

Guia de desenvolvimento de projeto

A ideia principal deste projeto é trabalhar conceitos de Programação Orientada a Objetos

Controle de Estoque para Pet Shop

Implemente um pequeno Sistema de Controle de Estoque para uma Pet Shop. Ele tem que possibilitar a inserção de dados sobre produtos que serão persistidos no computador.

Para isso faça um aplicativo gráfico, usando Java Swing, que seja capaz de

- Inserir novos usuários
- Inserir novos produtos
- Fazer vendas
- Pesquisar por produtos (Busca usando palavras)
- Salvar e ler dados do disco
- Gerar relatórios sobre vendas e estoque (na tela)

Lembre-se de fazer uma interface gráfica amigável e intuitiva, além disso, utilize a base de dados que preferir. OBS: O intuito do trabalho é utilizar arquivos para manter os dados, não um banco de dados propriamente dito.

Você pode ler os dados no início do programa e escrever quando o usuário clicar num botão e/ou antes de sair do programa. Os dados são guardados numa estrutura em memória.

Referências

<https://edisciplinas.usp.br/mod/wiki/view.php?id=2435793>