

# Projeto Programação Orientada a Objetos

Dupla: Felipe Tavares, Khauê Tavares.

## Definição Projeto - Etapa 1

- 1) Sistema de venda de Stock Music (“a música de produção é uma música gravada que pode ser licenciada aos clientes para uso em cinema, televisão, rádio e outras mídias.”). Os clientes podem comprar o direito de usar uma música/trilha/jingle.
- 2) Administrador, vendedor, comprador.

### - **Administrador**

- Dados
  - 1) Nome admin
  - 2) Senha
- Ações simples
  - 1) buscar usuários
  - 2) buscar tracks
  - 3) alterar senha Admin
  - 4) alterar nome Admin
  - 5)
- Ações complexas
  - 1) deletar usuários
  - 2) analisar reivindicações e deletar/liberar tracks

### - **Vendedor**

- Dados
  - 1) e-mail ou telefone
  - 2) senha
- Ações simples
  - 1) adicionar tracks
  - 2) deletar tracks
  - 3) alterar preço da track

4) alterar e-mail/telefone

5) alterar senha

- Ações complexas

1) reivindicar track de outro vendedor

2) bloquear comprador

- **Comprador**

- Dados

1) e-mail

2) senha

- Ações simples

1) buscar vendedores

2) buscar tracks

3) alterar e-mail

4) alterar senha

5) adicionar forma de pagamento

- Ações complexas

1) adicionar ao carrinho

2) finalizar compra