

# **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 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

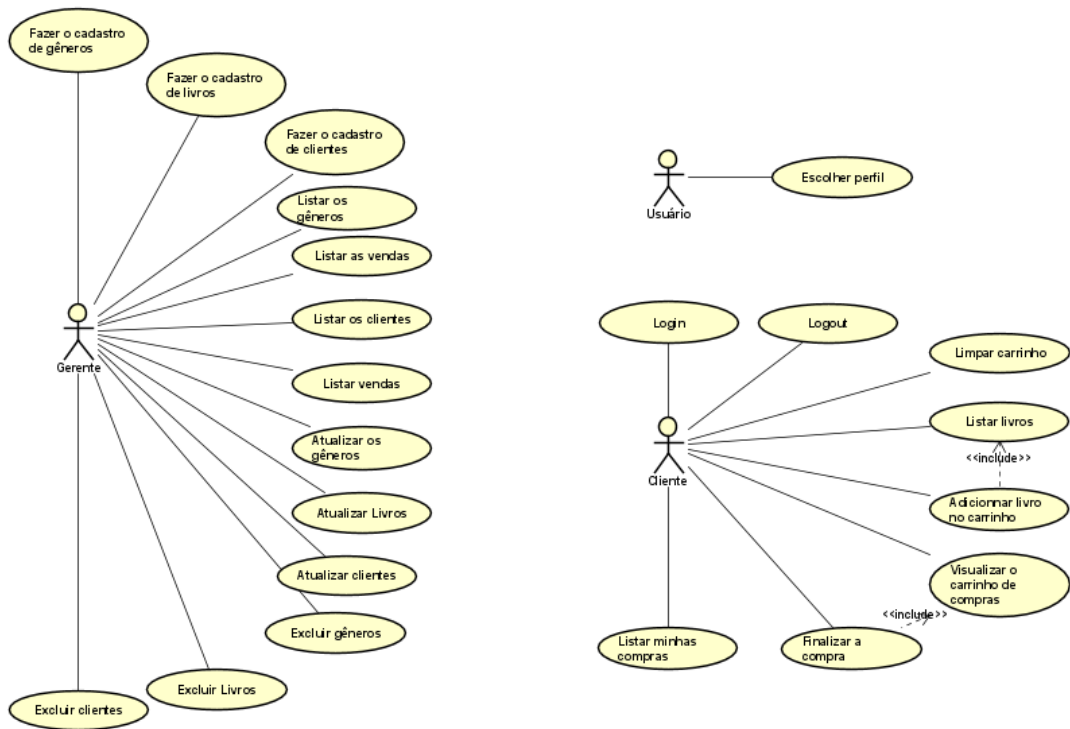
## MODELO DE CASOS DE USO

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

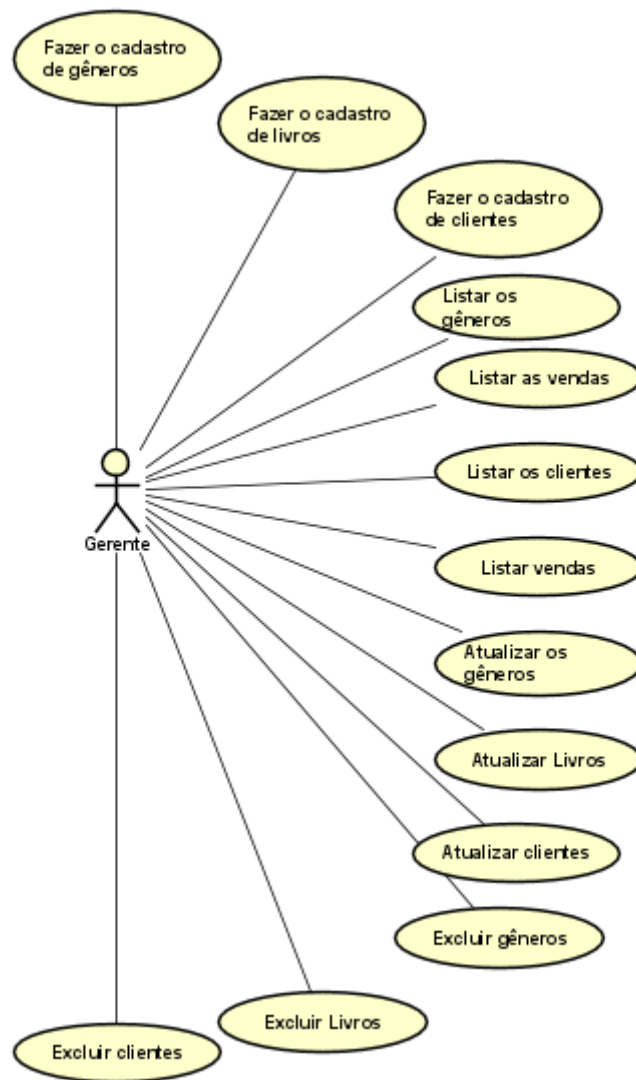
- I. **Gerente:** É o gerente que administra todo o sistema, desde sua criação até atualizações.
- II. **Comprador:** Interage com o sistema comprando os livros.
- III. **Usuário:** Escolhe o perfil.

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.

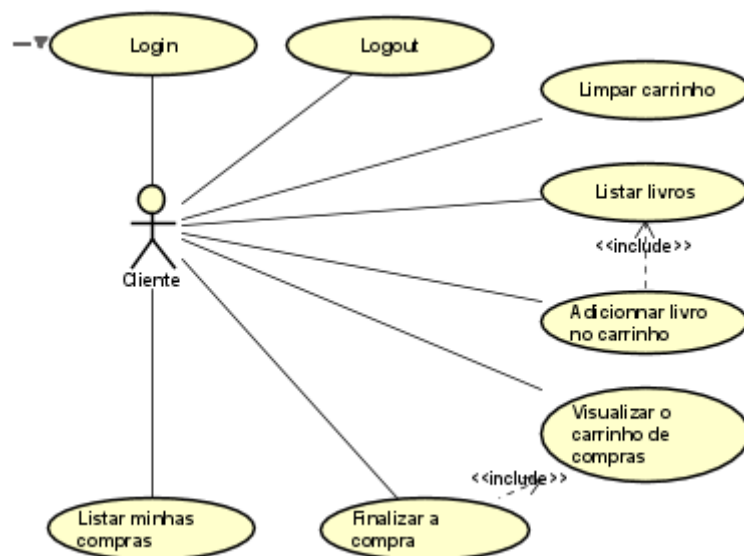
## Modelo de caso de uso geral



## Modelo de caso de uso gerente



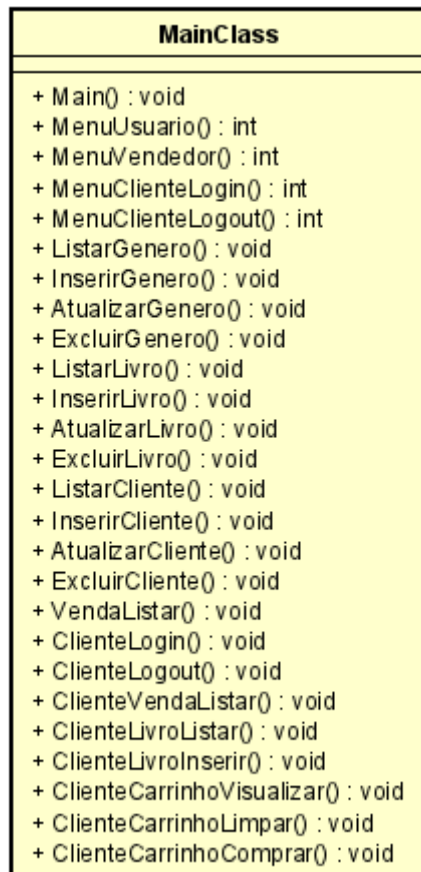
**Modelo de caso de uso cliente**



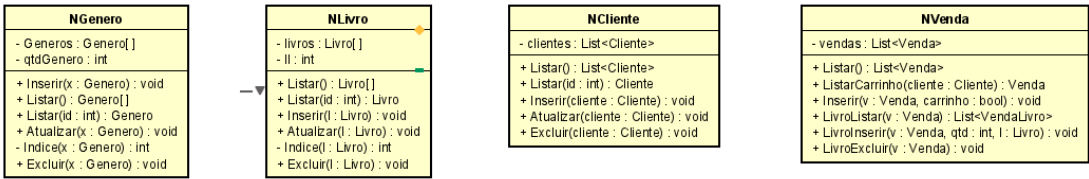
## DIAGRAMA DE CLASSES

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:



Regras de negócio:



Entidades:

