra do cliente e atualiza o arquivo “.csv” com as novas quantidades de cada produto

## **CLASSE “ModeloCompra”**

Método : O “CalculaPrecoParcialCompra()” Recalcula o valor de cada produto presente na tabela “carrinho”

Os métodos restantes pertencem a “AbstractTableModel”

## **FRAME “TelaPrincipal”**

Método : O “MeuInitComponents()” tem a ideia de ser como um lugar de inicialização e alocação de memórias para variáveis do programador

Método : O “efetuatransição(JPanel Novo, String name)” Com o usuário informando o form e o nome do mesmo é realizada a troca na tela, onde o método “chama” um novo Painel para exibição