
2021/2 Orientação a Objetos - TP2

Faculdade UnB Gama

Profa. Fabiana Freitas Mendes

Aluguel de bicicletas compartilhadas

ID do Grupo: T3.3

1. LISTA DE OBJETOS, ATRIBUTOS E MÉTODOS

❖ Usuário

- ❖ **Atributos:** Nome, e-mail, número de RG, número de CPF, telefone, login e senha, lugar em que o usuário se encontra.
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar, deletar e comprar.

❖ Bicicleta

- ❖ **Atributos:** Localização, funcionamento e disponibilidade.
- ❖ **Métodos:** Listar e buscar.

❖ Pagamento

- ❖ **Atributos:** Forma de pagamento (Débito ou Crédito), cadastro do cartão, informações do cartão e valor por tempo usado.
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar, deletar e listar.

❖ Tempo

- ❖ **Atributos:** Início da viagem, quantidade de tempo total da viagem e final da viagem.
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, editar, deletar e visualizar.

❖ Viagem

- ❖ **Atributos:** Preço por minuto, tempo final, qual bicicleta foi usada e avaliação do usuário, lugar de saída e lugar de chegada.
- ❖ **Métodos:** Cadastrar, deletar, editar, buscar e listar.

2. LISTA DE FUNCIONALIDADES DO SOFTWARE

2.1 Requisitos Funcionais

- ❖ **RF1:** Deve ser possível realizar CRUD de Usuário.
- ❖ **RF2:** Deve ser possível realizar CRUD de Pagamento.
- ❖ **RF3:** Deve ser possível realizar CRUD de Tempo.
- ❖ **RF4:** Deve ser possível realizar CRUD de Viagem.
- ❖ **RF5:** Deve ser possível o usuário realizar compra.
- ❖ **RF6:** Deve ser capaz de listar as viagens pagas pelo usuário.
- ❖ **RF7:** Deve ser capaz de mostrar o início, o término e o total de minutos da viagem.
- ❖ **RF8:** Deve ser capaz de buscar as viagens já feitas pelo usuário.
- ❖ **RF9:** Deve ser capaz de listar os pagamentos feitos pelo usuário como uma forma de recibo.
- ❖ **RF10:** O software deve possuir um conjunto de dados pré-cadastrados.
- ❖ **RF11:** Deve ser capaz de listar as bicicletas disponíveis.
- ❖ **RF12:** Deve ser capaz de buscar as bicicletas disponíveis.

2.2 Requisitos Não Funcionais

- ❖ **RNF1:** O software deve ser desenvolvido em Java.
- ❖ **RNF2:** O software deve ser desenvolvido utilizando o paradigma orientado a objetos.
- ❖ **RNF3:** A interação com o usuário deverá ser feita por meio de interface gráfica.
- ❖ **RNF4:** O software desenvolvido será para ambiente desktop.

2.3 Prioridade dos Requisitos

Prioridade	Requisito(s)
1	RF1, RF2, RF3, RF4, RF8, RF12, RF10, RNF1, RNF2, RNF3, RNF4, RF5
2	RF9, RF11, RF7
3	RF6