

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

Natal – RN

2021

VISÃO GERAL DO SISTEMA

O sistema é composto para o gerenciamento de uma livraria, sendo formado pelo gerente e o comprador, em que o gerente deverá realizar o CRUD do sistema sempre que necessário. O comprador 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 e por fim poderá finalizar sua compra. Já o gerente poderá cadastrar novos clientes, adicionar novas categorias de gênero, novos produtos (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
- Comprador:
 - Inserir produtos no carrinho
 - Escolher método de pagamento
 - Finalizar compra

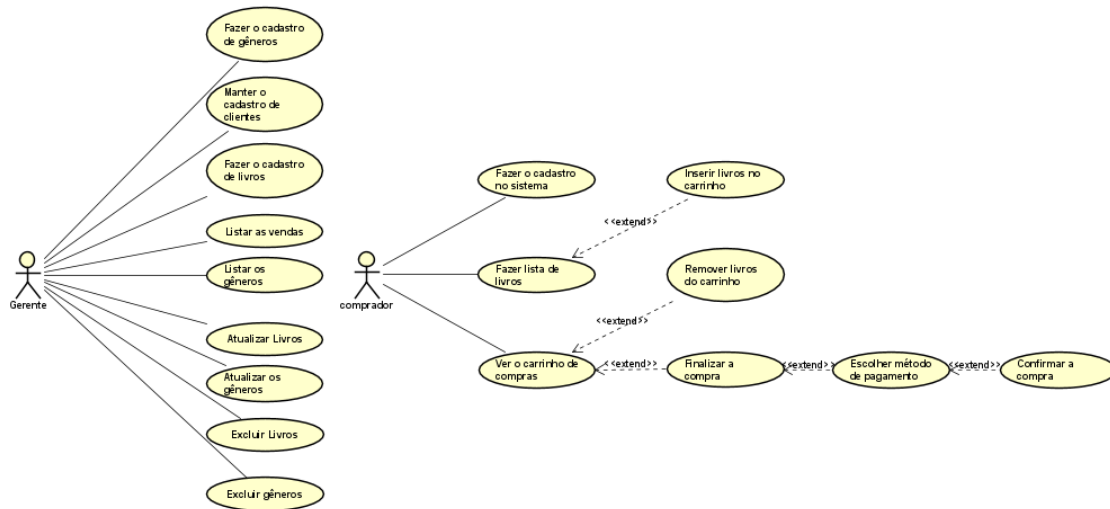
MODELO DE CASOS DE USO

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

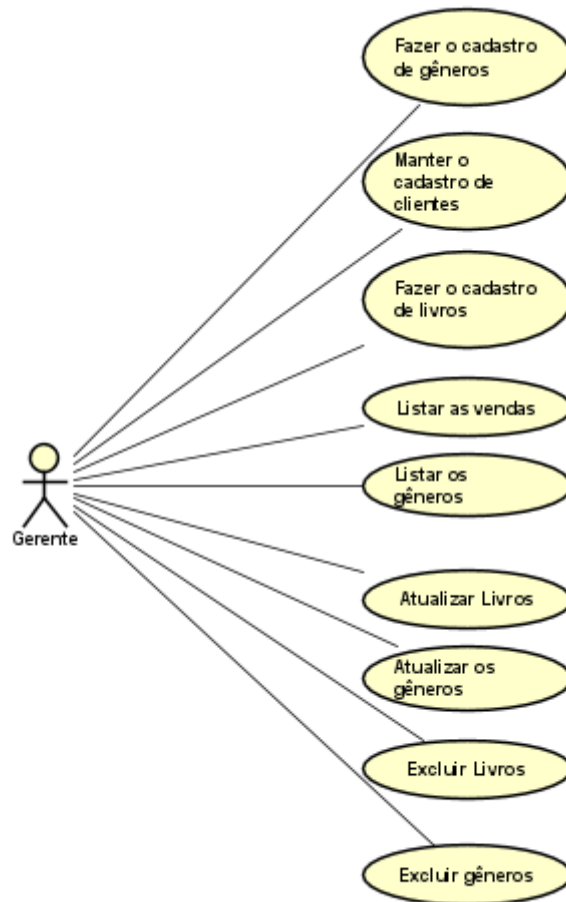
- I. **Gerente:** É o gerente que administra todo o sistema, desde sua criação até atualizações.
- II. **Comprador:** Interage com o sistema comprando os livros.

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 comprador

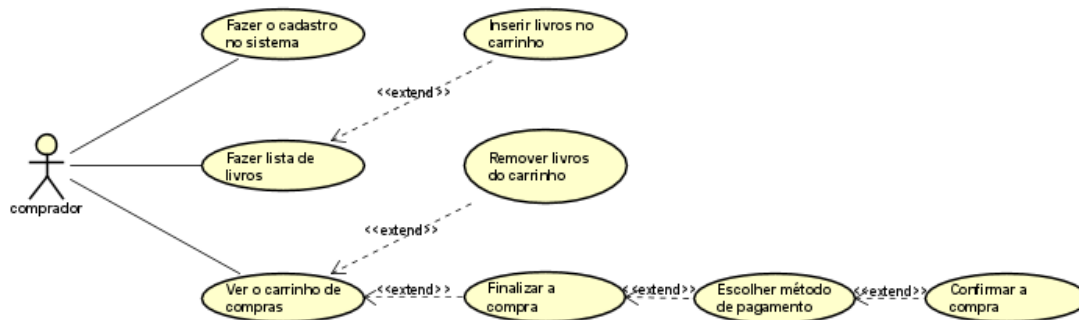


DIAGRAMA DE CLASSES

A figura a seguir representa o diagrama de classes UML em que contém as entidades do menu, livro (produto), gênero e venda. Como essa é a versão inicial então tais classes estão sujeitas a alterações e implementação de novas funcionalidades.

