

**PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**Sistema Financeiro**

New Bank

**Alunos:**

|  |  |
| --- | --- |
| **RGM** | **Nome** |
| 29969476 | Guilherme Aparecido Marinho dos Santos |
| 29541425 | Lucas Rodrigues Amorim |
| 29233658 | Nicoly dos Santos Rocha |
|  |  |

São Paulo

2023

**UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL**

**PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**Sistema Financeiro**

New Bank

## Trabalho apresentado como parte do requisito para aprovação na Disciplina de Projeto Interdisciplinar do curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Cruzeiro do Sul.

**Orientadores:** Prof. Fábio Pereira da Silva – Análise e Projeto de Sistemas;

e Prof. Agnaldo Silibert Mota – Engenharia de Software;

São Paulo

2023**Sumário**

[1. Apresentação: 4](#_Toc48489109)

[1.1 Justificativa e Motivação 4](#_Toc48489110)

[1.2 Dados do Sistema. 4](#_Toc48489111)

[2 Requisitos de Técnica de Desenvolvimento de Algoritmos 4](#_Toc48489112)

[3 Requisitos de Programação Orientada a Objetos 4](#_Toc48489113)

[4 Consideração finais 5](#_Toc48489114)

[5 Referencias 14](#_Toc48489115)

[APENSO 1 – Cronograma de entrega de atividades. 15](#_Toc48489116)

# 1. Apresentação:

## 1.1 Justificativa e Motivação

Este projeto oferece os desafios à altura de um curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, pois reúne, de uma só vez, habilidades adquiridas em diversas áreas da computação, em especial àquelas voltadas à Análise e Projeto de Sistemas e Engenharia de Software, além de incentivar a pesquisa, imersão e conhecimento sólido das matérias.

## 1.2 Dados do Sistema.

Esse programa é utilizado como um software de sistema bancário e, devido a isso, ele possui funcionalidades da respectiva área de atuação, contendo então os seguintes serviços: nele podemos consultar o perfil do cliente, histórico de transação e o menu de ajuda. Ele possui uma interface fácil de ser usada, com intuito de melhor adaptação do usuário. Visando também maior fluidez do nosso programa e assertividade na demanda de nosso respectivo cliente.

# 2 Requisitos de Técnica de DESENVOLVIMENTO DE ALGORITMOS

Nosso projeto abrange todos as exigências solicitadas pelos nossos docentes e, por isso, declaramos que o mesmo está completamente adequado e com todos os requisitos funcionais, não-funcionais e regras de negócios que aprendemos em sala nas disciplinas de Engenharia de Software e Análise e Projeto de Sistemas.

# 3 Requisitos de Programação Orientada a Objetos

## 3.1 Estratégia Geral

No nosso projeto de sistema bancário, tentamos representar de forma mais genuinamente possível um aplicativo de uma empresa nesse ramo, procuramos adicionar todas as funções reais de um software que atue nesse nicho. Entendendo isso, utilizamos classes (DTO, DAO e VIEW) e atributos específicos ao elemento denotado, onde cada um conteve os métodos getter, setter e métodos construtores. Existindo diversas situações que ocorrem no cotidiano profissional, sendo o mais comum o acesso de determinado usuário no sistema, podendo ter entrada em diferentes janelas do mesmo produto, dependendo inteiramente do perfil de quem utiliza. As diferentes abas são: identificação de cliente, cartão, conta e classes DTO para histórico de transferência pix, doc e ted.

## 3.1.1 Dados do Sistema.

**3.1.2 Código conexão do banco de dados**

Esse código conecta o banco de dados criado localmente na máquina que foi criado e monitorado o projeto. Criado localmente na máquina que foi feito a codificação e o sistema do projeto.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança média

**3.1.3 Método do Código de Autenticação do Cliente**

Esse código valida o login do cliente de acordo com cpf e senha cadastrado.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

**Método com Código de Cadastro de Clientes**

**3.1.4 Método com Código de Cadastro de Clientes**

Esse código cria uma linha no banco de dados ligado com as informações preenchidas no formulário que está vinculado ao código.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**3.1.5 Método com Código de Cadastro do Cartão do Cliente**

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**3.1.6 Método para Gerar os Atributos do Cartão do Cliente**

Esse método gera conteúdo para as variáveis para criação do cartão**.**

**Texto

Descrição gerada automaticamente**

**3.1.7 Método para Cadastro de Conta do Cliente**

Esse método efetua a criação da conta vinculado ao cliente no repositório de contas.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**3.1.8 Método para Gerar Atributos para a Conta do Cliente**

Esse método é composto ao de cadastro da conta, pois ele cria e gera valores para as variáveis da conta.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**3.1.9 Método para Obter os Dados do Cliente no Banco de Dados**

Esse código obtém os dados do cliente com a validação pelo cpf.

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Texto

Descrição gerada automaticamenteEsse método obtém os dados do cartão do cliente de acordo com o cpf validado.

**3.2.1 Métodos de Transferência PIX**

Esse método é composto a operação de transferência pix, nele é feito a subtração do valor da transferência na conta do Remetente.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Esse método é composto a operação de transferência pix, nele é feito a adição do valor da transferência da conta do Destinatário.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**3.2.2 Métodos para Adicionar Transferência PIX ao Histórico**

Esse método adiciona a transferência efetuada no repositório de transferências PIX.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**3.2.3 Métodos de Transferência DOC / TED**

Esse método é composto a operação de transferência DOC / TED, nele é feito a subtração do valor da transferência da conta do Remetente.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Esse método é composto a operação de transferência DOC / TED, nele é feito a adição do valor da transferência na conta do Destinatário.

Texto, Email

Descrição gerada automaticamente

**3.2.4 Método para Adicionar Transferência DOC / TED ao Histórico**

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Esse método adiciona a transferência realizada no histórico de transferências DOC / TED.

**3.2.5 Método para Carregar o Repositório do Histórico de PIX**

Esse método carrega os dados do repositório de histórico de PIX e guarda os valores dentro dos métodos getter e setters da classe de Histórico PIX.

Texto

Descrição gerada automaticamente

**3.2.6 Método para Carregar o Repositório do Histórico de DOC/TED**

Texto

Descrição gerada automaticamenteEsse método carrega os dados do repositório de histórico de DOC / TEDe guarda os valores dentro dos métodos getter e setters da classe de Histórico DOC/TED.

# 4 Consideração finais

Diante deste desafio encontramos diversas dificuldades na elaboração do projeto, sendo elas: formatação da matriz, criação de vetores e alocação de espaços. Tendo a necessidade de buscar conhecimento em vídeos, sites e documentos de nossas aulas. Essa experiência resultou no aprimoramento do nosso conhecimento e habilidade em ambas as matérias, e aperfeiçoamento na linguagem Java.

Durante as etapas do projeto, tivemos uma melhor percepção sobre os requisitos e regras de negócios, uma evolução no desenvolvimento de fluxograma e diagramas. Com isso, melhoramos as nossas habilidades comportamentais (soft skills) e técnicas (hard skills).

# 5 BIBLIOGRAFIA

Devmedia (2013), “Como conectar uma aplicação Java a um banco de dados Acess”, consultado em 20 de abril de 2023, Disponível em:

https://www.devmedia.com.br/como-conectar-uma-aplicacao-java-a-um-banco-de-dados-access/28184

Alura (2022), “MySql: Do Download e instalação até sua primeira tabela”, consultado em 20 de abril de 2023, Disponível em:

https://www.alura.com.br/artigos/mysql-do-download-e-instalacao-ate-sua-primeira-tabela

Youtube - Bruno Duarte (2021), “Java com MySQL”, consultado em dia 22 de abril ao dia 5 de maio de 2023, Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=1OmhFEhav8&list=PLA177te8KCzejCXMA\_Jd1sJU9pw-utKJ\_

# APENSO 1 – Cronograma de entrega de atividades.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Descrição | Data | | Prazo do cronograma em semanas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Responsável | |
| Início | Término |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |  | |
| 1 | Definição do tema e planejamento inicial | 16/04 | 16/04 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Todos | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Definir e digitar as regras de negócios | 16/04 | 16/04 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Todos | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Desenvolver as artes gráficas | 17/04 | 17/04 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nicoly | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Definir o que é Funcional e Não-Funcional | 16/04 | 16/04 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Todos | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Iniciar a modelagem da parte escrita do projeto | 26/04 | 16/05 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nicoly e  Lucas | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Pesquisar por referências bibliográficas | 08/04 | 08/04 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Lucas | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Construir Estrutura do Banco de Dados | 22/04 | 02/05 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Guilherme | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Iniciar modelo de apresentação do projeto | 26/04 | 16/05 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nicoly e  Lucas | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Desenvolver a interface gráfica | 22/04 | 14/05 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Guilherme | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Criar diagrama de classes e de sequência | 16/04 | 16/04 |
| P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Todos | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | Entrega do projeto final | 16/04 | 16/05 | P |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Todos | |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**OBS:** **P** = previsto; **R** = realizado