

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC
SANTO AMARO

Alexandre Vinicius Ferreira da Silva

Aline Paludetti de Oliveira

Andre de Amorim Yamamoto

Leandro Alves de Oliveira

Marcelo da Costa Pereira

Vinícius Presoto

Projeto Integrador 2º Semestre de Análise e Desenvolvimento de Sistemas

São Paulo

2017

Alexandre Vinicius Ferreira da Silva

Aline Paludetti de Oliveira

Andre de Amorim Yamamoto

Leandro Alves de Oliveira

Marcelo da Costa Pereira

Vinícius Presoto

Projeto Integrador 2º Semestre de Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Projeto Integrador de Análise de
Desenvolvimento de Sistemas,
envolvendo todas as matérias vistas no
segundo semestre.

Orientador: Professor Fabio
Abenza

São Paulo

2017

RESUMO

Estudo dirigido de programação direcionada a eventos, com dados estruturados em Java; uso do GUI da plataforma NetBeans para criação e codificação das telas iniciais, aplicando os conhecimentos do primeiro e segundo semestre de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, com implementação de banco de dados em base MySQL.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Caso de Uso	8
Figura 2 – Tela Principal	9
Figura 3 – Cadastro de Clientes.....	10
Figura 4 – Consulta de Clientes.....	10
Figura 5 – Cadastro de Produtos	11
Figura 6 – Consulta de Produtos	11
Figura 8 – Tela de Vendas.....	12

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Caso de Uso	8
Tabela 2 – Requisitos Funcionais	13
Tabela 3 – Requisitos Não Funcionais	13

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. CASO DE USO	8
3. PROTÓTIPO DE TELA E DESCRIÇÃO DE SISTEMA.....	9
4. REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS.....	13
5. CAPÍTULO 5	14
6. CONCLUSÃO	15
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	16

1. INTRODUÇÃO

Com os conhecimentos adquiridos ao longo do primeiro e segundo semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas juntamente com os requisitos para o Projeto Integrador, foi decidido que o nosso projeto, baseado em Orientação à Eventos, seria uma aplicação para Desktop para compra e venda de jogos eletrônicos, comumente conhecidos como videogames.

Dessa forma foi necessária uma pesquisa inicial de como faríamos a aplicação, quais elementos necessários, e qual o modo de apresentação.

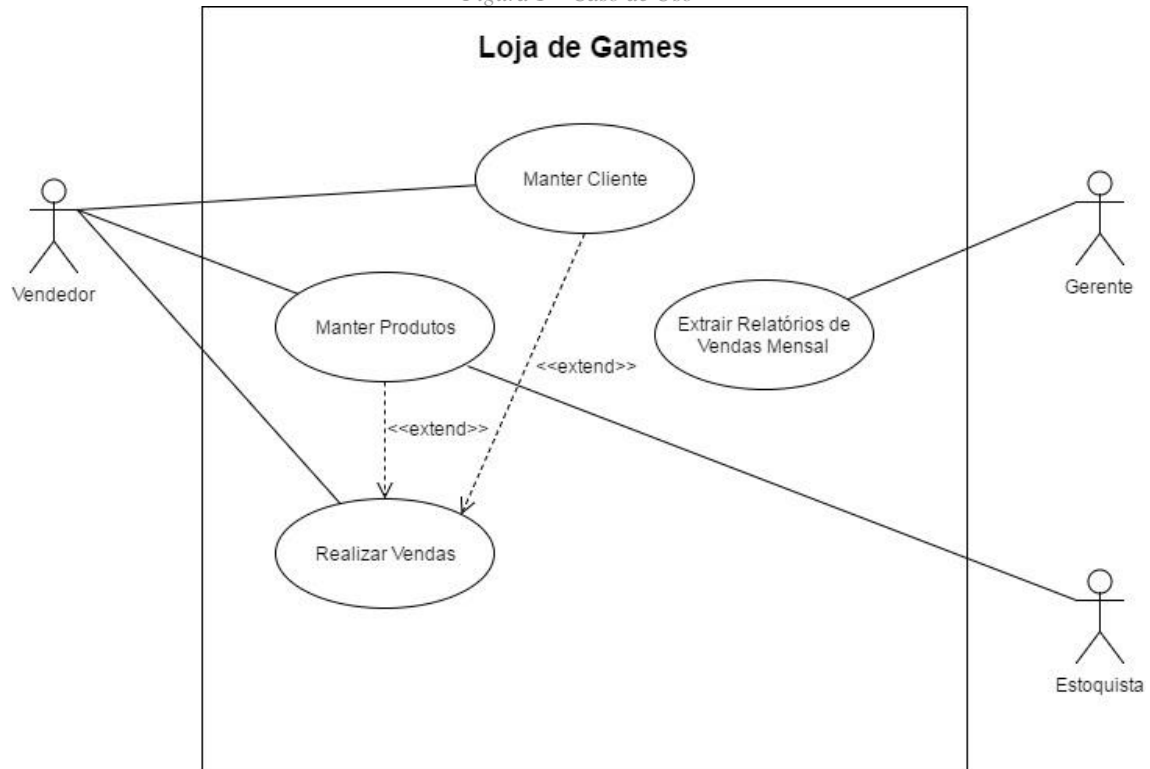
Primeiramente, foi decidido pela utilização do layout Desktop no GUI, em linguagem JAVA. Ao longo desta dissertação iremos mostrar as telas iniciais e finais do projeto, o código fonte, o projeto de banco de dados feito para a aplicação além de requisitos de sistema, requisitos da aplicação e casos de uso.

Finalizamos com a parte de banco de dados e redes de computadores, visto que precisarão de um olhar um mais analítico para seu total entendimento.

2. CASO DE USO

Estudo dos casos de uso do sistema da loja, detalhando as ações de todos os atores dentro deste sistema.

Figura 1 – Caso de Uso



Fonte: Elaborado pelos autores

A seguir um olhar mais detalhado de como estes atores e ações se relacionam:

Tabela 1 – Caso de Uso

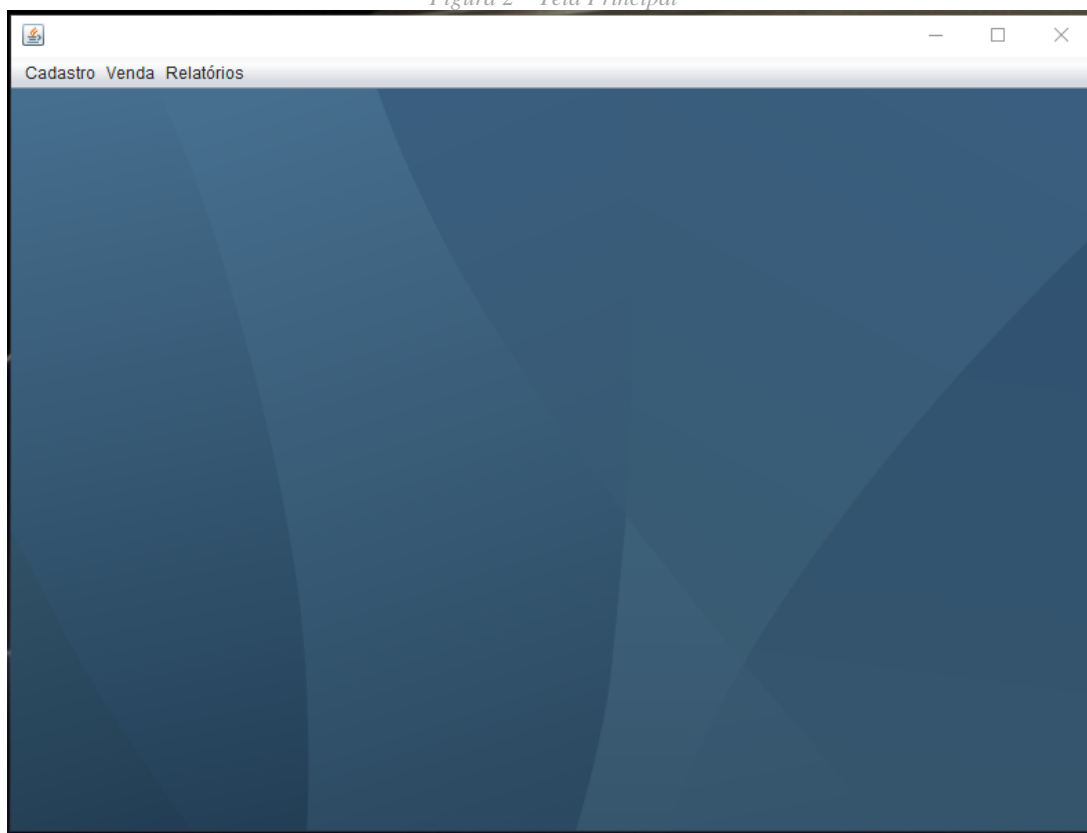
Ator	Verbo	Objeto	Resposta
Vendedor	Cadastra	Cliente	Cliente cadastrado. Compra produtos.
Vendedor	Cadastra	Produto	Produto cadastrado. Vende produtos.
Vendedor	Realiza	Venda	Vende produto. Atualiza estoque.
Estoquista	Mantem	Produto	Controla o estoque atualizado.
Gerente	Extrai	Relatório	Controla os números de vendas.

Fonte: Elaborado pelos autores

3. PROTÓTIPO DE TELA E DESCRIÇÃO DE SISTEMA

A seguir o protótipo de telas para o sistema de vendas de nossa loja junto com a descrição de como o sistema deve funcionar; em uma primeira instancia o sistema será composto de dois cadastros principais, uma funcionalidade principal de negócio e uma saída de “relatório”, exibido na própria interface. Os dois cadastros propostos serão utilizados como base principal para composição da funcionalidade de negócio, elemento central do sistema.

Figura 2 – Tela Principal



Fonte: Elaborado pelos autores

O primeiro cadastro será composto, basicamente, pela funcionalidade de manutenção de clientes. Será possível inserir, excluir, alterar e consultar clientes por meio de uma pesquisa simples. O cliente será um dos elementos base utilizado para compor a funcionalidade principal da aplicação, a venda. Todos os dados principais que normalmente compõem um cadastro de clientes, como nome, documentos, campos de endereço, telefones e e-mail, sexo, estado civil, data de nascimento e etc., deverão estar disponíveis na aplicação. Os campos de dados deverão ter validação de tipo, validade, obrigatoriedade (pelo menos nome, sexo, documentos básicos e

endereço devem ser inseridos) e tamanho antes da inserção ou manipulação no banco de dados.

Figura 3 – Cadastro de Clientes

Visualização do Design [CadastroCliente]

Código Data

Nome* Sexo

CPF* RG* Data de Nasc.*

Endereço* Nº

Complemento Bairro*

CEP* Cidade* UF*

Telefone Celular*

E-mail*

Observações

Campos obrigatórios *

Salvar Cancelar

Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 4 – Consulta de Clientes

Visualização do Design [ConsultaCliente]

Consulta Cliente

Cod. Nome

Buscar

Código	Nome	Telefone	CPF

Cadastrar Selecionar Cancelar

Fonte: Elaborado pelos autores

O segundo cadastro será a manutenção do produto a ser vendido. Será possível inserir, alterar preço, excluir, consultar e consultar disponibilidade no estoque. O produto também será utilizado para compor a venda. Assim se a consulta do produto

em estoque mostrar a falta do produto a venda não acontecera, do contrário se venda ocorrer uma atualização de estoque ocorrerá.

Figura 5 – Cadastro de Produtos

Visualização do Design [CadastroProduto]

Código Data

Nome* Plataforma*

Fornecedor* ...

☐ Atualizar Estoque Quantidade Valor* Tipo*

Descrição

Salvar Cancelar

Campos obrigatórios *

Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 6 – Consulta de Produtos

Visualização do Design [ConsultaProduto]

Consulta Produto

Cod. Nome

Tipo Fornecedor

Buscar

Código	Nome	Fornecedor	Data Entrada	Estoque

Selecionar Cancelar

Fonte: Elaborado pelos autores

A venda será a atividade principal do sistema. Uma venda será o registro de saída de estoque de determinados produtos, com quantidades especificadas, para determinado cliente num determinado momento no tempo. Durante o processo de venda, o usuário deverá ser capaz de escolher os produtos a serem vendidos, as quantidades, o cliente que irá comprá-los e o sistema mostrará o valor final da venda e permitirá concretizá-la. Validações de obrigatoriedade (seleção de cliente, produtos e quantidade), tipo, validade e tamanho também deverão ser realizadas.

Figura 7 – Tela de Vendas

Visualização do Design [Vendas]

Código Data

Vendedor Cliente ...

Produtos Valor Quantidade ...

Cod. Produto	Descrição	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total

Total

Finalizar Cancelar

Fonte: Elaborado pelos autores

Por fim, o relatório de vendas permitirá que o usuário visualize, na própria interface do sistema, o resultado das vendas de determinado período de tempo (máximo mensal), indicando os valores das mesmas, os clientes realizadores das compras, os produtos vendidos, bem como suas respectivas quantidades. A tela de visualização de relatório de vendas também deverá indicar o total vendido no período selecionado.

4. REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS

Requisitos, sendo chaves de funcionamento de sistema, se dividem em duas partes, funcionais e não funcionais, sendo que o primeiro contém dados necessários e regras de negócio para o funcionamento do sistema.

Requisitos Funcionais:

Tabela 2 – Requisitos Funcionais

Código	Nome	Descrição
RF01	Cadastrar Clientes	O sistema permitirá efetuar o cadastro, manutenção e exclusão de clientes.
RF02	Cadastrar Produtos	O sistema permitirá efetuar o cadastro, manutenção e exclusão de clientes.
RF03	Registrar Vendas	O sistema será capaz de efetuar o registro de vendas,

Fonte: Elaborado pelos autores

Requisitos Não Funcionais, sendo aqueles que contém os limites de processamento do sistema, compreendem nuances além das regras de negócios.

Requisitos Não Funcionais:

Tabela 3 – Requisitos Não Funcionais

Código	Descrição
RNF01	O sistema garantirá que as operações sejam realizadas em até 5 segundos.
RNF02	O sistema possuirá uma interface no padrão Windows.
RNF03	O sistema garantirá a emissão de relatórios em no máximo 10 segundos.
RNF04	O sistema será responsivo, ou seja, irá se adequar às diferentes resoluções de telas.

Fonte: Elaborado pelos autores

5. CAPÍTULO 5

6. CONCLUSÃO

TBA.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/index.html> - Acessado pela última vez em 29/09/2017.

XAVIER, Gley Fabiano Cardoso – Lógica de Programação (2011)

SIERRA, Kathy - Use a Cabeça! Java (2007)