

Projeto

Projeto

- O objetivo deste projeto é criar uma aplicação de gestão de stocks
- A aplicação pode ser corrida (iniciada e executada) dentro do Eclipse
- A aplicação irá interagir com o utilizador através da consola do Eclipse:
 - O output da aplicação será para a consola (System.out)
 - O input da aplicação serão os dados introduzidos pelo utilizador na consola (System.in)

Entidades

- Nesta aplicação existem 2 entidades:
 - Produto
 - Prateleira
- Uma prateleira pode ter 0 ou 1 produto
- Um produto pode estar presente em 0 ou “n” prateleiras

Prateleira

- Uma prateleira tem:
 - Um código (ID)
 - Capacidade
 - Produto que alberga
 - Preço de aluguer de localização (diário)

Produto

- Um produto tem:
 - Um código (ID)
 - Uma lista de prateleiras onde está exposto
 - Valor unitário de desconto
 - IVA (Imposto de Valor Acrescentado em percentagem)
 - PVP (Preço de Venda ao Público)

Funcionamento da aplicação

- Quando a aplicação arranca, são apresentadas ao utilizador 3 opções:

Por favor selecione uma das seguintes opções:

- 1) Listar produtos
- 2) Listar prateleiras
- 3) Sair

- Se o utilizador introduzir 1, é encaminhado para o ecrã de listar produtos onde primeiro aparece uma lista de produtos e, de seguida, são apresentadas as seguintes opções:

Por favor selecione uma das seguintes opções:

- 1) Criar novo produto
- 2) Editar um produto existente
- 3) Consultar o detalhe de um produto
- 4) Remover um produto
- 5) Voltar ao ecrã anterior

- Se o utilizador introduzir 2, o mesmo acontece para o ecrã de listar prateleiras
- Se o utilizador introduzir 3, a aplicação termina

Ecrã de listagem

- Tanto no caso da listagem de produtos como de prateleiras, a primeira ação neste ecrã é a listagem de todas as entidades (produtos ou prateleiras) existentes no sistema. Os campos a apresentar são à sua escolha, sendo apenas o campo ID obrigatório.
- Após esta lista, (como dito no slide anterior) devem ser apresentadas as opções seguintes ao utilizador:

Por favor selecione uma das seguintes opções:

- 1) Criar novo produto
- 2) Editar um produto existente
- 3) Consultar o detalhe de um produto
- 4) Remover um produto
- 5) Voltar ao ecrã anterior

- Se o utilizador introduzir 1, é encaminhado para um ecrã onde são pedidos todos os dados dessa entidade (excepto o ID). No final, a entidade é persistida no sistema e o utilizador é reencaminhado para a página de listagem da entidade onde deverá já aparecer a nova entidade acabada de criar

Ecrã de listagem

- Se o utilizador introduzir 2, primeiro é-lhe pedido o ID da entidade a editar. De seguida é encaminhado para um ecrã onde lhe são pedidos todos os dados dessa entidade (excepto o ID)
 - Ao lado de cada pedido de atributo, deve ser apresentado o valor atual. Se o utilizador apenas pressionar <Enter> o valor anterior é mantido na entidade
 - A única exceção ao ponto anterior são os campos *produto* (na prateleira) e *lista de prateleiras* (no produto). Nestes casos os valores anteriores deverão ser apresentados, mas, se o utilizador apenas pressionar <Enter>, o campo deve ser limpo. Assim sendo, para manter os valores anteriores, o utilizador deverá re-introduzir os valores pretendidos.
 - No final, a entidade é modificada no sistema e o utilizador é reencaminhado para a página de listagem da entidade onde deverá já aparecer a entidade com os novos valores

Ecrã de listagem

- Se o utilizador introduzir 3, primeiro é-lhe pedido o ID da entidade a consultar. De seguida é encaminhado para um ecrã onde lhe são apresentados todos os dados dessa entidade
- Se o utilizador introduzir 4, primeiro é-lhe pedido o ID da entidade a remover. De seguida é-lhe pedido para confirmar que pretende remover aquela entidade. Se o utilizador aprovar, a entidade é removida e o utilizador é encaminhado para o ecrã de listagem onde a entidade já não deverá estar presente
- Se o utilizador introduzir 5, é encaminhado para o ecrã inicial



Luís Ribeiro

I'm a software engineer with more than 14 years of experience in software development in Java and other technologies, software architecture, team management and project management.

My mission is to transform people's ideas into fully functional, production ready and user friendly software applications that can change the world!

luismmribeiro@gmail.com

Thank you