

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás Campus Formosa

Análise Orientada a Objetos - Prof. Dr. João Ricardo Braga de Paiva Grupo: Everton Leon, Erik Takeshi Miura e Sara Candido Fernandes

Trabalho: Cenário, Diagrama de Casos de Uso e Diagrama de Classes



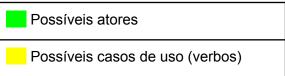
Acesse todo nosso trabalho no GitHub com os arquivos disponíveis para download, inclusive o código em Java, por este link:

github.com/Takeshi-mi/AppDeMobilidadeUrbana

1. Cenário

Um cenário é uma descrição simples e clara de como os atores (usuários, sistemas externos, etc.) interagem com o sistema em questão. Ele mostra a sequência de ações e eventos que ocorrem, ajudando a entender o comportamento do sistema em diferentes situações.

LEGENDA:



Obs.: Nem todos os elementos destacados serão usados na construção, esta é só uma análise inicial.

Takeshi está no IFG e precisa chegar até sua casa. Para isso, ele abre o aplicativo do Uber e informa o endereço de origem e destino. Em seguida, escolhe o tipo de carro desejado, a forma de pagamento e confirma a solicitação de viagem. O sistema procura um motorista disponível para a corrida solicitada. Quando um motorista aceita a solicitação, o usuário é notificado com as informações do motorista, modelo do carro e placa.

O motorista se dirige ao endereço de origem do usuário. O passageiro pode acompanhar pelo mapa o trajeto do motorista e é informado quando o motorista chega. Há a opção de conversar via chat também. O passageiro pode cancelar a viagem enquanto o motorista não tiver chegado.

O usuário entra no carro. O motorista realiza a viagem até o destino informado no aplicativo. Quando a viagem termina, o pagamento é processado automaticamente pela Uber se a opção de pagamento for o saldo do aplicativo ou cartão de crédito/débito cadastrado no aplicativo. Caso contrário, o usuário paga o valor ao motorista se a opção escolhida foi dinheiro.

No final, o <mark>usuário</mark> pode <mark>avaliar a qualidade da corrida e do motorista</mark> numa escala de 1 a 5 estrelas. O motorista também <mark>avalia o passageiro.</mark>

2. Diagrama de Casos de Uso

O Diagrama de Casos de Uso é uma representação visual das interações entre os atores (usuários externos) e o sistema. Ele descreve as funcionalidades que o sistema oferece e como os usuários interagem com ele. É uma forma amigável de mostrar o projeto para o cliente.



3. Diagrama de Classes

O Diagrama de Classes é uma representação visual da estrutura de um sistema orientado a objetos. Ele mostra as classes, seus atributos e métodos, e os relacionamentos entre elas.

O diagrama de classes abaixo apresenta as principais entidades do aplicativo e suas relações:

