

UNIVERSIDADE POSITIVO

LUCAS CARDOSO DE CARVALHO

GABRIELLE COGO GOMES

VINÍCIUS CORDEIRO NOCERA

VITOR GABRIEL PACHECO DOS SANTOS

PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE VISUAL “UPSIDE CAKES”

Curitiba
2023

PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE VISUAL “UPSIDE CAKES”

Trabalho apresentado como avaliação bimestral (A2) da disciplina de Desenvolvimento de Software Visual do curso superior técnico de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Positivo.

Orientador: Prof. Evandro Alberto Zatti

Curitiba
2023

SUMÁRIO

1. IDEAÇÃO DO SISTEMA	4
2. DESCRIÇÃO DO SISTEMA (REGRAS DE NEGÓCIO, ATORES E CLASSES)	4
3. DIAGRAMA DE CLASSES	5
4. USO DA IA NO PROJETO E FEEDBACK DE SUA APLICAÇÃO	5

1. A IDEIAÇÃO DO SISTEMA

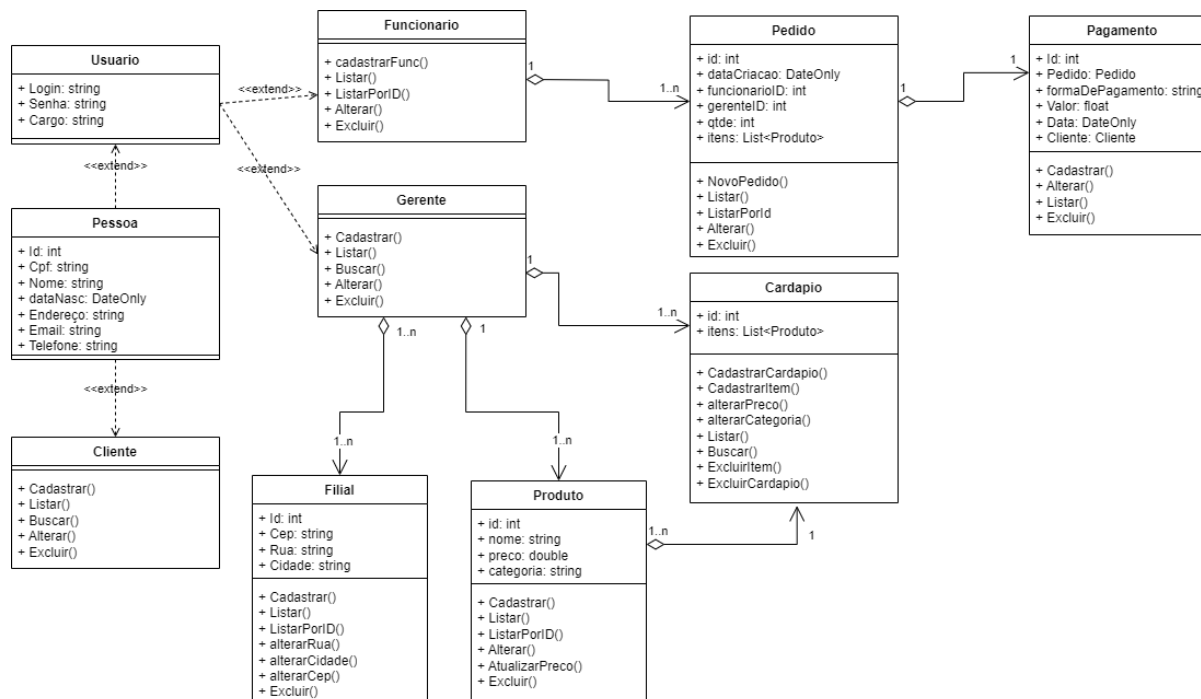
A Upside Cakes é um sistema voltado para a realização de atividades de uma loja de cupcakes, essas atividades incluem a realização e pagamento de pedidos, cadastro de clientes, produtos e funcionários, é importante salientar desde cedo que este sistema NÃO será destinado para o uso de um usuário comum, como por exemplo um cliente, apenas funcionários da loja terão acesso ao sistema, informações mais detalhadas sobre as regras de negócio serão apresentadas na descrição do sistema.

2. DESCRIÇÃO DO SISTEMA (REGRAS DE NEGÓCIO, ATORES E CLASSES)

1. Classe Usuário: O sistema contará com dois atores principais, funcionário e gerente, por meio de uma tela de login será definido o nível de permissão que o usuário do sistema irá obter.
2. Classe Pessoa: O sistema contará com uma classe que irá conter atributos de pessoas (nome, cpf, telefone, data de nascimento, email, endereço) que podem ser usados por outros atores do sistema por meio de herança.
3. Classe Gerente: Essa classe herda os atributos de pessoa e será responsável por cadastrar produtos, atualizar o estoque, adicionar itens no cardápio e cadastrar funcionários e gerentes.
4. Classe Funcionário: Essa classe herda os atributos de pessoa e será responsável por fazer pedidos e cadastrar clientes no sistema.
5. Classe Cliente: Essa classe herda os atributos de pessoa e será usada para relacionar um determinado cliente ao seu pedido.
6. Classe Produto: O sistema contará com uma classe que irá conter os atributos de um produto (nome, preço e categoria) que poderão ser cadastrados no sistema por meio do ator gerente e possibilitará o ator funcionário fazer pedidos.
7. Classe Pedido: O sistema contará com uma classe que possibilitará o funcionário fazer pedidos, ela usará os produtos cadastrados no sistema, terá o id do funcionário que fará o pedido e do gerente cadastrado no sistema além da data de lançamento do pedido.
8. Classe Cardápio: Será a classe de transferência de dados de produtos para realizar pedidos, será utilizada para o funcionário selecionar os produtos para realizar os pedidos.
9. Classe pagamento: Classe responsável por finalizar o pedido, ele pegará os dados do pedido, o valor, possibilitará a escolha da forma de pagamento e gerará a data de pagamento.

10. Classe Filial: O sistema irá conter uma classe que faz o cadastro das filiais da empresa, contendo os atributos(cep, cidade, rua).

3. DIAGRAMA DE CLASSES



4. USO DA IA NO PROJETO E FEEDBACK DE SUA APLICAÇÃO

Para a realização do projeto, foram utilizadas duas ferramentas de inteligência artificial, o Chat GPT e o Bard, o motivo pelo qual as duas ferramentas foram usadas partem de motivos distintos, a equipe já possuía uma breve experiência de desenvolvimento de software com o auxílio de IAs, portanto na visão do grupo, pode-se notar que o GPT possui uma compreensão de linguagem e retenção de contexto mais aprimorada comparada ao Bard, além de possuir um repertório melhor de possíveis respostas, por outro lado o Bard possui um melhor sistema de customização, podendo fornecer até 3 respostas para uma mesma pergunta, além de modularizar a explicação dos conteúdos, tornando mais simples o entendimento, por fim o Bard também possui um histórico de pesquisas mais amplo, dando a possibilidade de consultar todas as perguntas feitas desde o início de seu uso.

As inteligências artificiais foram uma ferramenta extremamente útil ao longo do processo de desenvolvimento, ajudando muito na parte da resolução de vários desafios relacionados aos comandos de terminal do dotnet, migrations e do database. Além disso, foi fundamental na criação das classes abstratas "Pessoa" e "Usuário". Também nos ajudou na criação dos controladores, fornecendo orientações e resolvendo problemas comuns relacionados à implementação das operações CRUD. Essa assistência contribuiu significativamente para um desenvolvimento mais eficiente e livre de erros.