

# **INSTITUTO FEDERAL**

Rio Grande do Norte  
Campus Natal-Central

Disciplina:  
Programação orientada a objetos

Projeto:  
“Livraria”

Contribuidores e matrícula:

Lucas Oliveira Vêras - 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 cadastro (caso não possua), atualizar sua lista de compras quando quiser adicionando ou removendo itens dela. Além do mais poderão deixar um comentário na compra e conseguiram atualizá-lo ou apagá-lo, por fim o cliente terá a possibilidade de finalizar sua compra. Já o gerente poderá cadastrar novos clientes, adicionar novos gêneros e novos livros, também poderá atualizá-los e apagá-los. Além disso, será possível consultar as compras realizadas no sistema, junto com seus respectivos comentários.

## MODELO DE CASOS DE USO

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

- I. **Gerente:** É o gerente que administra todo o sistema, desde sua criação até atualizações.
- II. **Cliente:** Interage com o sistema comprando os livros.
- III. **Usuário:** Escolhe o seu perfil.
- IV. **Sistema:** Salva e abre os dados.

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.

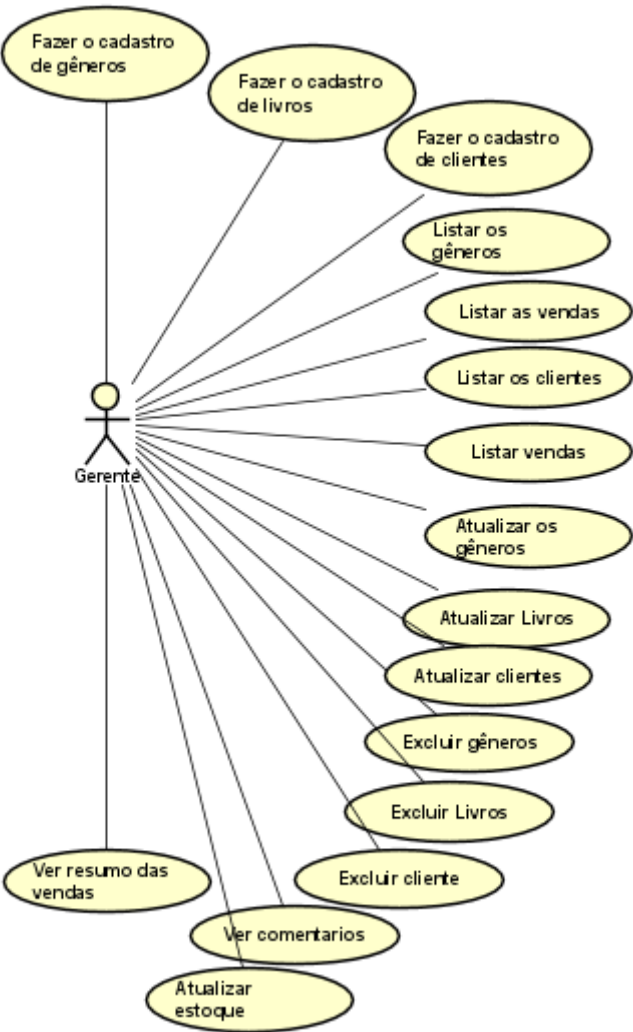
Sistema:



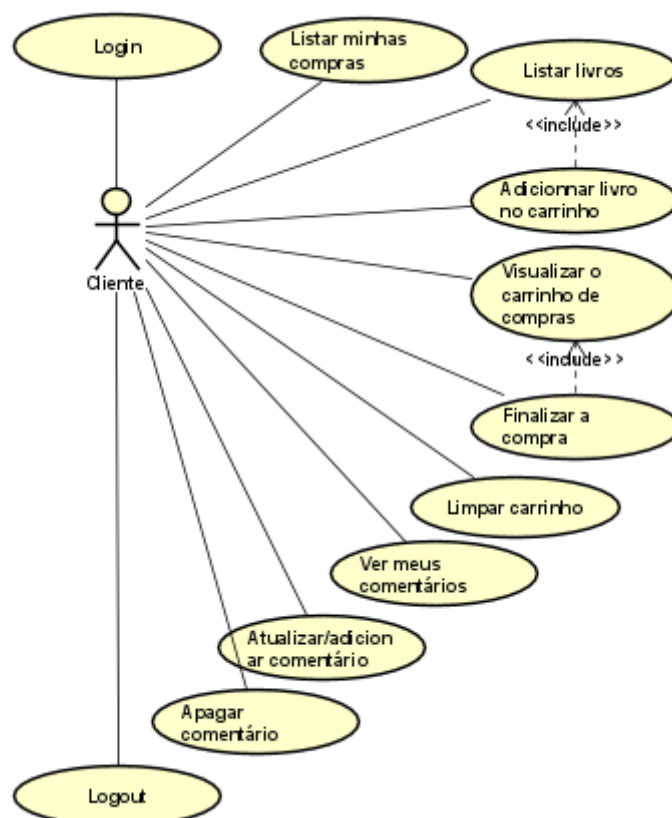
Usuário:



Gerente:



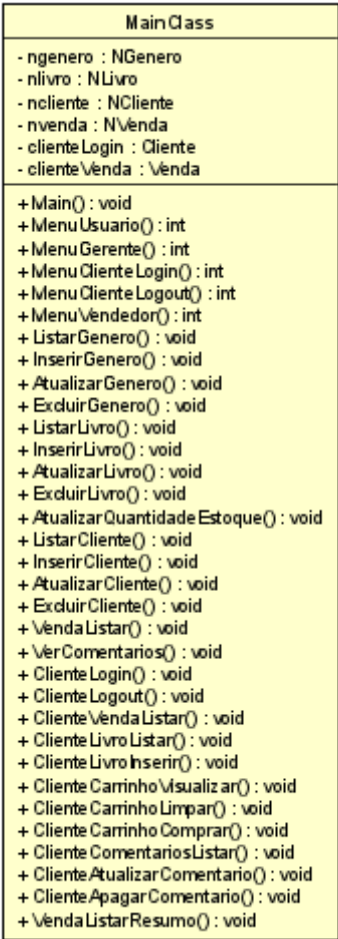
Ciente:



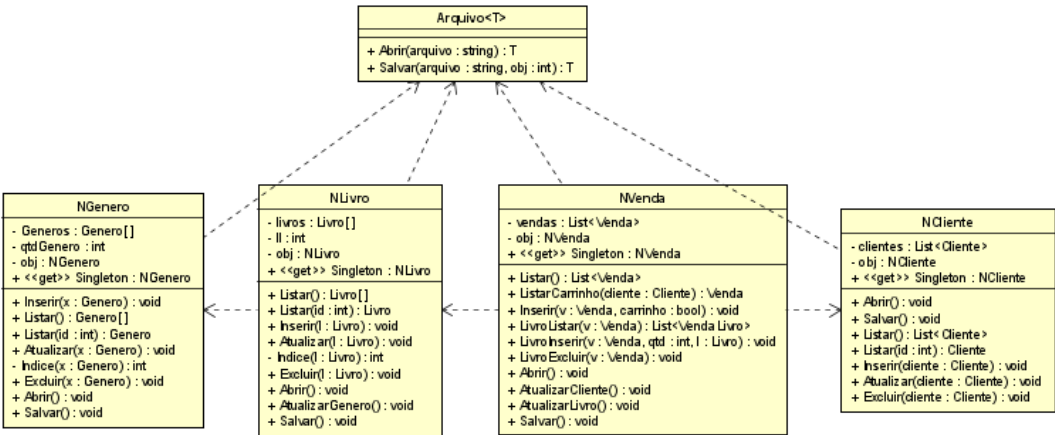
## DIAGRAMA DE CLASSES

As figuras a seguir representam o diagrama de classes UML em que contém as entidades do menu, livro (produto), gênero e venda. Além disso estão contidas as regras de negócio.

MainClass:



Regras de negócio:



Entidades:

