# TICKET MACHINE AUTOR, CALEBE DE PAULA BIANCHINI

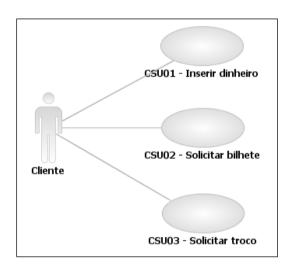
## 1 Requisitos

As estações de trem freqüentemente fornecem máquinas de vender bilhetes que imprimem um bilhete quando um cliente insere a quantia correta para pagar a passagem. As máquinas mantêm uma soma total da quantidade de dinheiro que coletou durante toda sua operação.

## 1.1 Catálogo dos Atores

Ator	Descrição
Cliente	Usuário da máquina de vender bilhetes.

## 1.2 Diagrama dos Casos de Uso



## 1.3 Especificação dos Casos de Uso

#### 1.3.1 CSU01 - Inserir dinheiro

Identificador	CSU01
Nome	Inserir dinheiro
Atores	Cliente

Sumário	Uma quantia de dinheiro é inserida na máquina. É importante	
	ressaltar que essa quantia sempre é representada por uma única	
	nota de papel-moeda.	
Complexidade	Médio	
Regras de Negócio	N/D	
Pré-condições	N/D	
Pós-condição	O valor inserido é adicionado ao saldo total disponível.	
Pontos de Inclusão	N/D	
Pontos de Extensão	N/D	

Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. O Cliente insere uma nota de papel-	
moeda.	
	2. O Sistema mostra uma mensagem
	informando para o Cliente aguardar alguns
	instantes.
	3. O Sistema valida a nota de papel-moeda
	inserida.
	4. O Sistema adiciona o valor ao saldo
	disponível.
	5. O Sistema informa que a nota de papel-
	moeda foi aceita.
	6. O sistema informa o saldo atual. Caso
	de Uso é encerrado.

Fluxo de Exceção 1: 3a. O Sistema não valida a nota de papel-moeda.	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. O Sistema devolve a nota de papel-
	moeda.
	2. Enquanto o Cliente não retirar a nota de
	papel-moeda, o Sistema informa que a
	nota de papel-moeda é inválida.
3. O Cliente retira a nota de papel-moeda.	
	4. Volta ao passo 6 do Fluxo Principal.

## 1.3.2 CSU02 - Solicitar bilhete

Identificador	CSU02
Nome	Solicitar bilhete
Atores	Cliente
Sumário	Um único bilhete de transporte é impresso.
Complexidade	Fácil
Regras de Negócio	N/D
Pré-condições	N/D
Pós-condição	Um bilhete é impresso e seu valor é debitado do saldo disponível.
Pontos de Inclusão	N/D

## Pontos de Extensão N/D

Fluxo Principal		
Ações do Ator	Ações do Sistema	
1. O Cliente solicita impressão do bilhete		
de transporte.		
	2. O Sistema verifica o saldo e emite o	
	bilhete.	
	3. O sistema informa o saldo atual. Caso	
	de Uso é encerrado.	

Fluxo de Exceção 1: 2a. O saldo é insuficiente para emissão do bilhete.	
Ações do Ator	Ações do Sistema
	1. O Sistema informa que o saldo é
	insuficiente.
	2. Volta ao passo 3 do Fluxo Principal.

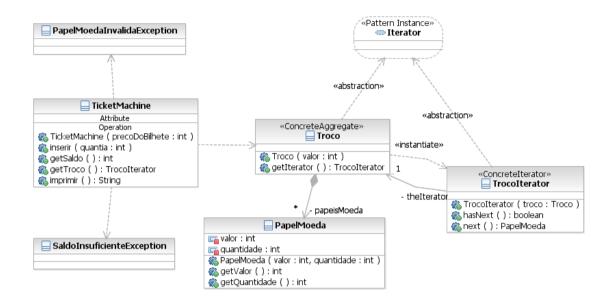
#### 1.3.2 CSU03 - Solicitar troco

Identificador	CSU03
Nome	Solicitar troco
Atores	Cliente
Sumário	O troco é devolvido. Vale ressaltar que o troco também é em nota
	de papel-moeda.
Complexidade	Fácil
Regras de Negócio	N/D
Pré-condições	N/D
Pós-condição	O valor em nota de papel-moeda é devolvido e o saldo disponível
	é zerado.
Pontos de Inclusão	N/D
Pontos de Extensão	N/D

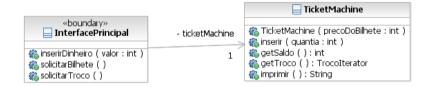
Fluxo Principal	
Ações do Ator	Ações do Sistema
1. O Cliente solicita devolução do saldo	
restante como troco.	
	2. O Sistema verifica o saldo e devolve a
	quantidade do saldo em notas de papel-
	moeda.
	3. O Sistema zera o valor do saldo.
	3. O sistema informa o saldo atual. Caso
	de Uso é encerrado.

## 2 Projeto Orientado a Objetos

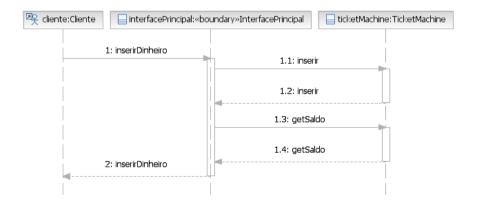
#### 2.1 Diagrama de Classes Principal



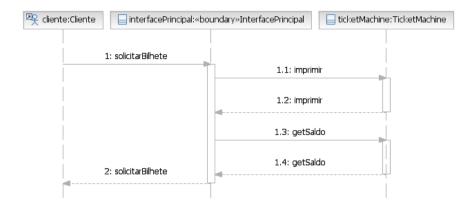
### 2.2 Diagrama de Classes de interação



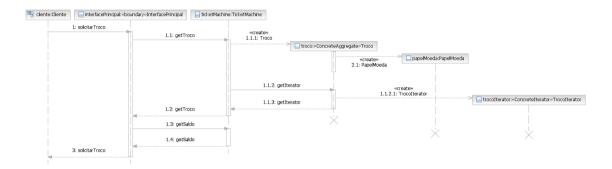
### 2.3 Diagrama de Sequência – Inserir dinheiro



## 2.4 Diagrama de Sequência – Solicitar bilhete



## 2.5 Diagrama de Sequência – Solicitar troco



 $\acute{\text{E}}$  importante salientar que estes diagramas representam apenas o fluxo principal dos casos de uso.