



BANKAPP: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA BANCÁRIO NO PROJETO INTEGRADOR

Diego Moura Araújo¹

Géssica Gomes Melo²

Leiliane Silva de Moraes³

Leonardo do Nascimento Peixoto da Silva⁴

RESUMO

Palavras-chaves:

ABSTRACT

1 INTRODUÇÃO

Ao passar dos anos e com o desenvolvimento das tecnologias, foram implementados ajustes em várias áreas e uma delas foi a do setor bancário. No Brasil, a digitalização dos bancos se iniciou há pouco mais de cinquenta anos, com o lançamento do primeiro cartão de crédito. Nesse contexto, foi vista uma necessidade de trazer otimização e praticidade para seus usuários.

Visando atender tal demanda, os bancos digitais surgem e trazem consigo uma série de benefícios. Entre eles:

- A criação de uma conta de banco segura em minutos, apenas com o uso do seu celular e um aplicativo (agilidade na abertura das contas);
- Ter a opção de obter um cartão de crédito sem anuidade e/ou uma conta corrente sem tarifa;
- Facilidade em aplicar para uma variedade de diferentes tipos de investimentos;
- A possibilidade de se obter informações que anteriormente só era possível indo a uma agência bancária;
- E o cliente, agora, pode optar por outras formas de gerir seus bens e, acima de tudo, seu tempo (ganho desse recurso em atividades que, antes, eram só realizadas em uma unidade física do banco) .

¹ Graduando do Curso de.... E-mail:

² Graduando do Curso de.... E-mail:

³ Professor Orientador, Graduação em.... ,pela Universidade.... , Doutorado em , Mestrado em, Especialização em... pela Universidade.... Docente do Curso Superior em Tecnologia de Gestão de Terminais e Operações Portuárias da disciplina de... E-mail:....

⁴ Professor Orientador, Graduação em.... ,pela Universidade.... , Doutorado em , Mestrado em, Especialização em... pela Universidade.... Docente do Curso Superior em Tecnologia de Gestão de Terminais e Operações Portuárias da disciplina de... E-mail:....

Diante dessa situação, o presente trabalho teve como objetivo relatar a experiência adquirida durante o desenvolvimento de um sistema baseado em bancos digitais, o BankApp. Esse dispõe de dois usuários principais: o cliente, que consegue realizar saques, depósitos, transferências para outras contas e consultas de extrato; e o administrador que pode adicionar uma nova agência e desativar/ativar uma conta ou cliente. Por último, foi pensado para ter um acesso fácil, intuitivo e prático para esses usufruidores.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.2.1 Este é um sub-tópico, caso precise

3 METODOLOGIA

4 RESULTADO E DISCUSSÃO (Unidade 2)

Nesta seção deve ser destacado qual o produto foi resultante do projeto. Deverão ser colocados os diagramas, os trechos de código mais importantes, imagens do software (telas).

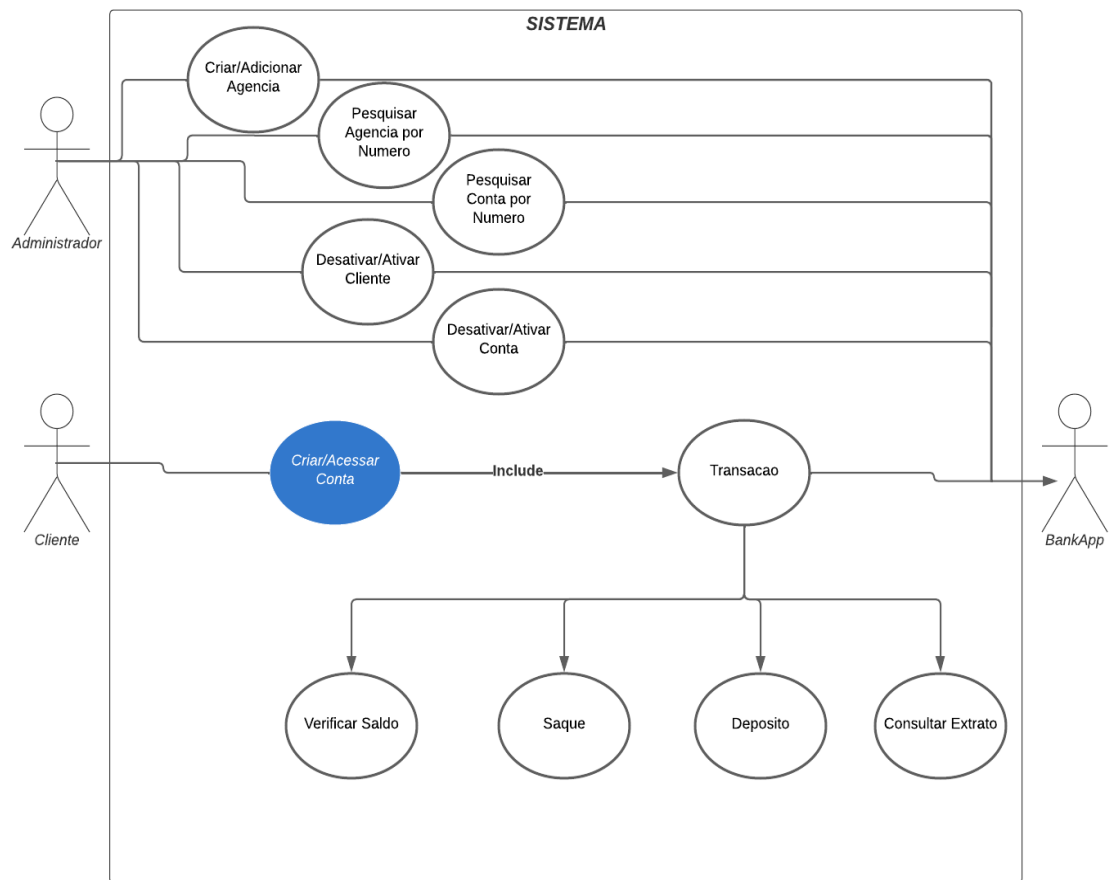
4.1 Diagrama de Caso de Uso

O diagrama de caso de uso apresentado abaixo na Figura 1, mostra três atores (Cliente, BankApp e Administrador), onze casos de uso (Criar/Acessar Conta, Transação, Saque, Depósito, Consultar Extrato, Verificar Saldo, Criar/Adicionar Agência, Pesquisar Agência por Número, Pesquisar Conta por Número, Desativar/Ativar Cliente e Desativar/Ativar Conta), uma dependência <<include>> e as associações entre os atores e os casos de uso.

Conforme ilustrado na Figura 1, os casos de uso Transação, Saque, Depósito, Consultar Extrato e Verificar Saldo precisam da identificação do usuário no sistema. Esse comportamento ocorre devido ao caso de uso Criar/Acessar Conta, que antecede os casos de uso já citados. Todos esses casos de usos estão associados aos atores Cliente e BankApp.

Além disso, no diagrama há cinco casos de uso associados aos atores Administrador e BankApp. São eles: Criar/Adicionar Agência, Pesquisar Agência por Número, Pesquisar Conta por Número, Desativar/Ativar Cliente e Desativar/Ativar Conta. Tratam-se de casos de uso que não estão associados ao Cliente, pois não há relacionamento entre ele e o Administrador.

Figura 1: Diagrama de caso de uso



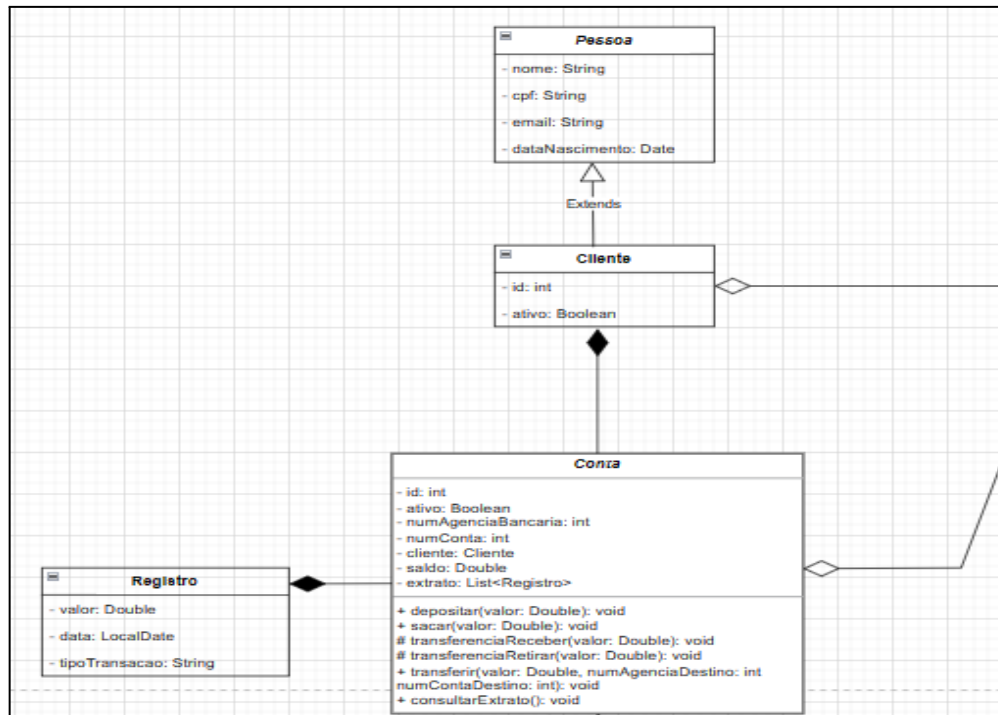
Fonte: própria, 2023

4.2 Diagrama de Classe

Em relação ao diagrama de classe, conforme as figuras 2, 3 e 4, esse está disposto da seguinte forma:

A classe abstrata Pessoa possui uma classe filha, Cliente, que se relaciona com a classe abstrata Conta. Tal classe conta ainda é composta por um atributo que tem o tipo da classe Registro (valor, data e tipo de transação) (Figura 2).

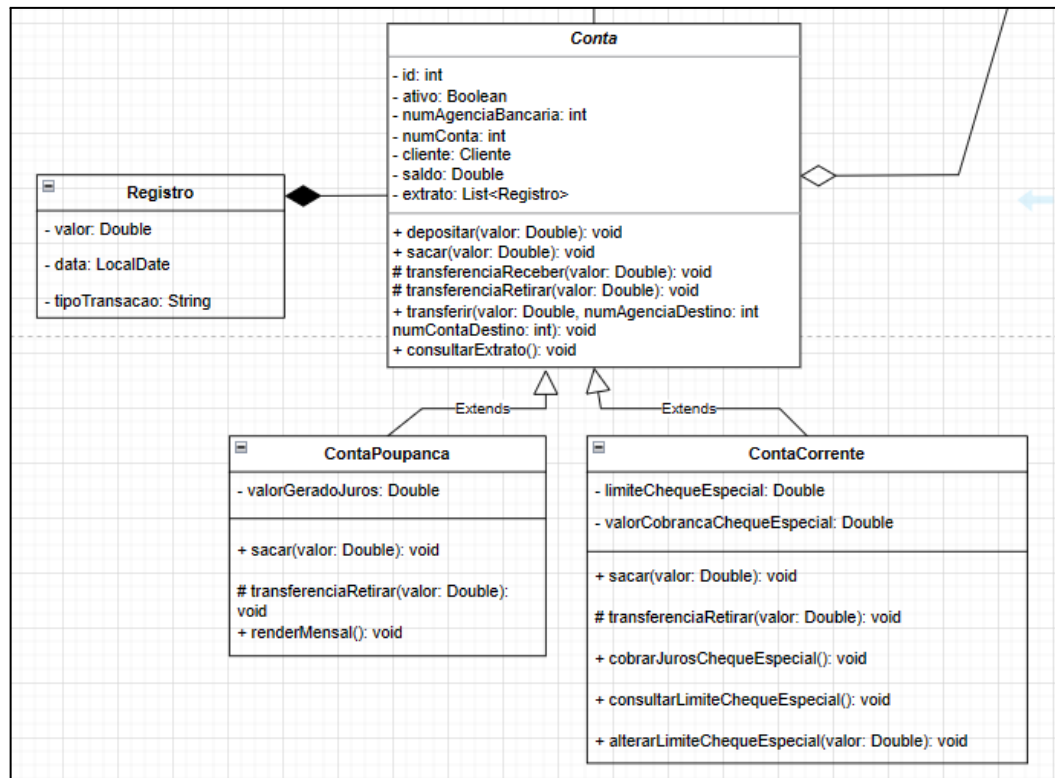
Figura 2: Diagrama de classes parte I - Classes Pessoa, Cliente, Conta e Registro.



Fonte: própria, 2023.

Essa classe abstrata *Conta*, como se pode notar na figura 3, ainda possui duas classes filhas que herdam seus atributos e métodos: classe *Conta Poupança* (que beneficia o cliente por meio de juros em cima de seu saldo no dia de seu aniversário em cada mês) e *Conta Corrente* (que possui cheque especial, ou seja, caso o cliente não tenha saldo, ele pode recorrer ao banco até um limite determinado e com juros).

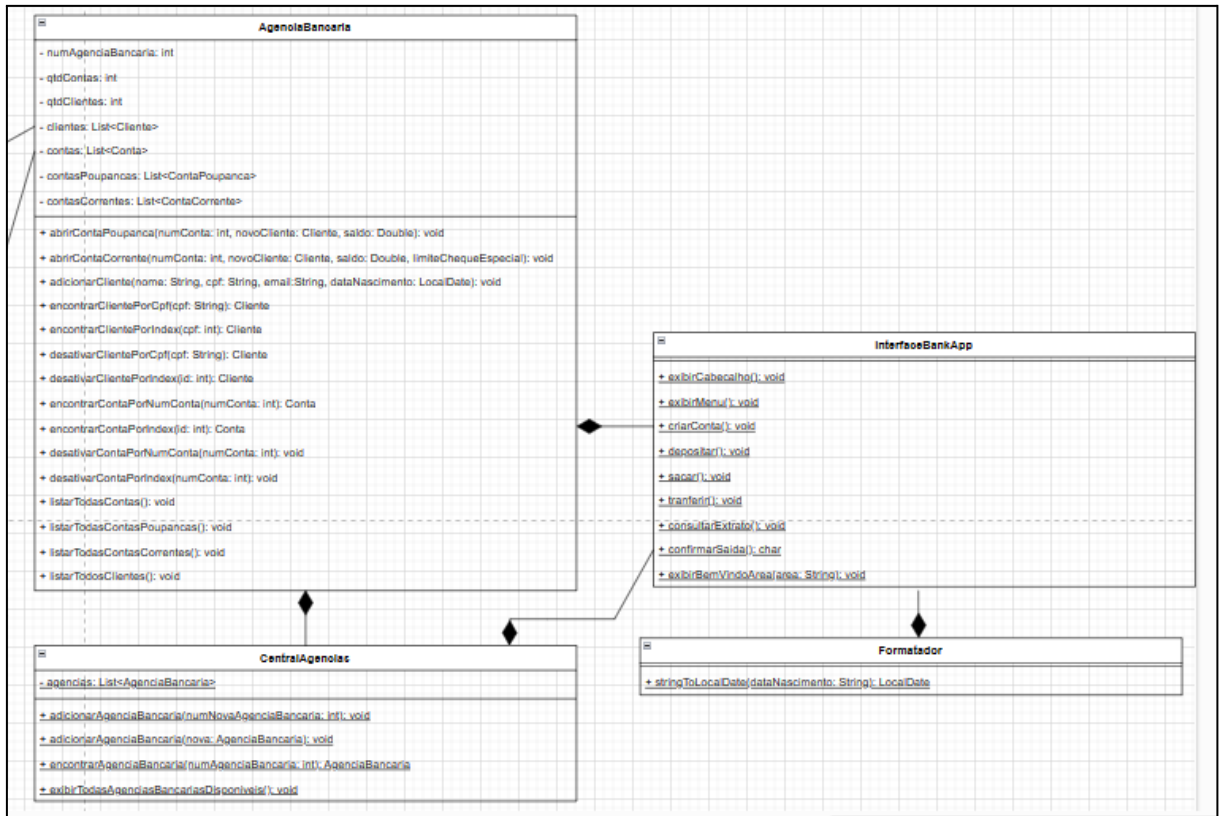
Figura 3: Diagrama de classes parte II - Classes Poupança e Corrente.



Fonte: própria, 2023.

Por fim, a última parte, figura 4, é onde está localizado o núcleo do sistema (além da parte da contas), com as classes: Agência bancária, Central de agências e Interface BankApp. A primeira delas é composta por uma Conta (Poupança ou Corrente) e Cliente, além de outros dados, como quantidade de clientes e contas, e principais operações feitas pela agência. Já a segunda é o setor responsável por cuidar das agências registradas. Nele, terão as seguintes ações estáticas: adicionar uma nova agência (ou uma agência já existente) em uma lista; encontrar uma agência por seu número; e exibir todas as agências adicionadas na lista pré-estabelecida. Já última classe, Interface BankApp, é encarregada em preparar os outros e mecanismos para se apresentarem para os usuários finais: cliente e administrador.

Figura 4: Diagrama de classes parte III - Classes Agência bancária, Central de Agências, InterfaceBankApp e Formatador (que auxilia na conversão de String para LocalDate).



Fonte: própria, 2023.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

APÊNDICE/ ANEXOS