

## **Universidade Federal do Cariri**

**Curso:** Bacharelado em Ciência da Computação.

**Disciplina:** Programação Orientada à Objetos.

**Professora:** Paola Accioly.

**Equipe:** Ivna Feitosa Alencar.

### **Controle de Estoque de Produto**

#### **1. Descrição do sistema**

O sistema consiste em um programa que busca facilitar o controle e manipulação de informações sobre produtos existentes em uma determinada empresa, loja ou produto. Como funcionalidade do sistema, é possível cadastrar produto, consultar todos os produtos cadastrados e suas respectivas informações de atributos, excluir produto informando o código, cadastrar venda de produtos, alterar preço de produtos, alterar descrição do produto, cadastrar nova compra de produtos e editar o estoque, pois caso algum produto seja perdido, deve ser informado ao sistema, para manter-se o controle.

No sistema de controle de estoque de produtos há dois tipos de categoria de produtos: produtos alimentícios e produtos não alimentícios. O primeiro refere-se aos alimentos perecíveis e não-perecíveis destinados ao consumo. Já o segundo, refere-se aos demais produtos da rede de estoque que não pertencem ao grupo dos alimentos, sejam eles naturais ou industrializados.

Dessa forma, ao entrar no sistema o usuário deve informar seu nome, que deve ser algum dos nomes já cadastrado como funcionário (visualizar os nomes válidos no código). Caso o nome não esteja correto, não será permitido acessar o controle de estoque.

#### **2. Backlog**

<b>Funcionalidade</b>	<b>Responsável</b>	<b>Status</b>
CRUD Produto	Ivna	Em desenvolvimento

Produto	Ivna	Feito
ProdutoAlimentício	Ivna	Feito
NegocioProduto	Ivna	Em desenvolvimento
Funcionario	Ivna	Feito
InterfacePrincipal	Ivna	Em desenvolvimento
MenuGeral	Ivna	Feito
TesteProduto	Ivna	Feito
ControleEstoque	Ivna	Feito
ProdutoCadastradoException	Ivna	Feito
ProdutoNãoEncontradoException	Ivna	Feito
IRepositórioProduto	Ivna	Feito
RepositórioProduto	Ivna	Feito

### 3. Arquitetura do Sistema

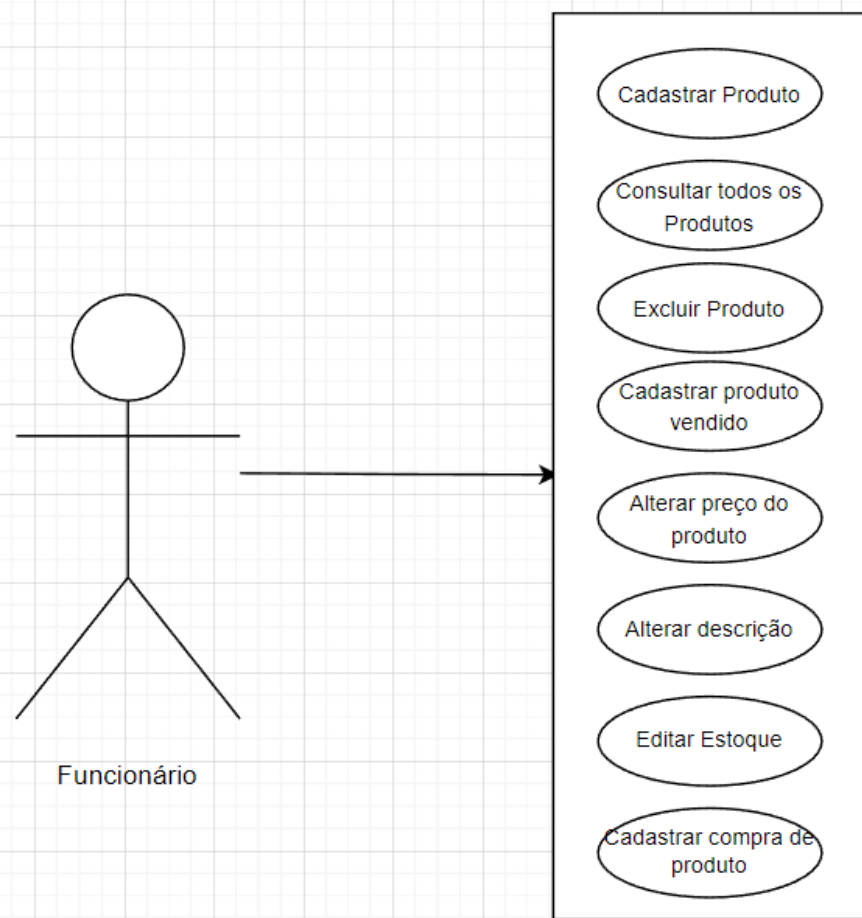


Figura 1: diagrama de casos de uso

O diagrama de caso de uso acima mostra a interação do usuário, nesse caso o funcionário, com o sistema. No qual, o usuário para acessar o sistema deve passar pela verificação de que é um funcionário da empresa cadastrado no sistema. Sendo essa condição satisfeita ele tem a permissão de cadastrar produto, consultar produto, excluir produto, cadastrar produto vendido, alterar preço do produto, alterar descrição, editar estoque e cadastrar compra de produto..

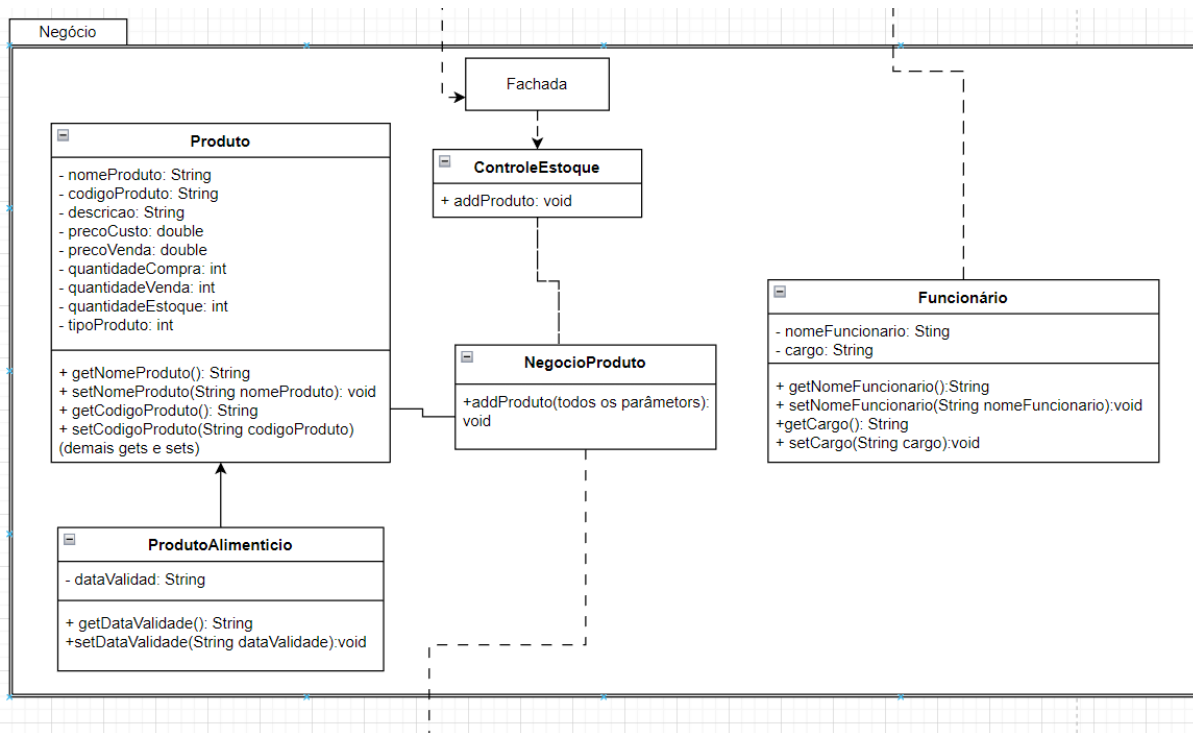


Figura 2: diagrama de classes (Negocio)

O diagrama de classes descreve as classes existentes no sistema, seus respectivos atributos e métodos e a interação entre as classes. No sistema de controle de estoque de produto na camada negócio há as classes Produto, ProdutoAlimentício, NegocioProduto, Funcionário e o pacote de Fachada com a classe ControleEstoque, No qual ProdutoAlimenticio herda de Produto, Produto associa-se a NegocioAproduto, que - por sua vez - associa-se a ControleEstoque. Já a classe funcionário associa-se de a classe TelaPrincipal do pacote UIProduto.

No diagrama de classes ilustrado na Figura 2 é possível ver os atributos e métodos de cada classe.

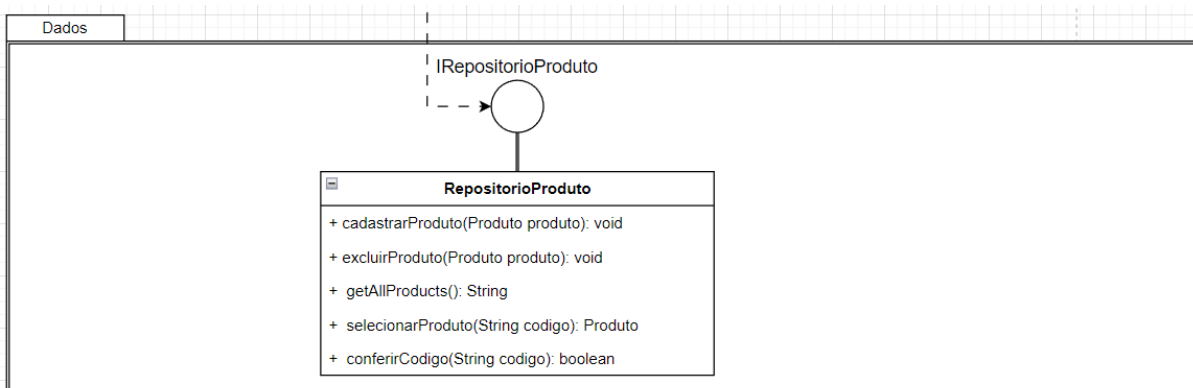


Figura 3: diagrama de classes (Dados)

Observa-se acima o repositório com os respectivos métodos que associa-se ao IRepositoryProduto

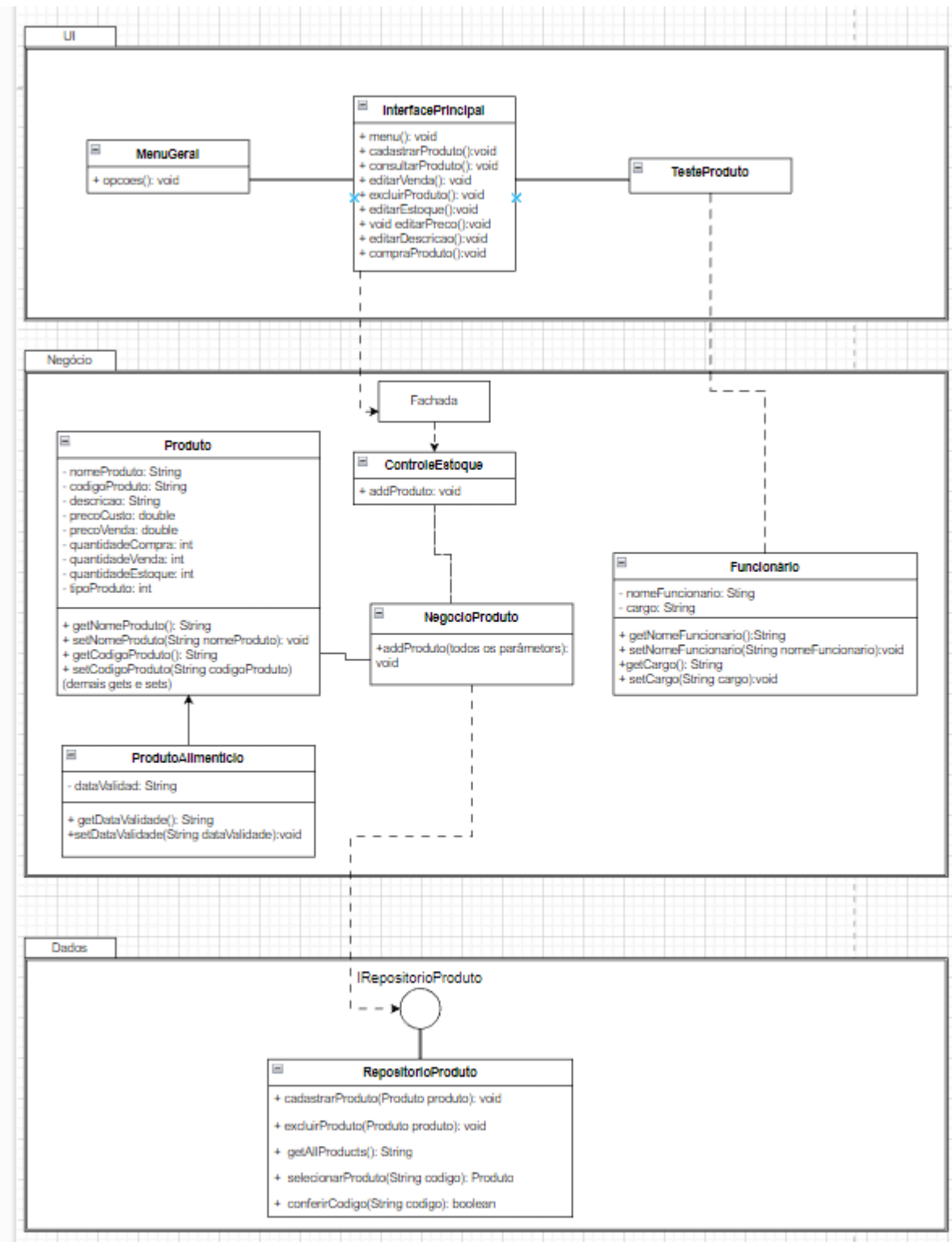


Figura 4: Diagrama de Pacotes

Com o diagrama de Pacotes acima é possível, facilmente, observar o relacionamento entre os pacotes, classes e as camadas existentes. O projeto utilizou do MVC(Model-View-Controller), no qual tem-se as camadas: UI(Interface de Usuário), negócio e dados.

Para o correto funcionamento do projeto ainda é necessário implementar os demais objetos na classe fachada e adaptar a classe InterfacePrincipal para que acesse corretamente os dados cadastrados.