
Laboratório 1 — Definição do Projeto e Modelagem Inicial do Negócio

1. Objetivo do Laboratório

Compreender o domínio do problema, definir o escopo inicial do projeto e estruturar o trabalho em grupo, estabelecendo a base conceitual para a evolução do sistema ao longo da disciplina.

2. Definição do Domínio do Sistema

Descrever, em poucas linhas:

- Qual é o domínio do sistema?
 - Educação e Cultura.
- Qual problema real ele resolve?
 - Gestão ineficiente do empréstimo de livros em bibliotecas, especialmente em ambientes onde o controle ainda é manual ou fragmentado.
- Quem são os principais usuários?
 - Leitor. (aluno, pesquisador ou usuário externo)
 - Bibliotecário.
 - Administrador do sistema.

3. Visão Geral do Sistema

Preencher os itens abaixo:

- Nome do sistema: **BiblioMania**
- Usuários principais: Leitor, Bibliotecário e Administrador do sistema
- Principais funcionalidades (alto nível)

- o Cadastro e manutenção do acervo
- o Cadastro e gerenciamento de usuários
- o Empréstimo e devolução de materiais
- o Controle de disponibilidade do acervo
- o Consulta e busca de materiais
- o Histórico de empréstimos e relatórios básicos

4. Identificação dos Processos de Negócio

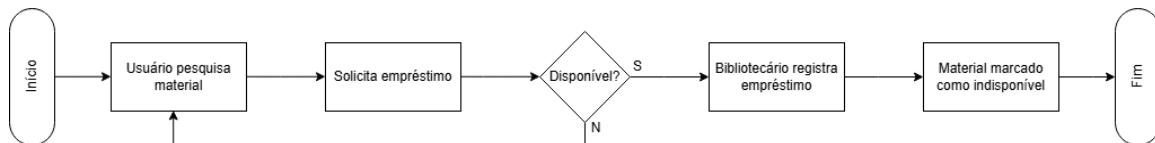
Nome do Processo	Empréstimo do material.
Entrada	Informações do Leitor e Livros.
Atores envolvidos:	Bibliotecário e Leitor.
Saída:	Comprovante de empréstimo do livro.

Nome do Processo	Devolução do material
Entrada	Informações do Leitor e Livros
Atores envolvidos:	Bibliotecário e Leitor.
Saída:	Comprovante de devolução do livro.

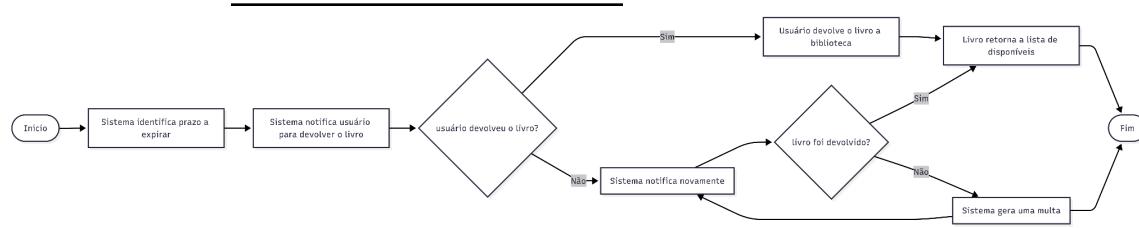
Nome do Processo	Cadastro de livros.
Entrada	Dados do livro e Registro.
Atores envolvidos:	Administrador do sistema.
Saída:	Dados do livro cadastrado

5. Diagrama Simplificado de Processo

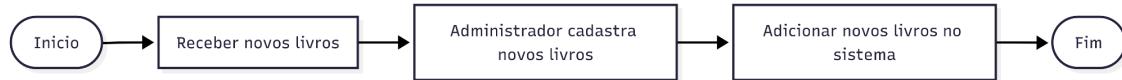
- Empréstimo de material



- Devolução de material



- Cadastro de livros



6. Preparação do Ambiente

- Criar repositório do projeto (Git):
https://github.com/Marcela1204/CC7532_Biblioteca_Digital
- Definir linguagem e framework
 - Linguagem: Python
 - Framework: Django