

UNISENAI

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
PROJETO APLICADO 2
ENTREGA 2: DESIGN DA SOLUÇÃO CONSIDERANDO A UML

Evandro dos Reis Ferreira Alves

Gabriel Oliveira da Silva

Jonatas Fred Rossetto

Lucas Jose de Paula

Demanda: Soluções para o gerenciamento simplificado de hospedagens

Visão geral

O projeto escolhido é uma solicitação da Pousada Quinta do Ypuã, (<https://www.quintadoypua.com/>) para o desenvolvimento de um sistema web que centralize de forma simples a gerência de hóspedes e reservas da pousada. Atualmente, este controle é realizado de forma manual levando a uma série de problemas como erros de agendamento, duplicação de reservas ou perda de informações, tendo impacto negativo sobre a operação do negócio.

Em contato com os administradores da pousada, se esclareceu que o sistema solicitado é para uso interno da pousada e deve realizar a gerência de hóspedes, acomodações e reservas, deve ser simples de utilizar e deve operar na web facilitando o acesso à plataforma, além disso o sistema deve ter baixo custo.

A pousada espera diminuir o tempo atualmente gasto com processos manuais e espera melhorar a eficácia da sua operação evitando erros por inconsistência de informações.

Resultados da segunda entrega

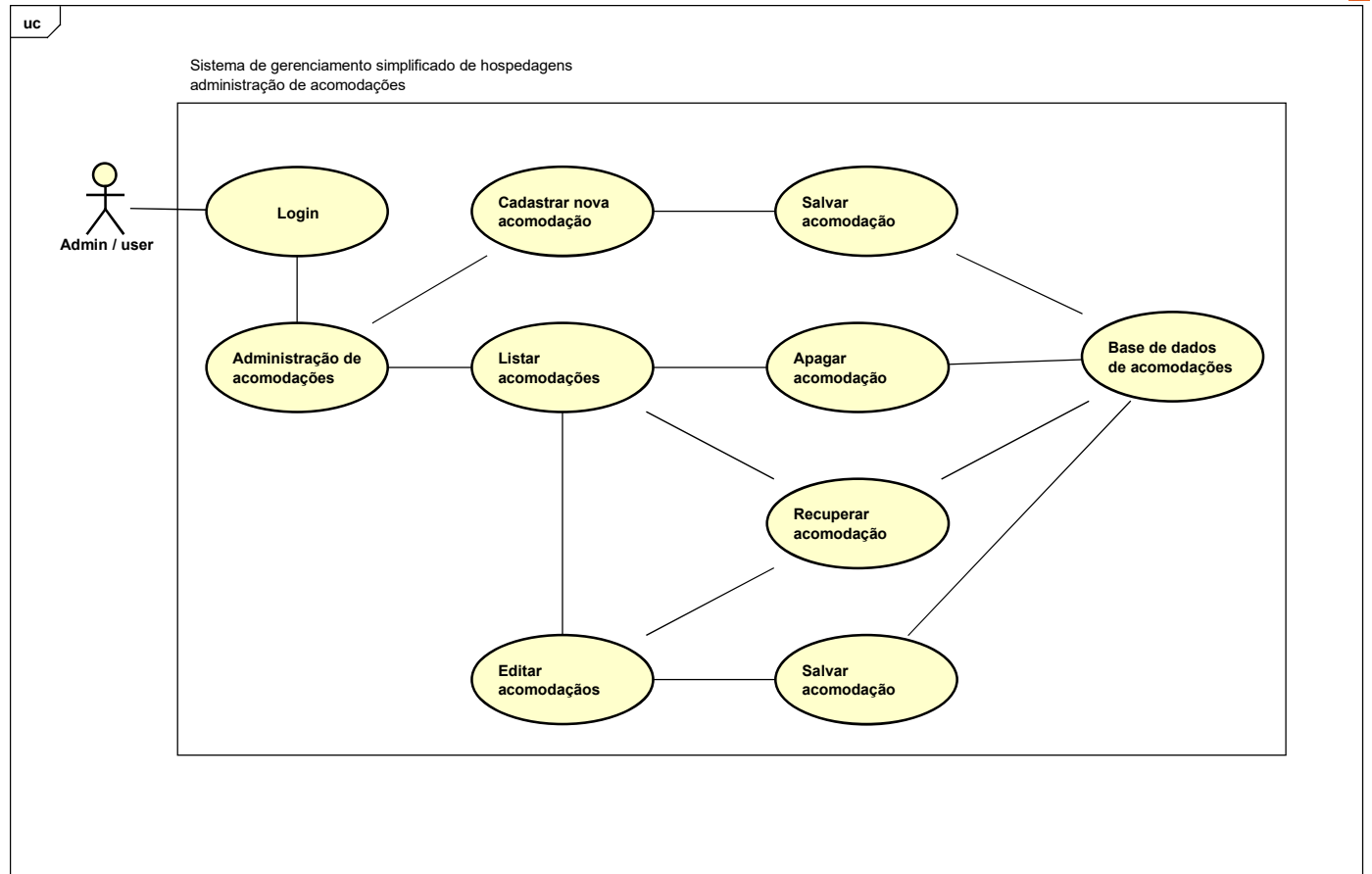
Neste momento estamos apresentando 3 diagramas previstos na UML (Linguagem de Modelagem Unificada) que irão guiar o processo de implementação do código do MVP do aplicativo.

Os diagramas de caso de uso são importantes para tornar claro o que o sistema faz do ponto de vista do usuário, procurando descrever como o usuário utiliza o sistema e quais são as principais funcionalidades.

O diagrama de entidade e relacionamento (ER) é uma ferramenta imprescindível para o projeto da base de dados do aplicativo, além de apresentar a estrutura das tabelas, seus campos e tipos de dados, também torna claro o relacionamento entre as tabelas (importante para garantir a consistência dos dados).

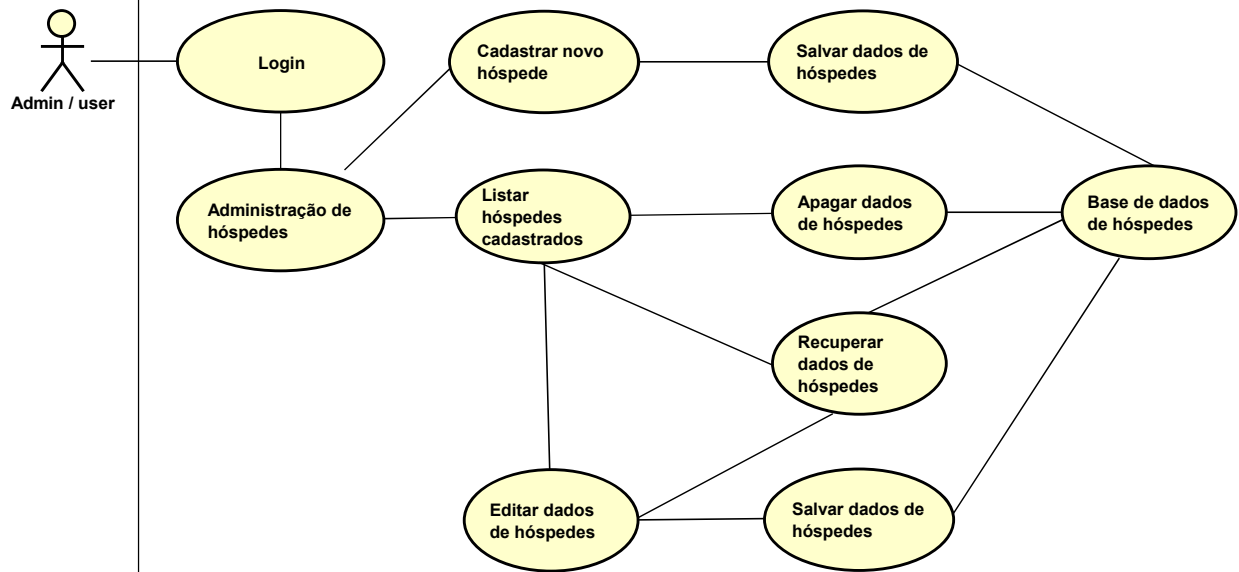
O diagrama de classes é fundamental no paradigma de programação orientada a objetos, ele define as entidades com seus atributos, se assemelhando ao diagrama ER, porém adiciona uma descrição dos métodos implementados por cada entidade/objeto que integrarão o sistema.

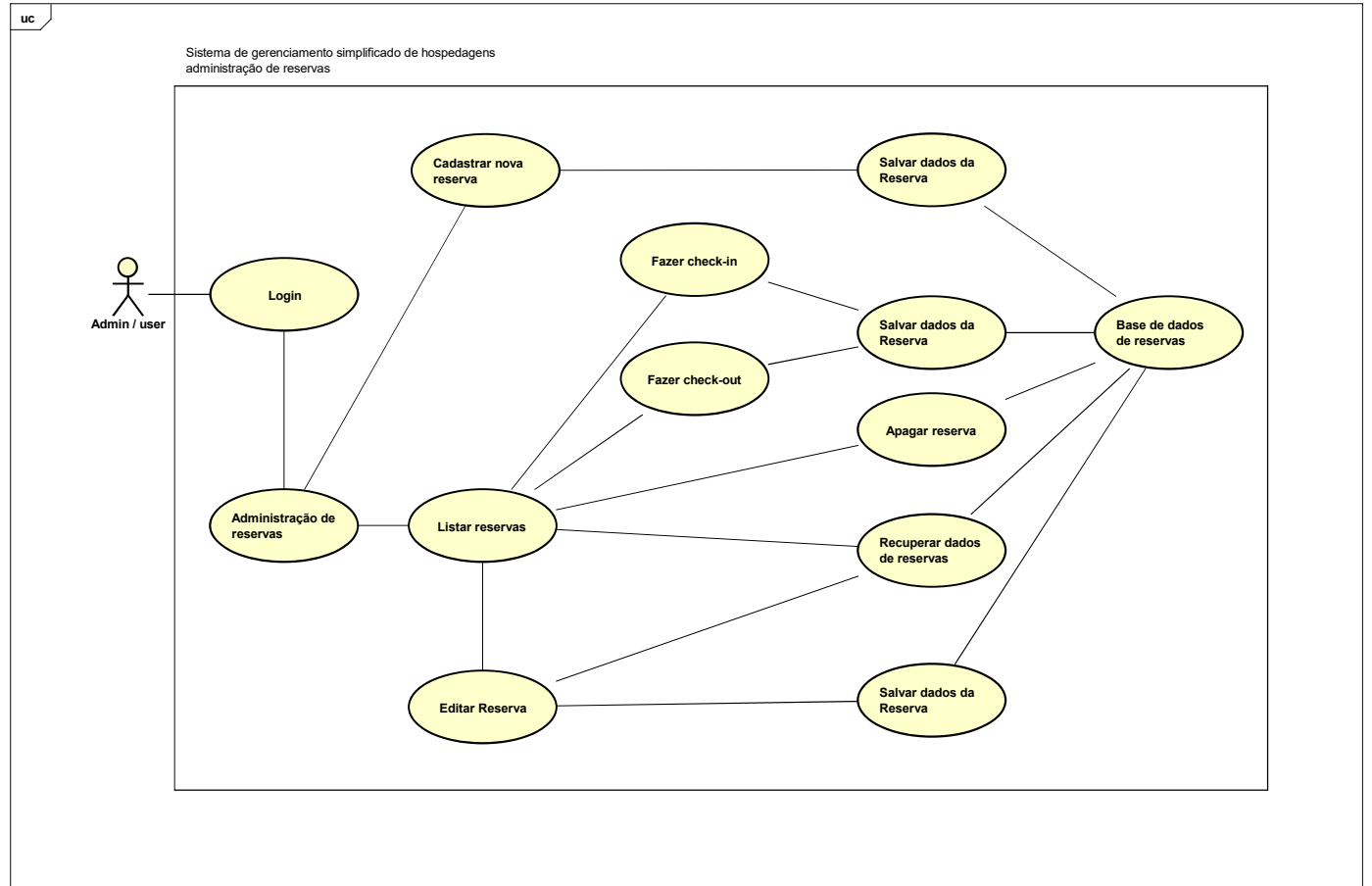
DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

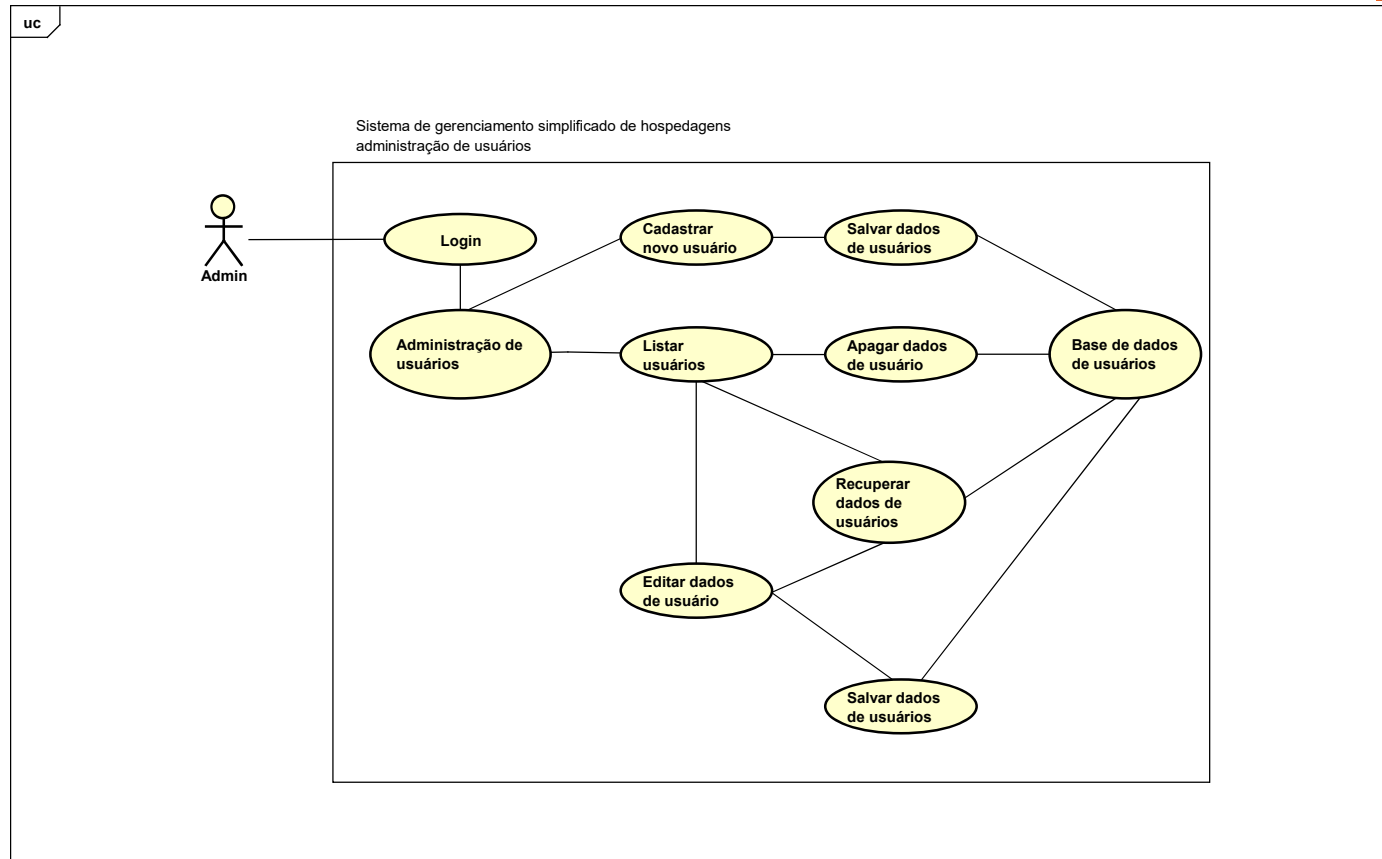


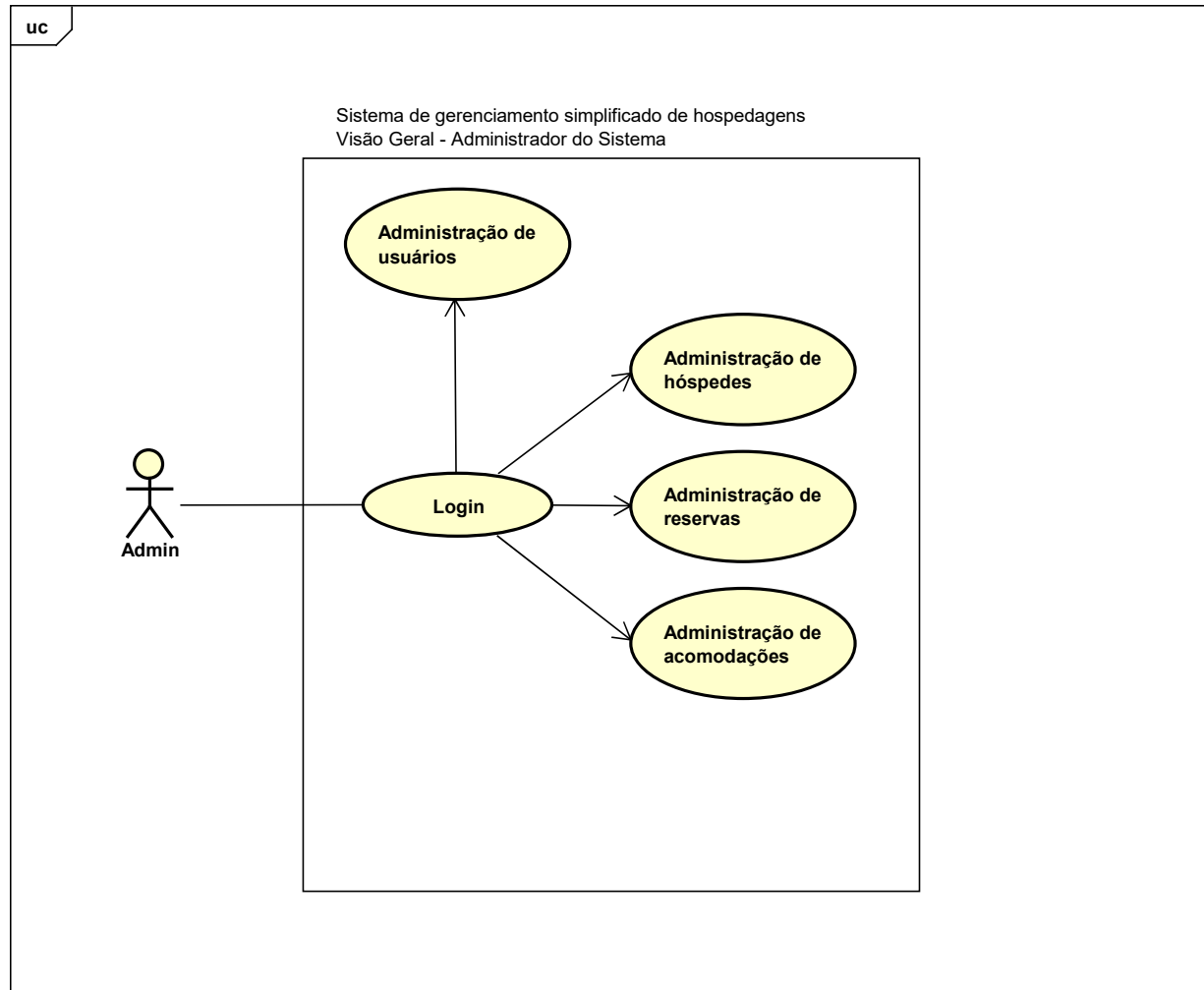
uc

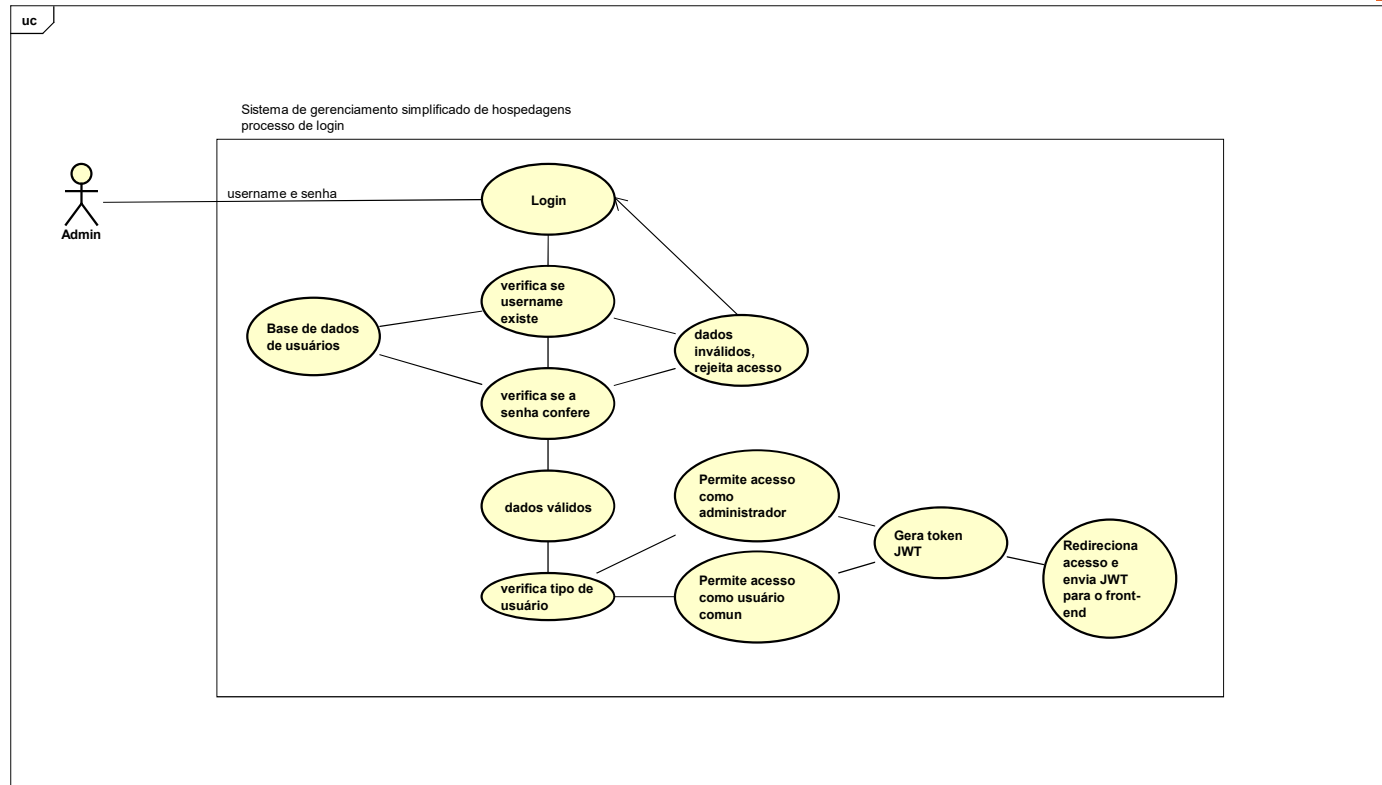
Sistema de gerenciamento simplificado de hospedagens
administração de hóspedes

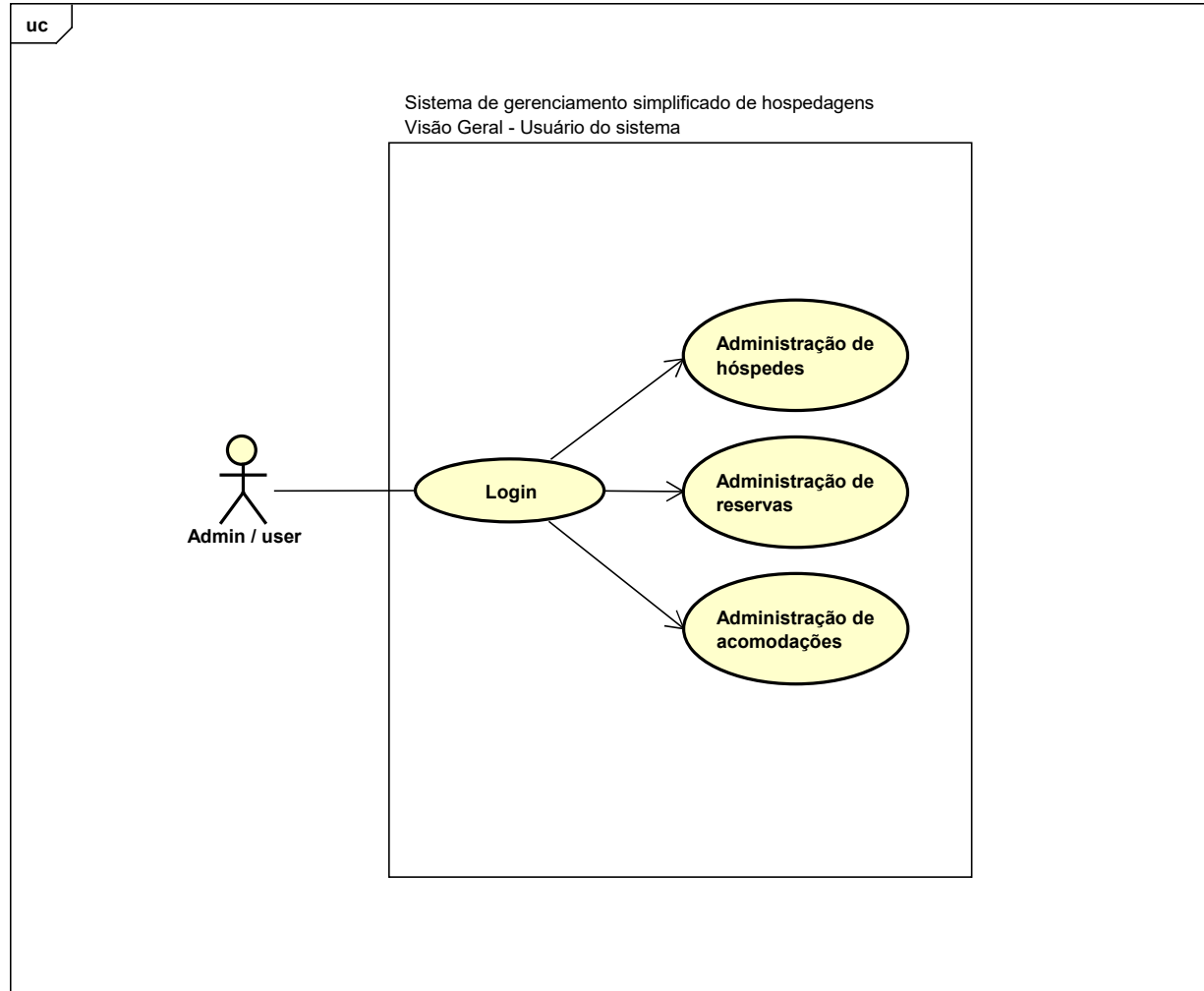












DIAGAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO

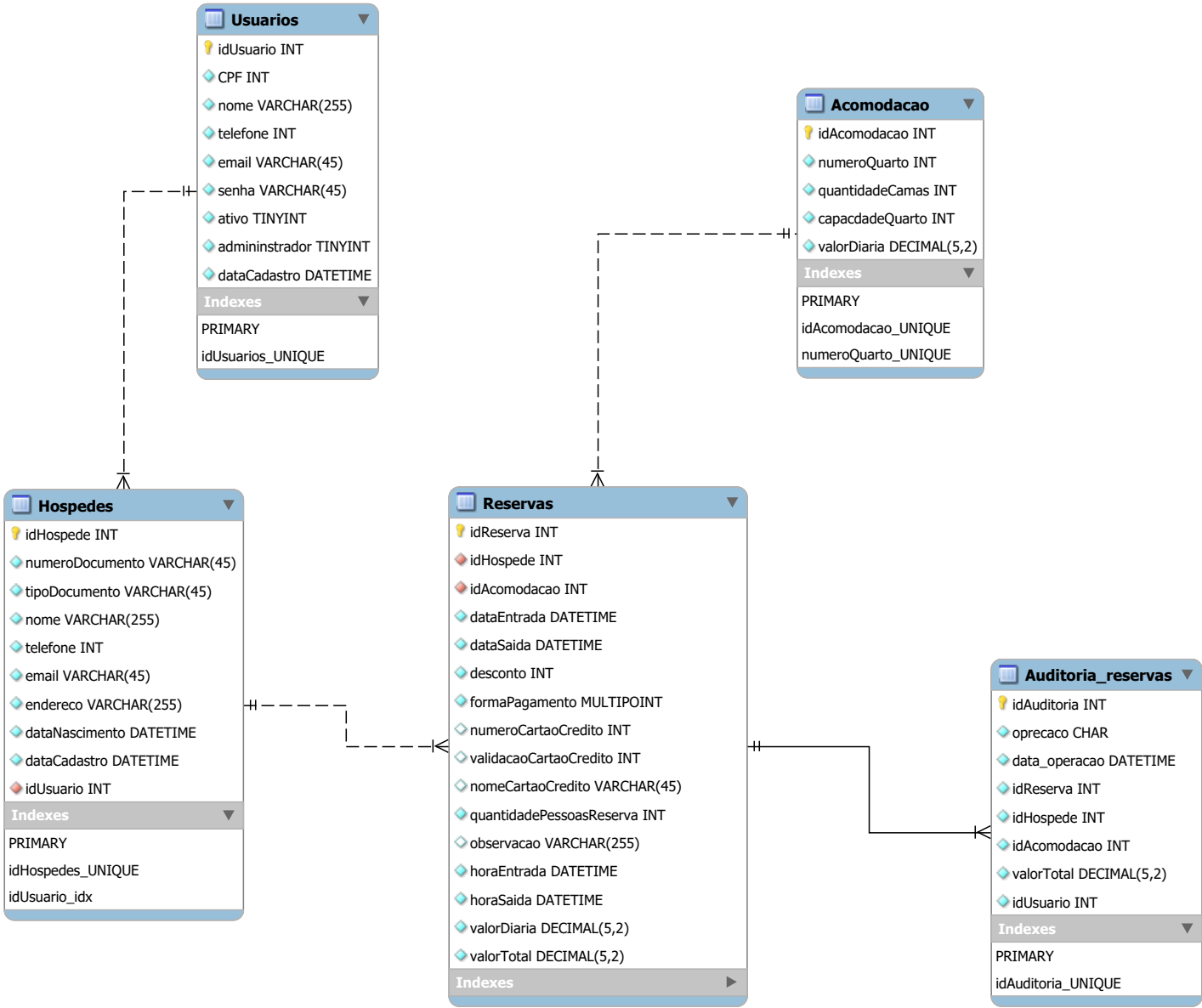


DIAGRAMA DE CLASSES

