PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

EXERCICIOS 04

UML: Modelagem do domínio de um sistema de e-commerce de artigos usados.

Neste sistema, serão comercializados artigos usados de: jogo de futebol de botão, livros usados, filmes usados (em VHS, DVD ou Blu-Ray) e camisas de times (esportes variados).

Por ser um e-commerce, o modelo deve contemplar algumas entidades: Cliente (que será cadastrado para realizar compras), Pedido (que será criado para registrar as vendas do site), Estoque (uma vez que os produtos podem estar armazenados em locais diferentes) e Preço.

Funções de emissão de Nota Fiscal e consolidação do faturamento mensal serão representados por meio de uma interface com um sistema terceiro.

E funções de busca de endereço e cálculo de frete também serão representados por meio de uma interface com outro sistema terceiro.

O modelo também deve prover a seguinte lista de comportamentos desejados:

- CRUD das entidades

- Consulta de Pedidos por Cliente

- Consulta de Pedidos não finalizados

- Consulta de Pedidos finalizados por período

- Consulta de Estoques por Produto

- Relatório de faturamento atual do mês

- Relatório de faturamento atual do ano

Objetivos

- Elaborar um diagrama de classes, com os eventuais relacionamentos de herança e associação entre as classes.

- Definir os atributos e métodos de cada classe.

- OBS.: Não precisa especificar os construtores e gets/sets.