

Projeto de POO

AllDelivery

Aluno: Felipe Alves de Vasconcelos

Professor: Gilbert Azevedo da Silva

1 INTRODUÇÃO

Este projeto em desenvolvimento intitulado de *AllDelivery*, trata-se de um sistema de entrega de pacotes através de agências de correio, onde o remetente tem a possibilidade de solicitar o envio de um pacote em sua residência, e um transporte enviado pela agência especificada pelo usuário irá buscar o pacote e deixar na residência do destinatário.

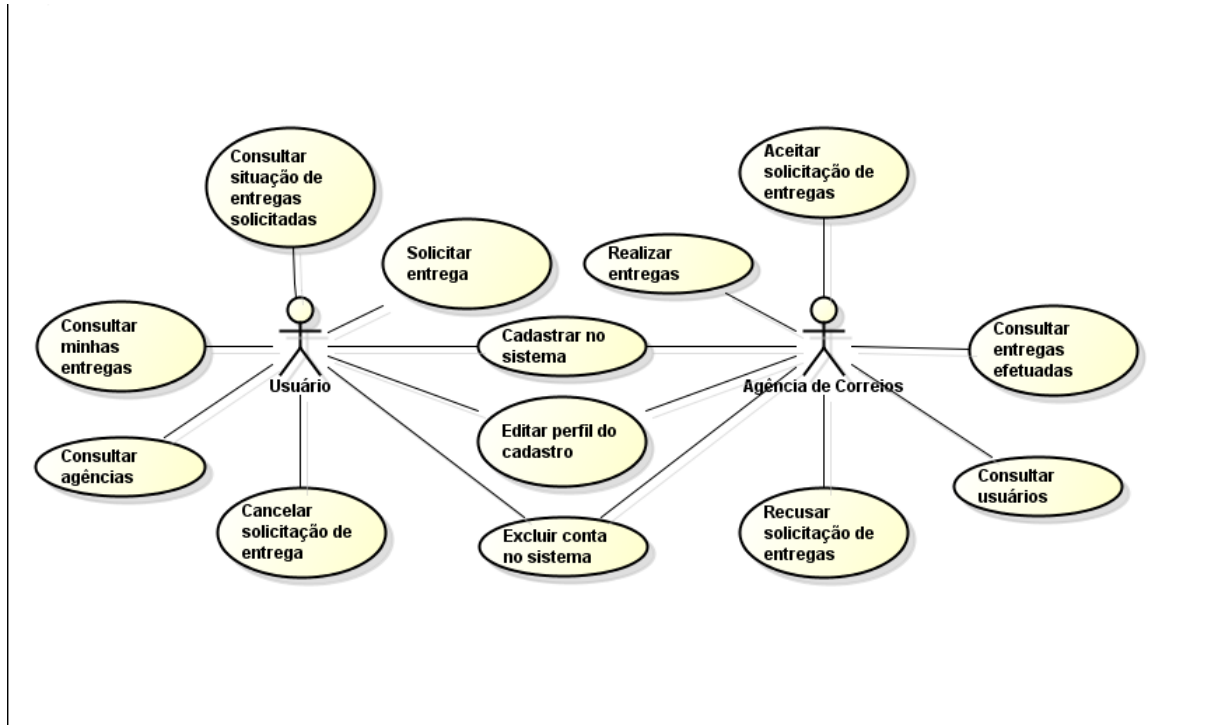
2 REQUISITOS DO PROJETO

- O usuário pode solicitar várias entregas de vários pacotes diferentes, mas não pode solicitar mais de uma entrega para o mesmo pacote;
- O usuário pode solicitar entregas para várias agências, assim como uma agência pode aceitar mais de uma entrega do mesmo usuário;
- Tanto o usuário quanto a agência poderão atualizar seus cadastros, podendo alterar informações que mudaram repentinamente;
- Cada relação entre um usuário, seu pacote e a agência de correios, será uma entrega;
- O usuário terá a possibilidade de cancelar a entrega de seu pacote, desde que ela ainda não tenha saído da agência;
- A agência terá a possibilidade de aceitar ou recusar a solicitação do usuário para realizar uma entrega;
- O usuário poderá acompanhar a entrega de seu pacote em tempo real;
- A agência poderá consultar as entregas atribuídas a ela, independentemente da situação da entrega;
- Ambos usuário e agência poderão consultar as entregas relacionadas pelos mesmos;
- A agência pode solicitar um *feedback* do usuário, que pode optar por deixar sua avaliação ou não.

2.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Foi montado o diagrama de casos de uso, contendo as ações que cada ator poderá efetuar no sistema, desde cadastro, até o objetivo principal proposto pelo sistema. Segue abaixo na figura 1 o diagrama descrito no parágrafo:

Figura 1. Diagrama de caso de uso do sistema *AllDelivery*

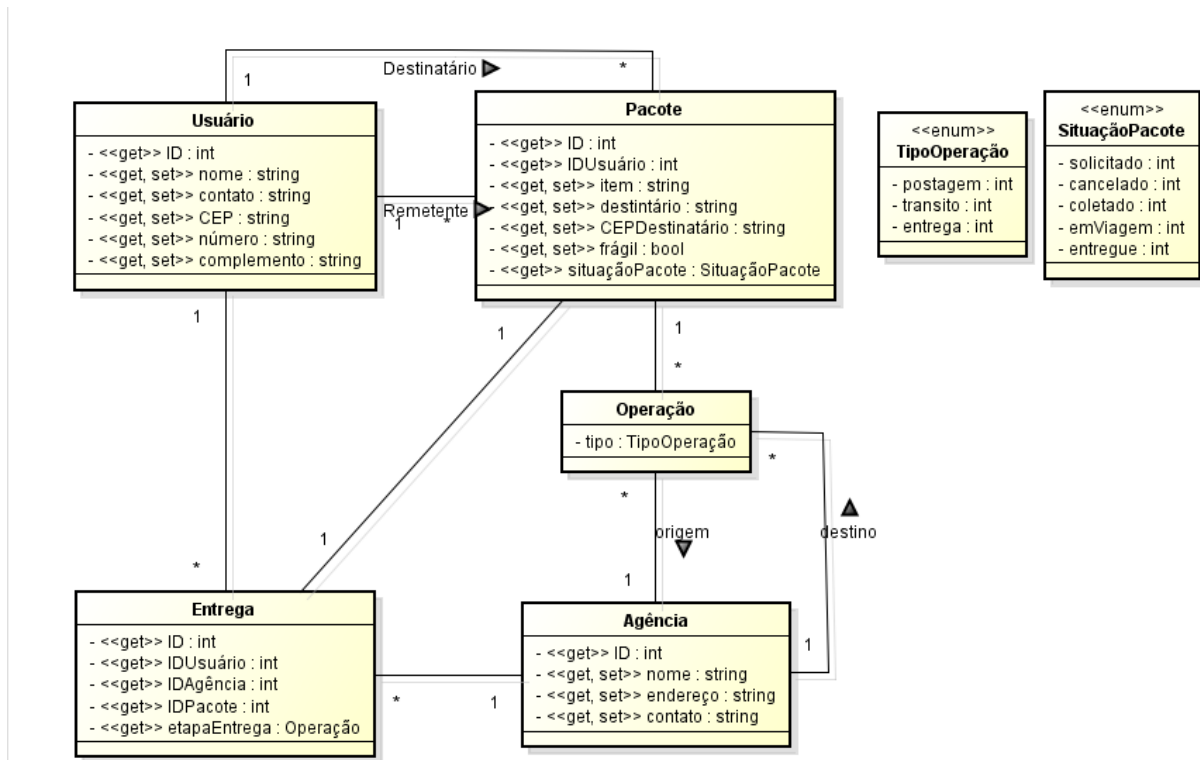


Produzido pelo autor do documento, orientado pelo docente

3 DIAGRAMA DE CLASSES

O diagrama de classes, inclui os atores do sistema, que no caso são os usuários, como remetentes e destinatários, e as agências, além de objetos essenciais para o objetivo do sistema, como o pacote a ser enviado e recebido, e a entrega, contendo as informações totais da operação. Segue abaixo na figura 2 o diagrama completo descrito no parágrafo:

Figura 2. Diagrama de classes com modelo de entidade do sistema *AllDelivery*

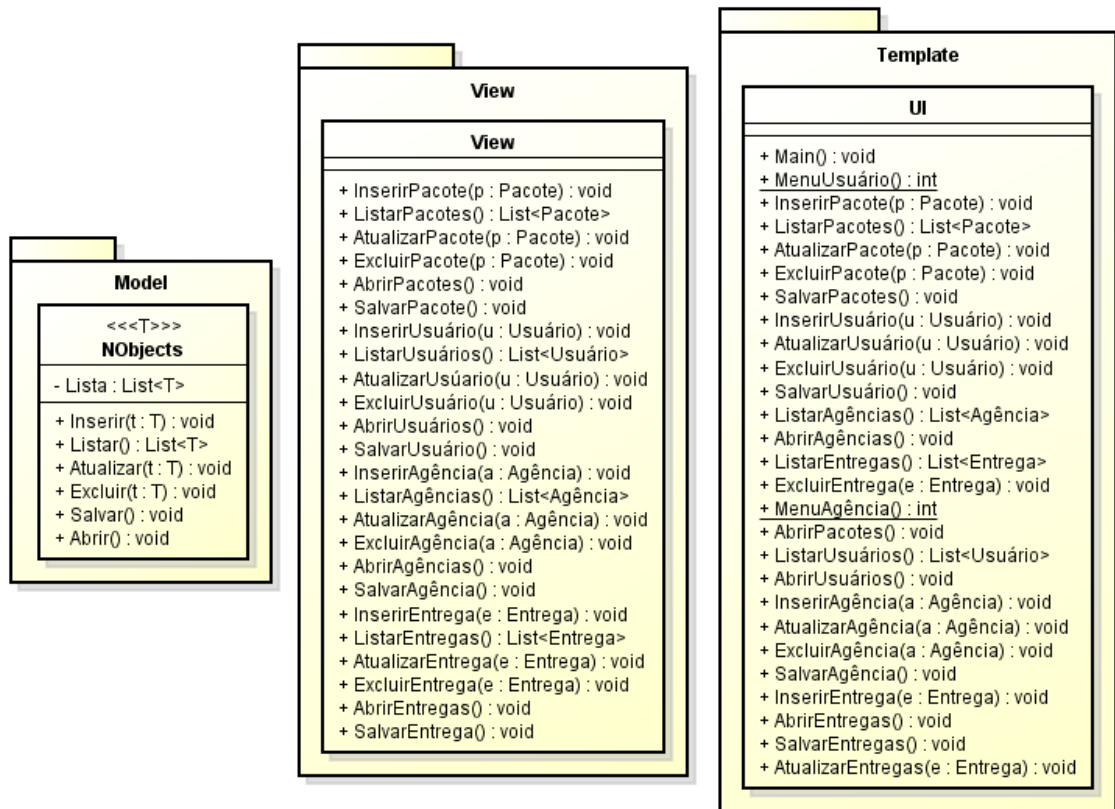


Produzido pelo autor do documento, orientado pelo docente

4 CLASSES DE PERSISTÊNCIA E DE OPERAÇÕES COM MODELO MVT

Para as classes de persistência, operações, e da interface do usuário, foi utilizado o modelo MVT, onde as classes de persistência ficarão no *Model*, as operações ficarão na classe *View*, e as operações que são chamadas pelo usuário ou pela agência, ficarão no *Template*. Segue abaixo na figura 3 o diagrama contendo o modelo MVT:

Figura 3. Diagrama de classes com modelo MVT do sistema *AllDelivery*



Produzido pelo autor do documento, orientado pelo docente

- Arquivos dos diagramas feitos no Astah disponíveis neste link:

<https://github.com/Lipeeeeeee/POO/tree/main/projetoPOO>