

**FACULDADE SENAI FATESG**  
**CURSO SUPERIOR EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**  
**COMPONENTE CURRICULAR: ENGENHARIA DE SOFTWARE**  
**DOCENTE: THIELLE CATHIA DE PAULA DOS SANTOS**

ARTHUR SANTANA  
GUILHERME AUGUSTO  
JOSÉ ROBERTO  
RODRIGO AGUIAR  
KELVIN AITHER

**TREATRO IMPLACÁVEL**

GOIÂNIA  
2024

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>2. DESENVOLVIMENTO</b>	<b>3</b>
2.1. Levantamento e análise dos requisitos	3
2.2. Ferramentas	3
2.3. Atividades e processo	3
2.4. Resultado Esperado	3
<b>3. CONCLUSÃO</b>	<b>4</b>
<b>4. REFERÊNCIAS</b>	<b>4</b>

# 1. INTRODUÇÃO

Teatro implacável, um projeto que propõem o desenvolvimento e realização de um software para o gerenciamento de vendas de ingresso do teatro ABC. A equipe é composta por 5 alunos da faculdade SENAI Fatesg. O projeto foca tanto na utilização por parte de um usuário que queira realizar a reserva de um ingresso quanto para os administradores do teatro, um gerente por exemplo. O projeto propõe e será considerado um sucesso caso realize a solução de uma maneira de realizar o gerenciamento do teatro ABC por meio de um aplicativo desktop, tal qual a visualização de estatísticas que permitem o organizador do evento calcular o seu lucro por parte de poltronas únicas, peça etc.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Estudo de viabilidade do projeto.

Operações: Comprar ingresso, selecionar peça/sessão, estatísticas de venda, visualizar ingresso.

Entradas: Seleção de peça, data, horário e assento, CPF do usuário.

Saídas: Preço do ingresso, confirmação de assento reservado, informações do ingresso, informações de estatísticas de venda.

Restrições: Apenas uma instância do software deve ser utilizada.

### 2.1. Levantamento e análise dos requisitos

O software deve possuir uma entrada de dados para realizar gerenciamento de venda, compra de ingresso, visualização de ingresso, etc.

### 2.2. Ferramentas

Foi utilizado o website [visual-paradigm](#) para a realização de um diagrama UML, assim como o website [monday](#) para o planejamento de atividades acerca do grupo e o software [IntelliJ](#) para a programação do software na linguagem Java.

### 2.3. Atividades e processo

As atividades em ordem cronológica para a realização do software podem ser descritas como: planejamento inicial (definir o escopo do projeto, os marcos e cronogramas a serem realizados) planejamento do sistema (como o usuário deve se relacionar com o software e vice-versa) desenvolvimento e fase de testagem para assegurar a eficácia do software.

### 2.4. Resultado Esperado

O software deve ser capaz de implementar os requisitos definidos anteriormente: gerenciamento de venda, compra de ingresso, visualização de ingresso, etc.

## 3. CONCLUSÃO

Fale quais os resultados que você alcançou no desenvolvimento do seu projeto. Quais serão os ganhos para o cliente, usuário ou mercado? Quais foram os aprendizados obtidos? Quais as principais dificuldades encontradas? O mercado da dramaturgia foi altamente ampliado, de modo que os clientes não precisem sair para fazer a compra ou cancelamento de seus ingressos. Proporcionalmente os administradores tem seu relatório financeiro de modo acessível. Nós como alunos conseguimos aprender mais sobre o uso da programação Java, tanto para a criação de softwares desktops quanto para a lógica de programação. Embora encontrando dificuldades acerca da realização de separação de tarefas para cada aluno e a criação de artefatos o projeto aparenta caminhar para sua realização.

## 4. REFERÊNCIAS

OPUS ENTRETENIMENTO. Teatro Riachuelo Natal, 2024. Disponível em: <https://www.teatroriachuelonatal.com.br/>. Acesso em: 10, 06 de 2024.