

Engenharia de Software/Sistemas Distribuídos

Trabalho Prático

Software para e-commerce

Gabriel Mendonça

Jeanluca Caleare

Leandro Balbino

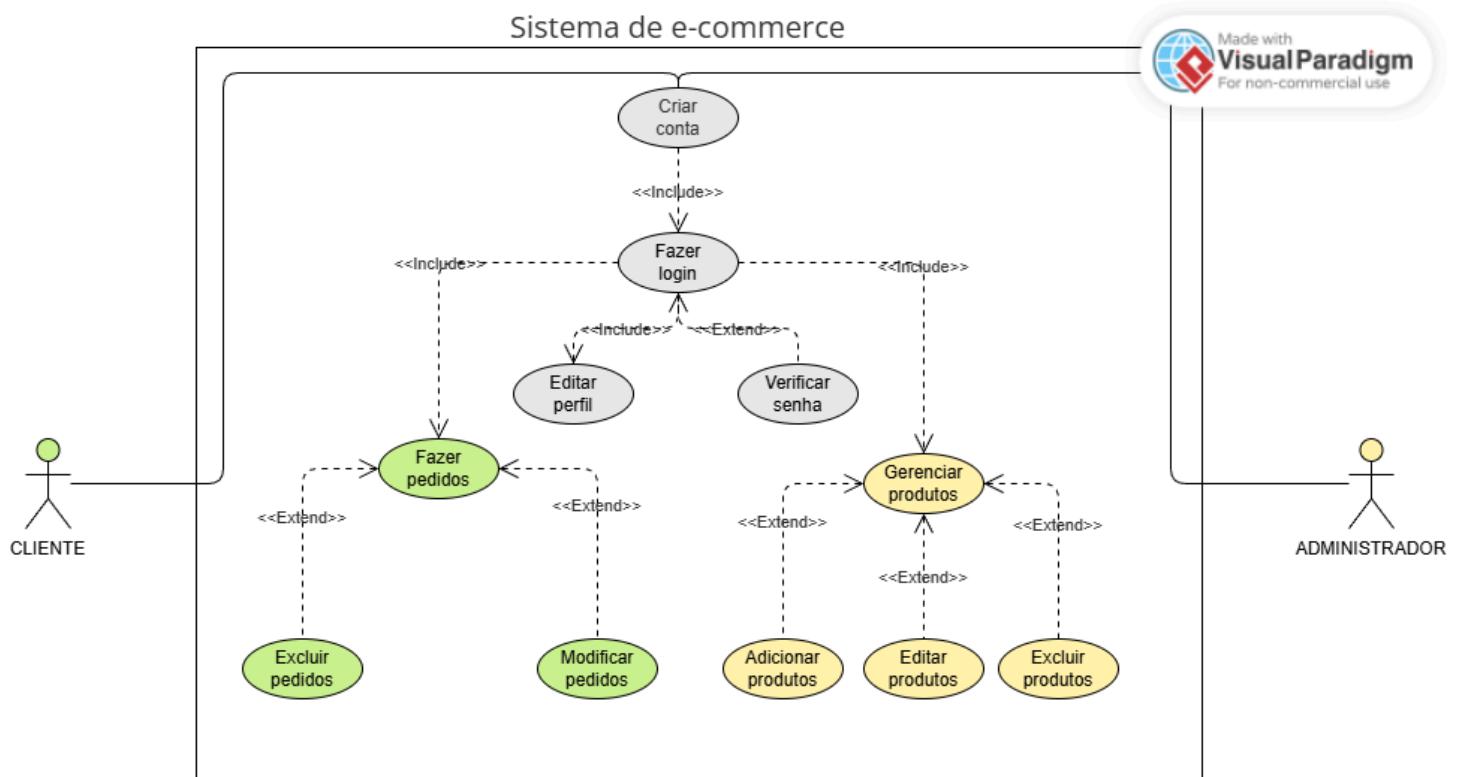
Yago Armand

1. Texto descritivo do projeto:

O projeto Manapoint consiste no desenvolvimento de uma plataforma de e-commerce de Card Games baseada em uma arquitetura de microsserviços, visando escalabilidade, robustez e isolamento de falhas. O sistema oferece uma experiência completa de compra e gestão, com as seguintes funcionalidades principais:

- Catálogo Inteligente: Gestão de inventário com diferencial de integração externa automatizada (via API YGOPro Deck), permitindo a importação automática de dados e imagens de cartas sob demanda, além da gestão manual de estoque e preços.
- Experiência de Compra: Sistema transacional completo que permite aos clientes gerenciar itens no carrinho e realizar o checkout com baixa de estoque em tempo real, garantindo a integridade dos dados e evitando vendas sem estoque.
- Gestão de Identidade e Acesso: Autenticação segura via JWT com controle de acesso baseado em funções, distinguindo permissões administrativas das operacionais.
- Observabilidade: Monitoramento em tempo real da saúde dos serviços e métricas de negócio através de dashboards gráficos.

2. Diagrama de caso de uso:



O cliente é usuário principal buscando por produtos e serviços.

O administrador possui uma visão ampla do negócio e é responsável pela gestão do e-commerce.

Em cinza estão as funções que ambas as classes usam.