

Gerenciamento de Pet Shop

1. Descrição do Projeto

Desenvolver um sistema de gerenciamento para um pet shop, que permita cadastrar clientes, pets, funcionários e serviços (banho, tosa, consulta, hospedagem). O sistema deve ser desenvolvido utilizando Java, aplicando os conceitos de POO, herança e arquitetura MVC, além de integrar com um banco de dados relacional (postgresql).

2. Funcionalidades Principais

- Gestão de Clientes: cadastro, consulta, alteração e remoção de clientes; vinculação de pets.
- Gestão de Pets: cadastro, consulta, alteração e remoção de pets; relacionamento com cliente.
- Gestão de Funcionários: cadastro, consulta, alteração e remoção.
- Gestão de Serviços: cadastro de tipos de serviços e definição de valores.
- Gestão de Atendimentos: registro de atendimentos, consulta de histórico.
- Relatórios: listagem de pets por cliente, histórico de atendimentos, faturamento, serviços mais utilizados.

3. Regras de Negócio

- Todo pet deve estar vinculado a um cliente.
- Atendimentos devem ter pet, funcionário e serviço.
- O valor do serviço pode variar por tipo e porte do animal.

4. Requisitos Técnicos

- Linguagem: Java
- Arquitetura: MVC
- Paradigmas: POO (herança, polimorfismo, encapsulamento)
- Banco de Dados: PostgreSQL
- Interface: Java Swing

5. Entidades e Relacionamentos

- Pessoa (abstrata) -> Cliente e Funcionário
- Pet (abstrato) -> gato e cachorro
- Cliente 1 -> N Pets
- Pet N -> 1 Cliente
- Funcionário executa Atendimento
- Serviço usado nos Atendimentos
- Atendimento referencia Pet, Serviço e Funcionário

6. Diferenciais Técnicos

- Uso de herança para Pessoa, Serviço e Pet.
- Aplicação clara de POO e MVC.
- Banco de dados relacional com chaves estrangeiras.
- Código modular, expansível e de fácil manutenção.

7. Funcionalidades Futuras (Não obrigatórias no MVP)

- Sistema de login com autenticação de funcionários.
- Controle de estoque de produtos.
- Agendamento de serviços.
- Envio de lembretes por email.
- API REST para integração externa.