

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

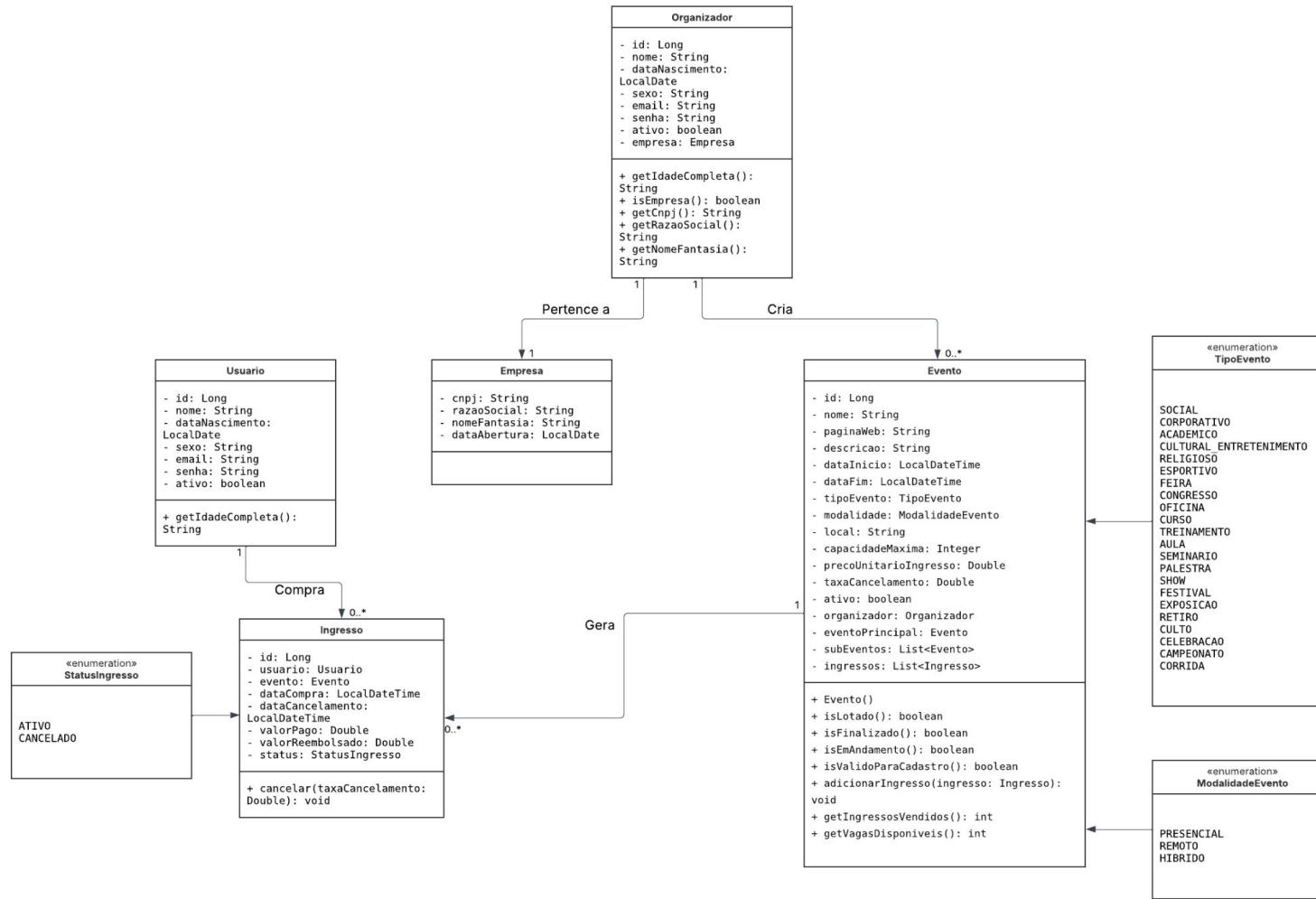


Pontos de interesse:

- 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

Estatística aplicada à análise de dados