

Trabalho Prático 01

POO

Igor Lucas dos Santos Braz - 3865

Sumário

1. Introdução	3
2. Desenvolvimento	4
2.1 - Código	
2.1.1 - Função Cadastrar	4
2.1.2 - Função Salvar	5
2.1.3 - Função Editar	7
2.1.4 - Outras Funções	7
2.2 Interface	9
2.2.1 - Tela Login	9
2.2.2 - Menu	9
3. Conclusão	12
4. Referências	13

1. Introdução

O trabalho proposto tem como intuito desenvolver um sistema de gestão comercial de uma loja. O programa final deverá ser capaz de cadastrar, editar e salvar clientes, produtos e vendas.

2. Desenvolvimento

Como o trabalho proposto tem como um dos focos utilizar a linguagem java, a seguir serão mostradas algumas funções para o funcionamento do projeto

2.1 Código

2.1.1 Função Cadastrar.

A função cadastrar é um botão onde quando ele é selecionado pelo usuário ele cadastra ou um cliente, ou uma venda, ou um produto ou um usuário. A seguir se encontra o código da função novo cadastro.

```
private void botnovocadastroActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    botnovocadastro.setEnabled(false);
    botalterar.setEnabled(false);
    botsalvar.setEnabled(true);

    textocodigocliente.setEnabled(true);
    textocpf.setEnabled(true);
    textonome.setEnabled(true);
    txtemail.setEnabled(true);
    txtsenha.setEnabled(true);
    txtendereco.setEnabled(true);
    txtend2.setEnabled(true);
    txtcdd.setEnabled(true);
    txtdatavenda.setEnabled(true);

    textocodigocliente.setText("");
    textocpf.setText("");
    textonome.setText("");
    txtemail.setText("");
    txtsenha.setText("");
    txtendereco.setText("");
    txtend2.setText("");
    txtcdd.setText("");
    txtdatavenda.setText("");

    cadastroNovo = true;
    textocodigocliente.requestFocusInWindow();
    CarregarTable();
}
```

Figura 1: Referente a função botão Cadastrar.

As três primeiras linhas desabilita o botão Novo Cadastro e o botão alterar, o único botão permitido a usar é o de salvar cadastro. Após isso, são habilitados todos os campos de escrita e após isso habilita a escrita nos campos, onde o usuário tem que escrever o código, o cpf, o nome e alguns outros campos para ser cadastrado.

Após o Cadastro todos os atributos entram na tabela com a função CarregarTable.

A função botnovaVenda, botnovoProduto, botnovoUsuario tem a mesma ideia da função botnovocadastro.

2.1.2 Função Salvar

Na função Salvar possui um if para todos os atributos de texto como mostra a seguir.

```
private void botsalvarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if(textocodigousuario.getText().equals("")) {  
        JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "DIGITE O CÓDIGO");  
        textocodigousuario.requestFocusInWindow();  
        return;  
    }  
}
```

Figura 2: Referente a função botão Cadastrar

Todos os if dessa função validam os campos no formulário de cadastro. Se o usuário não digitar em um dos campos vai aparecer uma mensagem solicitando para ele digitar. Além disso, a função vê se o usuário já foi cadastrado ou não como mostra a seguir.

```

int linha = du.LinhaUsuario(textocodigousuario.getText());
if(novocadastro){
    if(linha != -1){ //existe
        textocodigousuario.requestFocusInWindow();
        return;
    }
}else{
    if(linha == 1){ //n cadastrado
        textocodigousuario.requestFocusInWindow();
        return;
    }
}

Usuario MUusuario = new Usuario(textocodigousuario.getText(),
    textonome.getText(), textosobrenome.getText(),
    SSenha, ConfSenha, (String)cmbperfil.getSelectedItem(),
    textoemail.getText(),textocpf.getText(),textorua.getText(),textocompl.getText(),
    textobairro.getText(),textocep.getText(), txtcidade.getText());

String msg;
if(novocadastro){
    msg = du.CadUsuario(MUusuario);
}else{
    msg = du.EditarUsuario(MUusuario, linha);
}
JOptionPane.showMessageDialog(rootPane,msg);

```

Figura 3: Referente a função botão Salvar.

Após isso, o botão salvar cadastro foi habilitado e após ter um cadastro, já é possível que todos os botões estejam ativados. Como mostra abaixo.

```

botnovoUsuario.setEnabled(true);
botalterar.setEnabled(true);
botsalvar.setEnabled(false);

textocodigousuario.setEnabled(false);
textonome.setEnabled(false);
textosobrenome.setEnabled(false);
textosenha.setEnabled(false);
textoconfsenha.setEnabled(false);
cmbperfil.setEnabled(false);
textoemail.setEnabled(false);
textocpf.setEnabled(false);
textorua.setEnabled(false);
textocompl.setEnabled(false);
textobairro.setEnabled(false);
textocep.setEnabled(false);
txtcidade.setEnabled(false);

CarregarTable();
return;
}

```

Figura 4:Referente a função botão Salvar

A função botsalvarVenda, botsalvaProduto, botsalvaUsuario tem a mesma ideia da função botSalvar.

2.1.3 Função Editar

A função editar irá alterar o que o usuário desejar. O código não pode ser alterado. Ao apertar o botão editar, o único botão que fica verdadeiro é o de salvar, os outros dois são desabilitados, como mostra na imagem a seguir.

```
private void botalterarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
  
    botnovoUsuario.setEnabled(false);  
    botalterar.setEnabled(false);  
    botsalvar.setEnabled(true);  
  
    textonome.setEnabled(true);  
    textosobrenome.setEnabled(true);  
    textosenha.setEnabled(true);  
    textoconfsenha.setEnabled(true);  
    cmbperfil.setEnabled(true);  
    textoemail.setEnabled(true);  
    textocpf.setEnabled(true);  
    textorua.setEnabled(true);  
    textocompl.setEnabled(true);  
    textobairro.setEnabled(true);  
    textocep.setEnabled(true);  
    txtcidade.setEnabled(true);  
  
    novocadastro = false;  
    textonome.requestFocusInWindow();  
}
```

Figura 5: Referente a função botão Editar.

A função boteditarVenda, boteditarProduto, boteditarUsuario tem a mesma ideia da função botalterar.

2.1.4 Outras Funções

A função CarregarTable coloca todos os atributos em uma tabela.

```

private void CarregarTable() {
    String titulocabecalho[] = {"Cod Usuario", "Nome", "Sobrenome", "Perfil"};
    String RegCadastro[] = new String[4];
    Usertable = new DefaultTableModel(null, titulocabecalho);
    for(int i = 0; i < du.Numsuarios(); i++){
        RegCadastro[0] = du.getUsuarios()[i].getIdusuario();
        RegCadastro[1] = du.getUsuarios()[i].getNome();
        RegCadastro[2] = du.getUsuarios()[i].getSobrenome();
        RegCadastro[3] = "" + du.getUsuarios()[i].getPerfil();

        Usertable.addRow(RegCadastro);
    }
    Mtable.setModel(Usertable);
}

```

Figura 6: Referente a função carregar Table.

2.2 Interface

O presente trabalho tem as seis partes mostradas a seguir.

2.2.1 Tela Login

Ao iniciar o sistema irá abrir a tela de login, como mostra a seguir

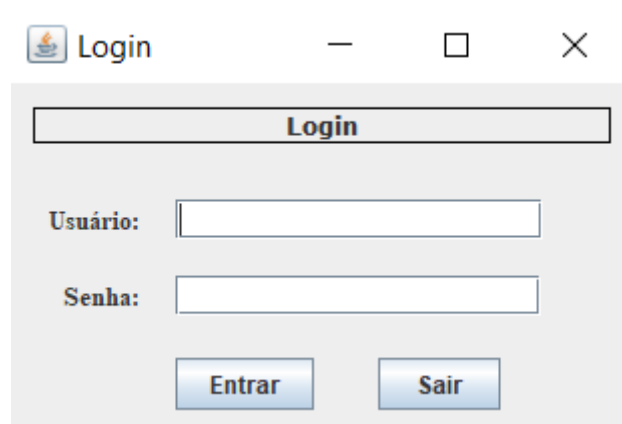


Figura 7: Tela Login

Para entrar no sistema, a pessoa irá digitar no campo do usuário a palavra **Professor** e no campo senha os números **1234**.

2.2.2 Menu

Ao fazer o login o usuário irá para o menu onde irá ter duas opções, arquivo e vendas respectivamente.



Figura 8: Tela Menu.

Em arquivos o usuário terá três opções, Cliente, Produto e Usuário respectivamente. Em cliente o usuário poderá cadastrar um cliente, editar um cadastro e salvar como mostra na figura 10.

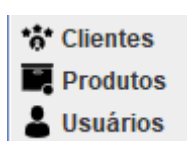


Figura 9: Opções


Cadastro do Cliente					
Código Cliente:	10	CPF:	02135421432		
Nome Completo:	Igor				
E-mail:	Igor@gmail.com				
Senha:	••••	Cidade:	BH		
Endereço 1:	Santa Maria, 74-ap04				
Endereço 2:	Perola, 222-casa3				
DataVenda:	2021/03/21				
<div> <input type="button" value="Novo Cadastro"/> <input type="button" value="Editar"/> <input type="button" value="Salvar"/> </div>					
					
Cod Cliente	CPF	Nome	Endereço	Id	Data da Venda
10	02135421432	Igor	Santa Maria, 74-ap...	2021/03/21	

Figura 10: Tela do cliente.

Na opção Produto o usuário poderá Cadastrar editar e salvar produtos, com uma tabela embaixo mostrando os produtos cadastrados.

Cadastro do Produto

Código Produto:
Preço:

Nome:

Descrição:

Estoque Quantidade:
Categoria:

Cod Produto	Nome	Descrição	Preço	Quantidade	Categoria
1	Jogo	The last of us	R\$140,00	15	Suspense

Figura 11: Tela do produto.

E na opção usuário a ideia é fazer um cadastro de um cliente para futuramente fazer um login para cada usuário. Além disso, possui uma tabela para ver os usuários cadastrados.

Faça seu Cadastro!!!

Código Usuário:
CPF:
Perfil:


Nome:
Sobrenome:

Senha:
Rua:

Conf. Senha:
Complemento:

E-mail:
Bairro:

CEP:
Cidade:



Cod Usuario	Nome	Sobrenome	Perfil
1	Professor	UFV	Administrador

Figura 12:Tela de usuário.

Além das opções presentes no arquivo, dentro de vendas tem uma opção onde o usuário pode cadastrar, editar e salvar as vendas. Essas vendas são mostradas na tabela abaixo do cadastro.

Faça sua compra aqui

Produto Comprado: **Preço:**

Nome do Cliente:


Endereço para entrega:

Data Final: **Data Inicial:**

Total a pagar: **Quantidade:**

CodigoVenda:

Status:



Codigo	Nome do Cli...	Produto	Preço	Quantidade	Data Inicial	Data Final	Total a Pagar
1	Pedro	Jogos	200	2	25/04/2021	28/04/2021	R\$400

Figura 13: Tela da venda.

3 Conclusão

O trabalho prático proporcionou um entendimento maior sobre o conteúdo de programação orientada a objetos e da linguagem Java, fixando a teoria vista em aula. O trabalho gerou algumas dificuldades, principalmente na interface gráfica.

4 Referências

Curso Java completo

<<https://www.udemy.com/course/java-curso-completo/learn/lecture/13067832?start=435#overview>>

GitHub <<https://github.com>>