**DIAGRAMAS UML DA SOLUÇÃO DA SP – FÁBRICA DE BOLOS**

1. Uma imagem contendo texto, mapa

   Descrição gerada automaticamenteDiagrama de caso de uso – venda de bolos

Como definido com os clientes, nesta fase apenas o sistema de e-commerce que cuida das vendas será implantado. Todas as vendas serão realizadas pelo cliente. No caso de a venda ocorrer na loja, o vendedor vai orientar o cliente a realizar o pedido pela loja virtual em um próprio ponto que será disponibilizado na loja.

* O pedido é feito pela loja virtual – o sistema e-commerce gera a cobrança.
* O cliente efetua o pagamento.
* Após efetivado o pagamento, o sistema envia ordem para expedição ao vendedor.
* O vendedor separa o pedido ou envia ordem ao funcionário da produção para fabricação do bolo.
* O vendedor, após separar o pedido, o entrega ao cliente.

1. Diagrama de classe – venda de bolos

Uma imagem contendo captura de tela

Descrição gerada automaticamente

O diagrama de classe contempla todas as classes que estarão envolvidas no processo de venda dos bolos e suas relações. Para uma melhor visualização foram omitir os atributos e métodos.

* Classe Usuario vai conter os dados para login na loja virtual.
* Classe Cliente vai conter os dados do cliente – cada usuário estará associado ao um cliente.
* Classe BoloProduto será uma classe *<<entity>>* com a listas dos produtos comercializados na loja.
* Classe BoloEstoque será uma classe com os bolos disponíveis para venda, com prazo de validade, preço e demais características do produto (objeto).
* Classe Venda identifica a venda e mantém uma relação de composição com as classes VendaPagto e VendaExpedição, pois, a cada venda, são gerados os pagamentos da venda e a sua respectiva expedição.

1. Uma imagem contendo captura de tela

   Descrição gerada automaticamenteDiagrama de sequência – venda de bolos

E, finalmente, o diagrama de sequência demonstra as ações que são desencadeadas para cada processo de venda.