

Disciplina: Programação orientada a objetos

Projeto: "Livraria"

Contribuidores e matrícula:

Lucas Oliveira Véras - 20211014040015

Lucas Gabriel Bezerra Sena da Costa – 20211014040013 (Apenas parte 1)

Natal - RN

2021

VISÃO GERAL DO SISTEMA

O sistema é composto para o gerenciamento de uma livraria, sendo formado pelo gerente e o cliente, em que o gerente deverá realizar o CRUD do sistema sempre que necessário. O cliente poderá escolher o gênero que deseja procurar seus livros, efetuar seu login, atualizar sua lista de compras quando quiser adicionando ou removendo itens dela e por fim poderá finalizar sua compra. Já o gerente poderá cadastrar novos clientes, adicionar novas categorias de gênero, novos Livros ou até mesmo excluí-los. Atualizações futuras poderão adicionar novas funções para o sistema.

LISTA DE REQUISITOS

- Gerente:
- Fazer o cadastro de gêneros
- Fazer o cadastro de livros
- Fazer o cadastro dos clientes
- Cliente:
- Inserir livros no carrinho
- Finalizar compra

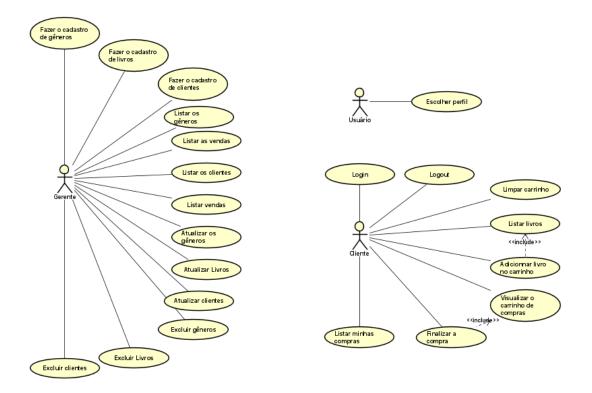
MODELO DE CASOS DE USO

O sistema a ser desenvolvido deve contemplar três atores, a saber:

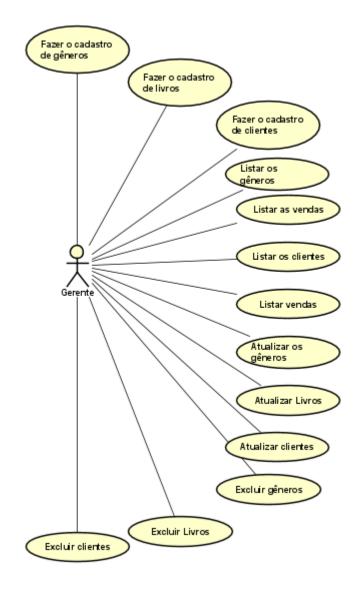
- Gerente: É o gerente que administra todo o sistema, desde sua criação até atualizações.
- II. **Comprador:** Interage com o sistema comprando os livros.
- III. Usuário: Escolhe o perfil.

A Figura a seguir apresenta o diagrama UML de casos de uso que mostra as principais funcionalidades do sistema a serem oferecidas, assim como a forma com que os usuários interagem com tais funcionalidades.

Modelo de caso de uso geral



Modelo de caso de uso gerente



Modelo de caso de uso cliente

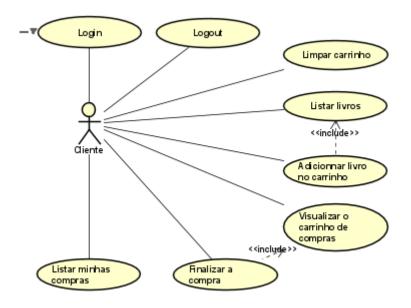


DIAGRAMA DE CLASSES

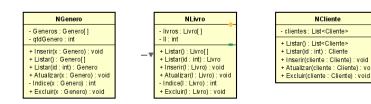
As figuras a seguir representam o diagrama de classes UML em que contém as entidades do menu, livro, gênero, venda, cliente e VendaLivro. Como essa não é a versão final então tais classes estão sujeitas a alterações e implementação de novas funcionalidades.

MainClass:

MainClass

- + Main(): void
- + MenuUsuario(): int
- + MenuVendedor(): int
- + MenuClienteLogin(): int
- + MenuClienteLogout(): int
- + ListarGenero(): void
- + InserirGenero(): void
- + AtualizarGenero(): void
- + ExcluirGenero(): void
- + ListarLivro(): void
- + InserirLivro(): void
- + AtualizarLivro(): void
- + ExcluirLivro() : void
- + ListarCliente(): void
- + InserirCliente(): void
- + AtualizarCliente(): void
- + ExcluirCliente(): void
- + VendaListar(): void
- + ClienteLogin(): void + ClienteLogout(): void
- + ClienteVendaListar(): void
- + ClienteLivroListar() : void
- + ClienteLivroInserir(): void
- + ClienteCarrinhoVisualizar(): void
- + ClienteCarrinhoLimpar():void
- + ClienteCarrinhoComprar(): void

Regras de negócio:



		NVen da
		- vendas : List <venda></venda>
l oid d		+ Listar(): List <venda> + Listar(2:rinho(cliente: Cliente): Venda + Inserf(v: Venda, carrinho: bool): void + LivroListar(v: Venda): List<vendalivro> + LivroInserf(v: Venda, qtd: int, I: Livro): void + LivroExcluir(v: Venda): void</vendalivro></venda>

Entidades:

