

# UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO ESCOLA DE MINAS DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE CONTROLE E AUTOMACAO - DECAT



#### PAULO FELIPE POSSA PARREIRA

Programação Orientada a Objetos: 2º Trabalho de Implementação

## SUMÁRIO

	SUMÁRIO 2	2
1	Objetivo	3
2	Softwares Utilizados	3
3	Requisitos do Sistema	3
4	Principais Recursos Utilizados	4
5	Dica de Utilização	5
6	Exemplo de Utilização	6
7	Diagrama UML	6

#### 1 Objetivo

O objetivo deste primeiro trabalho, desenvolvida para a disciplina de Programação Orientada a Objetos, é de assimilar os conhecimentos obtidos na disciplina, modelando e implementando um sistema de gerenciamento para uma clínica de odontologia. O trabalho é desenvolvido na linguagem C++ e também tem como objetivo o aprendizado das ferramentas que essa linguagem oferece, como a biblioteca padrão e o suporte a manipulação de arquivos.

#### 2 Softwares Utilizados

Durante o desenvolvimento do trabalho nós utilizamos alguns softwares e tecnologias, abaixo citamos esses e damos uma breve descrição do seu papel:

- C++/11 A versão do C++ escolhida foi a 11, principalmente devido a adoção de recursos mais modernos a partir dessa versão.
- Apache NetBeans IDE 11.1 A escolha da IDE foi tomada com base na experiência prévia do autor e também na capacidade de integração com a linguagem C++.
- Visual Paradigm Online Interface web utilizada para montar o diagrama UML.

#### 3 Requisitos do Sistema

A seguir estão listados os requisitos do sistema e uma breve descrição de como eles foram implementados:

- Agenda A agenda de um especialista contém todas as suas consultas marcadas. Ela foi implementada através da classe RegistroAgenda e possui uma interface amigável e segura para o cadastro. Sua lógica está implementada na classe AgendaConsultaService, que faz todas as verificações para a funcionalide do CRUD. Os registros são armazenados dentro de um List na classe Especialista.
- Recebimento de Consultas O recebimento de consultas é implementado na classe RegistroConsulta e sua lógica na classe AgendaConsultaService. O registro da consulta passa por verificações em todas as operações do CRUD. Os registros são armazenados dentro de um List na classe Especialista.

- Pagamento de Contas As contas da clínica são armazenadas na classe Registro-Pagamento e passam por verificações antes de serem processadas, sua lógica está implementada na classe PagamentoService.
- Folha de Ponto e Salário O sistema permite o controle total da folha de ponto e do pagamento de salário dos funcionários. Sua lógica está implementada na classe PontoSalarioService e suas entidades são mapeadas através de um HashMap, que mapeia o salário do mês junto a folha de ponto do mesmo. Todas as verificações necessárias são implementadas.
- Relatórios O sistema permite a criação de vários relatórios, exibidos em tabela, que mostram o pagamento de contas e salários, além do recebimento de consultas.
  Esses relatórios são gerenciados pela classe RelatorioService e são ordenados por data, puxando informações das outras funcionalidades do sistema.
- Cadastro de Usuários Função administrativa para cadastrar novos usuários no sistema, guardando os novos usuários em arquivo e também em uma LIst da classe Usuario, atributo da classe MainService.

#### 4 Principais Recursos Utilizados

Como o objetivo do trabalho foi a fixação dos conceitos de orientação a objetos e das funcionalidades disponíveis na linguagem Java, optou-se por utilizar o maior número de recursos disponíveis. Abaixo estão listados os recursos mais importantes e o motivo da escolha dos mesmos.

- Interface Gráfica A interface gráfica utilizada foi a Swing, amplamente utilizada para aplicações desktop. A interface foi pensada de forma a ser intuitiva e de fácil manipulação pelos usuários.
- Herança e Polimorfismo Todas as classes relacionadas ao sistema de usuários utilizam de herança e polimorfismo para cumprir seus requisitos. A classe Usuario é extendida por todas as classes relacionadas aos papéis, que possuem alguns métodos sobrescritos.
- Utilização de Bibliotecas e Funcionalidades do Java O sistema utiliza vários containers do Java SE e também faz amplo uso da sua capacidade de manipulação. Também foram utilizados vários conceitos novos no Java, como programação funcional através de streams e sua nova biblioteca de data, transformando sua manipulação mais fácil e confiável. Também foram utilizadas algumas bibliotecas externas para melhorar a usabilidade do sistema, como o DateTimeUI para o Swing.

- Arquivos e Serialização O Java possui maneiras modernas de realizar a gravação de arquivos, como o InputStream e OutputStream. Esses recursos, utilizados junto ao alto poder de serialização da linguagem, garantem a correta persistência dos dados.
- Sistema de Permissão Através de ENUM O sistema utiliza um unico arquivo para controlar a permissão dos usuários. Através do enum PERMISSSOES é possível alterar as permissões de cada tipo de usuário no sistema.
- Encapsulamento Todas as variáveis das classes estão encapsuladas e só podem ser acessadas através dos getters e setters, garantindo alguma validação desses dados.
- Exceções e Try/Catch Algumas partes do código foram implementadas de forma a tratar exceções, possibilitando o funcionamento do software mesmo que ocorra algum erro durante o tempo de execução.

#### 5 Dica de Utilização

O sistema foi projetado de forma a ser intuitivo para usuários leigos. Para começar a utiliza-lo, insira o login: admin e senha: admin, entrando com a conta de administrador e tendo acesso a todas as funcionalidades disponíveis.

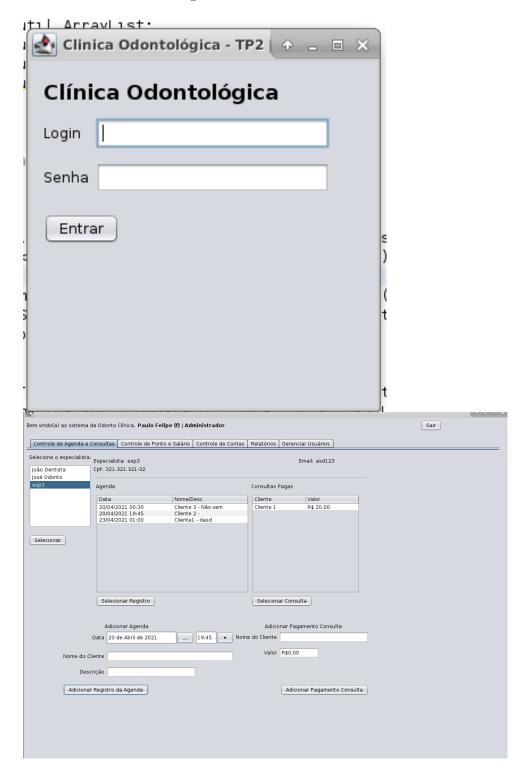
A interface gráfica é divida em abas e o registro de usuários pode ser feito através da aba "Gerenciar Usuários".

Instruções de compilação:

- A compilação do sistema deve ser feito utilizando, preferencialmente, a IDE NetBeans 12.0.
- Versão do Java: Java SE 11, ou > 8.
- O projeto utiliza o gerenciador de pacotes Maven, ou seja, é possível realizar um mvn install para compilar.
- O executável do projeto é o jar BCC221TP2-ProjetoClinica-1.0-SNAPSHOT.jar, que pode ser encontrado na pasta principal ou na pasta target.
- O progrma gera dois arquivos; usuariosObj.dat e pagamentosObj.dat para persistir os dados.

### 6 Exemplo de Utilização

Abaixo estão exibidas algumas das telas do sistema.



### 7 Diagrama UML

O diagrama UML do sistema está anexado em um arquivo separado, de nome "clinicaUml.png"

