
2020/1 Orientação a Objetos - TP2

Faculdade UnB Gama

Profa. Fabiana Freitas Mendes

Loja de roupas

T3.3

1. LISTA DE OBJETOS, ATRIBUTOS E MÉTODOS

❖ Vendedor

- ❖ **Atributos:** Nome, identificação, número de vendas.
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar, excluir, atualizar número de vendas

❖ Cliente

- ❖ **Atributos:** Nome, CPF, número de celular, email, CEP, cashback.
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar, excluir, atualizar cashback.

❖ Produto

- ❖ **Atributos:** Nome, preço, tamanho, porcentagem de cashback, cor, tipo(estampado, jeans, etc).
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar, excluir.

❖ Venda

- ❖ **Atributos:** Nome do produto, id da venda, quantidade vendida, preço da venda, cashback fornecido, identificação do vendedor, nome do cliente.
- ❖ **Métodos:** Cadastrar venda, cancelar venda.

2. LISTA DE FUNCIONALIDADES DO SOFTWARE

2.1 Requisitos Funcionais

- ❖ **RF1:** Deve ser possível cadastrar, visualizar, editar e deletar (realizar CRUD de) vendas
- ❖ **RF2:** Deve ser possível realizar CRUD de vendedor
- ❖ **RF3:** Deve ser possível realizar CRUD de produto
- ❖ **RF4:** Deve ser possível realizar CRUD de cliente
- ❖ **RF5:** Deve ser possível buscar pelo nome ou identificação do vendedor

-
- ❖ **RF6:** Deve ser possível buscar pelo nome do produto
 - ❖ **RF7:** Deve ser possível buscar pelo nome do cliente para verificar seus dados
 - ❖ **RF8:** Deve ser possível buscar uma venda pelo seu identificador
 - ❖ **RF9:** O software deve possuir um conjunto de dados pré cadastrados

2.2 Requisitos Não Funcionais

- ❖ **RNF1:** O software deve ser desenvolvido em java
- ❖ **RNF2:** O software deve ser desenvolvido utilizando o paradigma de orientação a objetos
- ❖ **RNF3:** A interação com o usuário deverá ser feita por meio de interface gráfica
- ❖ **RNF4:** O software desenvolvido será para ambiente desktop

2.3 Prioridade dos Requisitos

Prioridade	Requisito(s)
1	RNF1, RNF2, RNF3, RNF4, RF1, RF2, RF3, RF4, RF9,
2	RF5, RF6, RF7
3	RF8