

SENAC  
Campus Santo Amaro

TADS - Análise Desenvolvimento de Sistemas

*POO-Programação Orientada a Objetos*



## **Entrega do Projeto POO**

Professor: Ver'issimo - carlos.hvpereira@sp.senac.br

01/06/2023

Ivo Bueno Gouveia  
Marcos Cavalcante Rosa  
Lucas Matulis  
Thomas Ferreira

Este documento é uma atividade avaliativa apresentada ao  
Centro Universitário Senac – com o objetivo registrar a  
especificação da entrega do Projeto da disciplina Programação  
Orientada a Objetos, com o intuito de adquirir menção.

São Paulo  
2023

## Sumário

Descrição dos papéis .....	4
Especificações do sistema .....	4
Cenário .....	4
Planejamento (cronograma).....	5
Situação problema.....	5
Solução de software .....	5
Modelo de dados .....	6
Caso de uso.....	6
Diagrama de classes .....	7
Desenho da arquitetura.....	7
Conclusão .....	8

## Descrição dos papéis

NOME	Responsabilidades
Ivo Bueno Gouveia	Responsável pelos viwers e parte gráfica.
Marcos Cavalcante Rosa	Responsável pelo DAO e Controller.
Lucas Matulis	Responsável pelo banco de dados e sua implementação.
Thomas Ferreira	Responsável pelo DAO e Controller.

## Especificações do sistema

Um sistema que pede login e permite o cadastro, entrando há uma tela de transferência, depósito, saque além de ver o extrato, com uma função de ver o saldo da conta e por fim uma função de sair da conta podendo fazer login em outra conta.

Transferência – Uma tela mostrando o saldo atual um espaço para escrever o valor a ser transferido e mais um espaço para que possa digitar a conta de destino e mais 4 botões de opção de agencias da conta destino, além dos botões de transferir para finalizar a operação e um botão para voltar para uma tela anterior.

Deposito – Uma tela mostrando o saldo atual e um espaço valor a ser depositado e um botão de voltar a tela anterior.

Saque – Uma tela mostrando o saldo atual e um espaço para digitar o valor a ser sacado e um botão para voltar a tela anterior.

Extrato – Uma tela de histórico para todas as operações da conta e um botão para voltar a tela anterior.

## Cenário

Um usuário entra caso não tenha login, fazer o cadastro com as informações pedidas, sequentemente faça login e utilize as operações primeiramente o depósito para movimentar a conta, depois pode escolher transferir para outra conta, ou sacar o dinheiro, logo após conferir as movimentações pelo extrato, e pode ficar se movimentando livremente pelo app.

## Planejamento (cronograma)

O que foi realizado	Data de começo	Data de Término
Criação banco de dados	04/05/2023	05/05/2023
Criação de contasDAO	11/05/2023	17/05/2023
Criação do Extrato e criação do MAIN	19/05/2023	22/05/2023
Criação TransferenciasDAO e conexoes	17/05/2023	22/05/2023
Implementação do Banco de dados	25/05/2023	26/05/2023
Criação ContaController	30/05/2023	01/05/2023
Criação TransferenciasController	30/05/2023	02/05/2023
Implementação dos viwers	05/06/2023	07/06/2023
Teste do sistema	08/06/2023	08/06/2023
Otimização do projeto	08/06/2023	09/06/2023
Projeto revisado e finalizado	09/06/2023	09/06/2023

## Situação problema

- Criar um app de banco que consiga criar e acessar contas correntes.
- Poder fazer depósitos e saques após o usuário ter acessado ele.
- Poder fazer transferências para outras contas.
- Poder ver o extrato de transferências feitas.

## Solução de software

Temos 4 partes do funcionamento da aplicação: DAO, Controller, View e App.

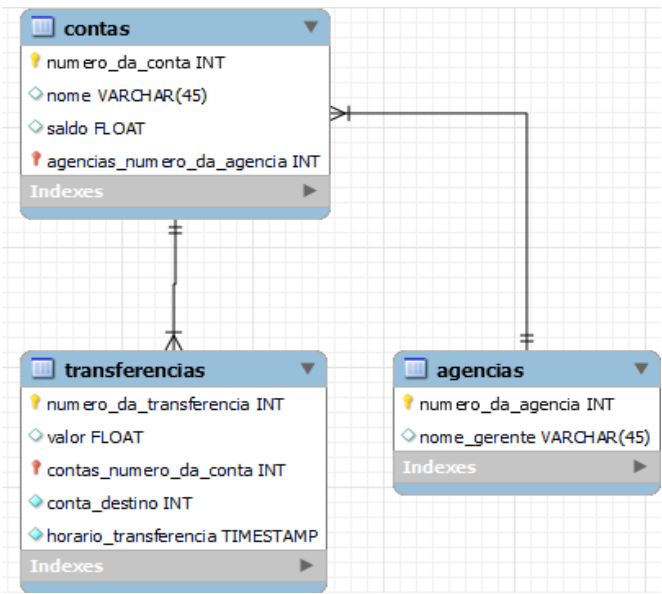
DAO - Contém a classe de conexão ao bando de dados MySQL e as classes com CRUD de suas respectivas tabelas

Controller - Contém as classes que criam objetos DAO para executar regras de negócio e alterar o banco de dados

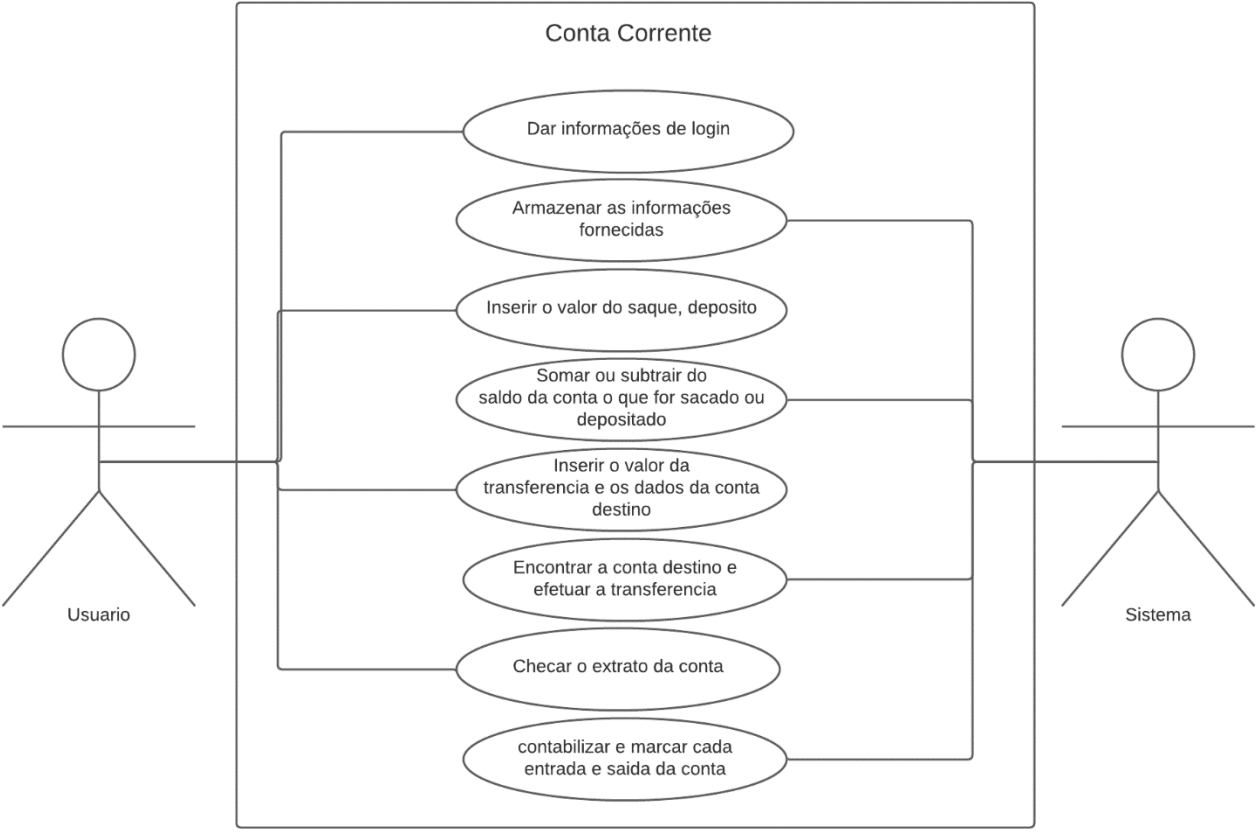
View - Contém as classes de interface gráfica da aplicação

App - É onde o método main se encontra para copilar o programa.

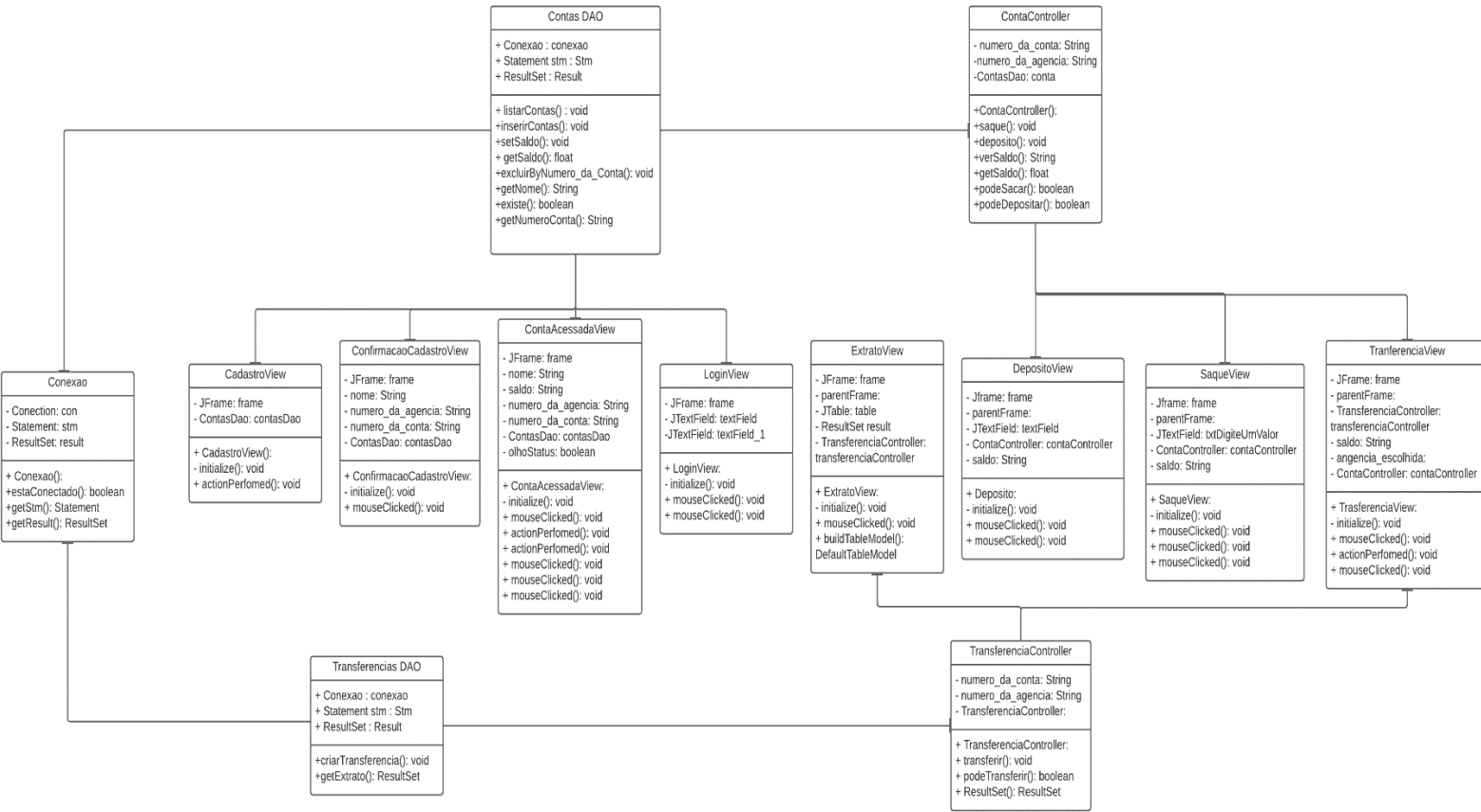
# Modelo de dados



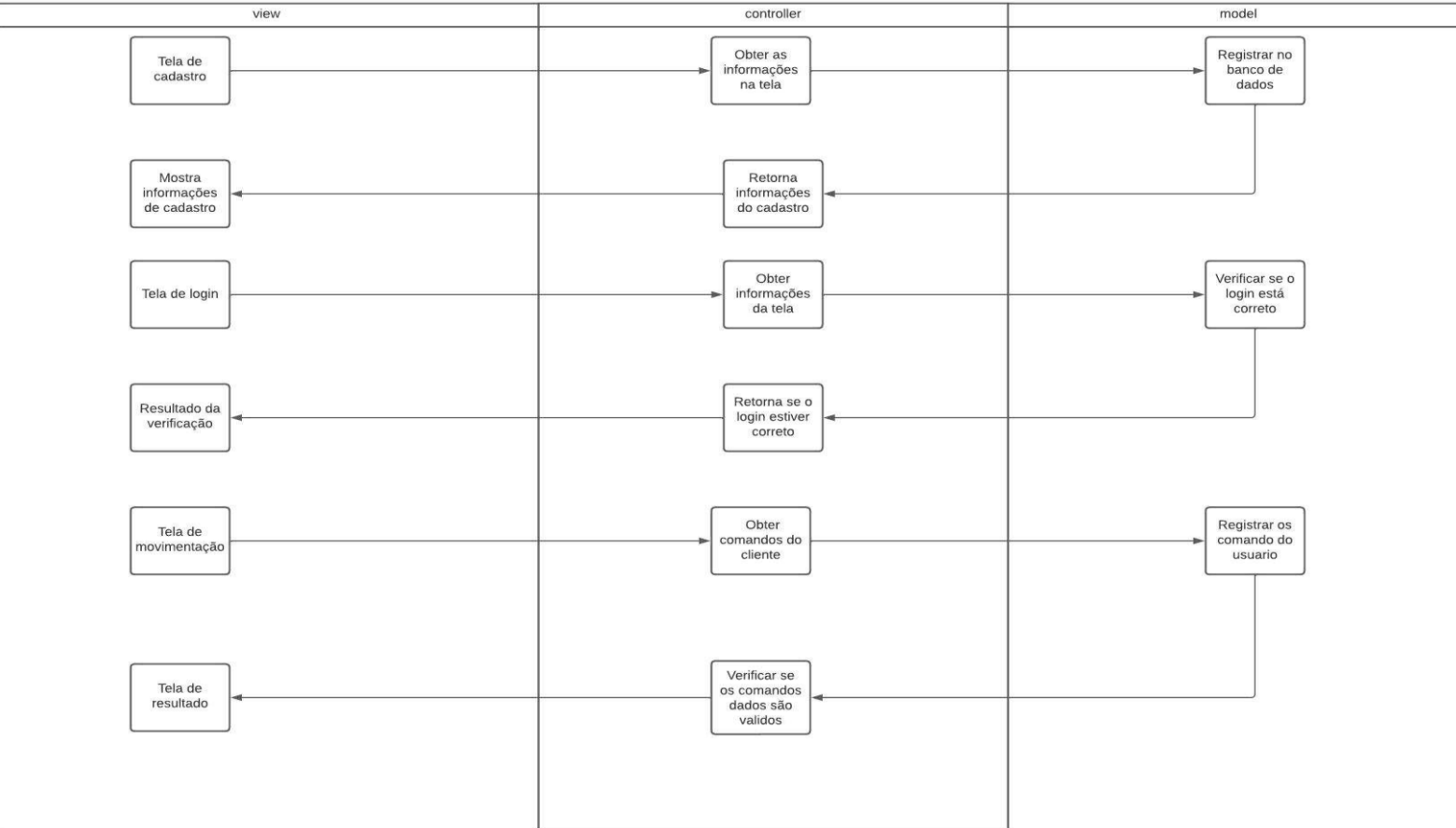
# Caso de uso



# Diagrama de classes



# Desenho da arquitetura



## Conclusão

Este projeto foi uma ideia inicial básica, porém da mesma forma foi um desafio a todos os integrantes pelo fato de ser um projeto maior do que estávamos acostumados, houve muita pesquisa e aprendizado, além de conversa entre os membros para que tudo ficasse condizente, mesmo sendo dividido em algumas partes todos os integrantes tem de estar ciente do todo, mediante a outras disciplinas que possuíam matérias compatíveis ao projeto pudemos ter melhor entendimento de partes específicas de algumas partes, como por exemplo (usabilidade e interfaces humano-computador) que nos fez ter maior compreensão da parte gráfica, ou (estrutura de dados) que fortaleceu os conceitos de classes e objetos, tendo em mente o trabalho feito agregou muito ao nosso conhecimento, portfólio e convivências em grupos.