

OAT 1 – Introdução a Diagrama de Classes

Autor: <Daniel Silva Caroba>
<Eduardo Silva Brandão Filho>
<Gustavo Barbosa>
<Ian Dias Duque>
<Olavo Barros Meira Filho>

Agenda

O objetivo dessa apresentação é
....

1. Item 1:
Contexto do projeto

2. Item:
Objetivo e escopo da API

3. Item:
Principais funcionalidades

4. Item:
Modelagem conceitual
(Diagrama de Classes)

5. Item:
Considerações finais

OBJETIVO DO SISTEMA

Itens para discussão:

- Desenvolver uma API REST em Java
- Gerenciar usuários, eventos e ingressos
- Aplicar conceitos de orientação a objetos
- Implementar regras de negócio definidas nas User Stories
- Servir como base para futuras evoluções da plataforma



PERFIS DE USUÁRIO

Itens para discussão:

- **Usuário Comum:**
 - Cadastro na plataforma
 - Visualização e alteração de perfil
 - Compra, cancelamento e listagem de ingressos
- **Usuário Organizador:**
 - Cadastro com dados pessoais e empresariais
 - Criação, alteração, ativação e desativação de eventos
 - Visualização de eventos cadastrados



FUNCIONALIDADES PRINCIPAIS



- **Cadastro, ativação e desativação de usuários**
- **Cadastro e gerenciamento de eventos**
- **Feed de eventos ativos**
- **Compra e cancelamento de ingressos**
- **Listagem de ingressos por usuário**

REGRAS DE NEGÓCIO



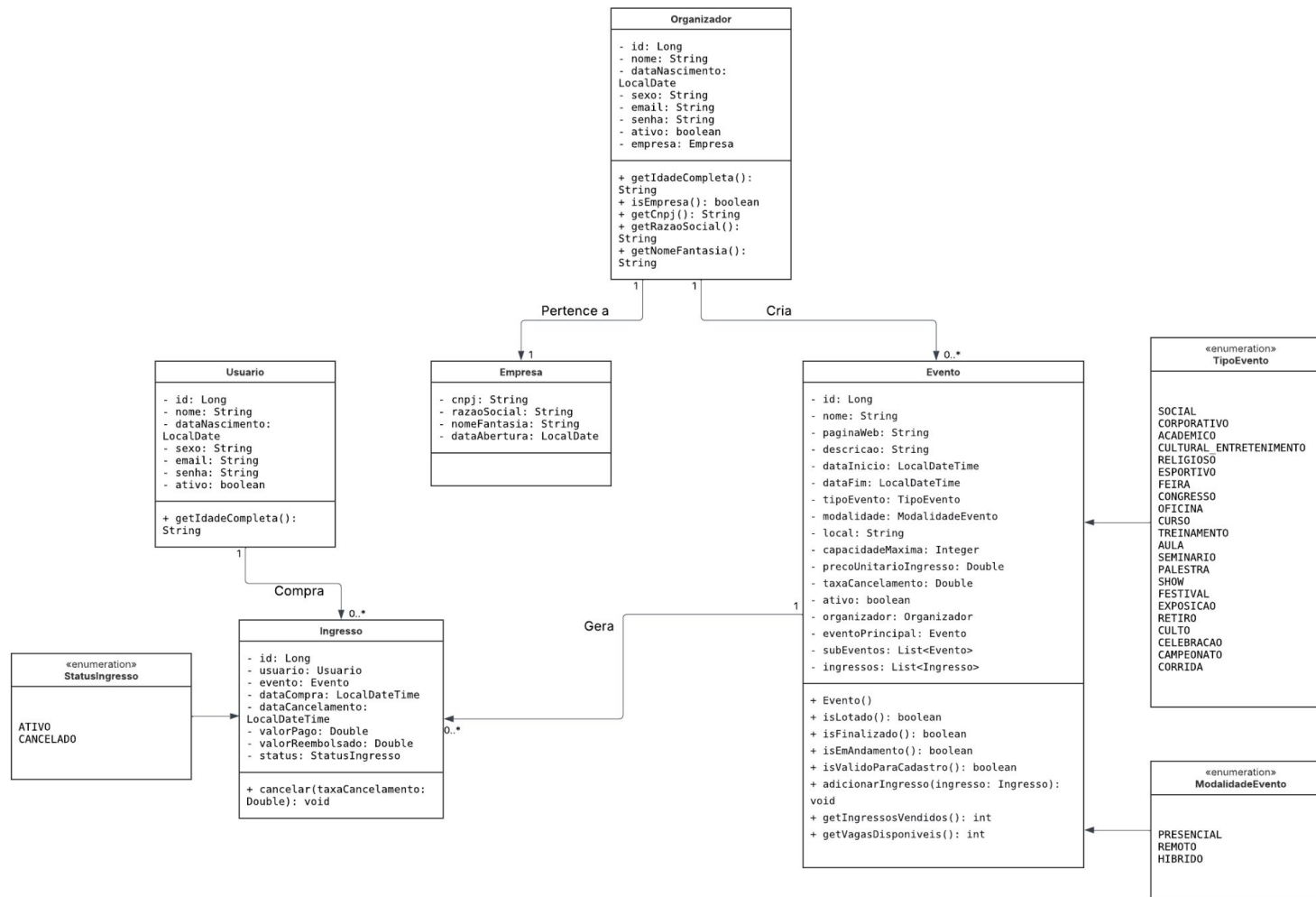
Pontos de interesse:

- Não é permitido usuários com e-mail duplicado
- Eventos não podem iniciar em datas passadas
- Eventos devem ter duração mínima de 30 minutos
- Eventos com ingressos vendidos exigem reembolso ao serem desativados
- Organizadores só podem desativar conta se não tiverem eventos ativos

MODELAGEM CONCEITUAL



- A modelagem do sistema foi realizada por meio de um Diagrama de Classes, representando as principais entidades do domínio, como Usuário, Organizador, Evento e Ingresso, além de seus atributos, métodos e relacionamentos.
- Esse diagrama serve como base para a implementação da API e garante maior clareza na estrutura do sistema.



CONSIDERAÇÕES FINAIS



- O desenvolvimento da API Dendê Eventos proporcionou a aplicação prática de conceitos fundamentais de engenharia de software, como orientação a objetos, modelagem UML e definição de regras de negócio.
- O projeto contribui para a formação técnica dos integrantes da equipe e estabelece uma base sólida para futuras evoluções da plataforma.

REFERÊNCIAS



Documentação da OAT 1 – Introdução a Diagrama de Classes

Repositório do projeto Dendê Eventos API

Material didático da disciplina

Modelo Conceitual fornecido pela Dendê Softhouse