

Projeto de APOO

Daniel Valério Vitorio Miguel

December 8, 2015

1 Descricao Inicial do Projeto

Um sistema web que conecte vários mercados e super mercados em um único lugar, assim, as pessoas serão capazes de comprar diretamente de suas casas os produtos com as melhores promoções e entregues em domicilio.

2 Casos de uso

2.1 Processo de Compra

O usuário entra no site, pesquisa o produto do catálogo de cada super mercado e clica no botão de *Adicionar ao Carrinho* para cada produto de seu interesse. Após todos os produtos desejados estiverem no carrinho, o usuário acessa a página de *Finalizar Pedido*. Se o usuário não estiver logado, uma tela de login e cadastro é fornecida, onde o usuário pode se cadastrar e fazer login. Logado, o usuário pode concluir o pedido, que será enviado para os mercados donos dos respectivos produtos e a partir deste ponto cabe aos super mercados enviar e fazer a cobrança sobre o pedido.

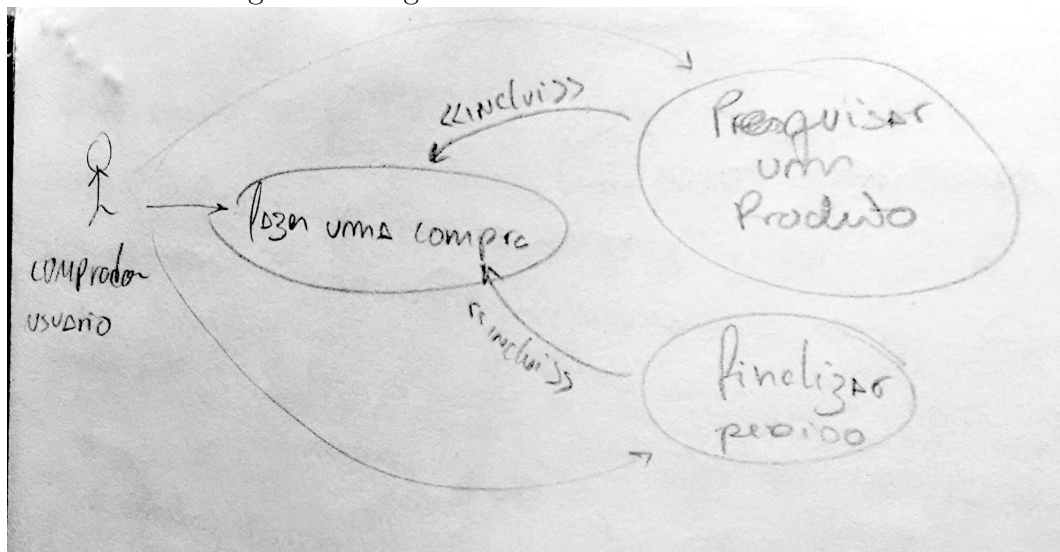
2.2 Processo de Criar uma Promoção

O gerente do mercado acessa o sistema, marca todos os produtos desejados para uma promoção específica e clica no botão *Criar Promoção*. A partir deste momento, uma nova janela se abre e o gerente é apresentado a um formulário no qual ele define os parâmetros da promoção, como, porcentagem

de desconto, nome da promoção e inclusive o tipo. Finalmente, gerente publica a promoção ao clicar no botão *Publicar Promoção*.

O projeto, por atender uma função específica, não apresenta muitos casos de uso além do tradicionais *C.R.U.D.s*, assim, temos o seguinte diagrama de Caso de uso do usuário que não se ajusta ao padrão.

Figure 1: Diagrama Caso de Uso feito a mão



Entretanto, vale notar a necessidade dos *CRUDs* de *Usuário*, *Produto*, *Mercado* e *Promoção*, que apresentam notoriedade no projeto.

3 Fluxo Natural

3.1 Fazer uma compra

1. O usuário entra no site
2. Escolhe o mercado
3. Escolhe o produto
4. Adiciona o produto ao carrinho

5. Os passos 3 e 4 são repetidos até que todos os produtos desejados entejam no carrinho
6. Acessa a página de finalizar pedido
7. Escreve as informações necessárias para a entrega
8. O sistema envia o pedido para o mercado
9. O mercado envia os produtos de acordo com as informações dadas pelo cliente
10. O cliente paga para o funcionário que faz a entrega em domicilio

3.2 Criar uma promoção

1. O funcionário do mercado acessa o sistema
2. Faz o login na página de login
3. Acessa a página de criar promoção
4. Seleciona os produtos que farão parte da promoção
5. Especifica o tipo de promoção
 - (a) Por tempo
 - (b) Por Quantidade
 - (c) Compra Conjunta
 - (d) Brinde
6. Finalizar a Promoção

4 Detalhamento dos Casos de Uso

4.1 Detalhamento do Processo de Compra

Será apresentado nos seguintes itens o detalhamento no formato Ação e Causa

- O usuário entra no site

- *Apresenta* uma página com uma *entrada de texto* que pesquisa por produtos e mercados, juntamente com uma *tabela* das *logos* dos *supermercados* cadastrados
- Entra no link do mercado
 - É apresentado ao usuário uma *página* com outra *caixa de texto* que *pesquisa* por *produtos* do *mercado* já escolhido. *Banners* com as *promoções* disponíveis, uma *tabela* com os *produtos* mais recentes e uma *Sidebar* que representa o *carrinho de compras* também são elementos que compõem a *página* referente ao *mercado*.
- O cliente pesquisa e encontra o produto desejado
 - Ao Pesquisar, o *sistema* mostra os *produtos* que apresentam alguma *semelhança* com a *palavra* pesquisada, como *marcas*, *nomes* e *tipos de produtos*.
- Adiciona o produto e a quantidade ao carrinho
 - O *sistema* atualiza o *Sidebar* adicionando um *item* para a lista de produtos e atualiza o preço total do *pedido*.
- Os passos 3 e 4 são repetidos até que todos os produtos desejados entejam no carrinho
 - O *sistema* responde conforme os passos 3 e 4 são repetidos.
- O cliente clica no botão de finalizar pedido
 - O sistema envia ao mercado uma mensagem com o pedido, as informações de entrega e o método de pagamento.
- O cliente espera as encomendas
 - A partir da finalização do pedido, o *sistema* já não faz parte do *evento* como um todo, assim, cabe ao *supermercado* enviar os *produtos* e certificar-se que o *pedido* foi devidamente recebido e pago.

Enfatizado estão os substantivos verificados.

5 Glossário

Descrição de todos os termos definidos no projeto.

- Produto
 - É um item vendido por um mercado que apresenta os atributos de *Marca Nome Tipo* e *Classe*.
- Classe do Produto
 - É equivalente a seção que um produto é normalmente encontrado no supermercado. Por exemplo, *Padaria*, *Açougue*, *Casa* e etc.
- Tipo de Produto
 - É o nome do que um Produto é, e não o nome dado por uma empresa. Por exemplo, *Leite Condensado* e *Leite Moça*.
- Nome de produto
 - É o nome dado pela empresa que fabrica o produto. Por exemplo, *OMO*.
- Marca de produto
 - É a empresa que fabrica os produtos oferecidos. Por exemplo, *Vigor*, *Sadia*, *Hershey's*.
- Carrinho
 - É uma abstração dos produtos que um cliente vem a comprar. Em poucas palavras, uma *Lista*.
- Sidebar do Carrinho
 - É uma área do site que evidenciará o conteúdo do *Carrinho*, mostrando o valor total do pedido.
- Mercado
 - O mercado é o fornecedor dos produtos, é ele quem interage com o cliente através do software e entrega os pedidos.

- Promoção
 - É uma anormalidade nos atributos *Preço* e *Quantidade* de um ou muitos produtos. Ajustado de acordo com a vontade do *Mercado*
- Cliente
 - É o comprador dos produtos, ele seleciona o *Mercado* e os *Produtos* que serão adicionados ao pedido.
- Venda
 - Uma sequencia de passos que, ao final deles, o *Cliente* terá criado um *Carrinho* e enviado uma lista de produtos para um *Mercado*, que por sua vez, enviará os produtos cobrança do *Cliente*.

6 Visão

Este é um software de intermédio entre um mercado e um cliente, tornando possível comprar produtos do dia-a-dia e de supermercados locais por meio da internet.

6.1 O que o *Mercado* faz ?

- Deixa disponível seus produtos aos clientes
- Cadastrar novos produtos
- Criar promoções
- Entregar os produtos
- Receber pagamentos

6.2 O que o *Cliente* faz ?

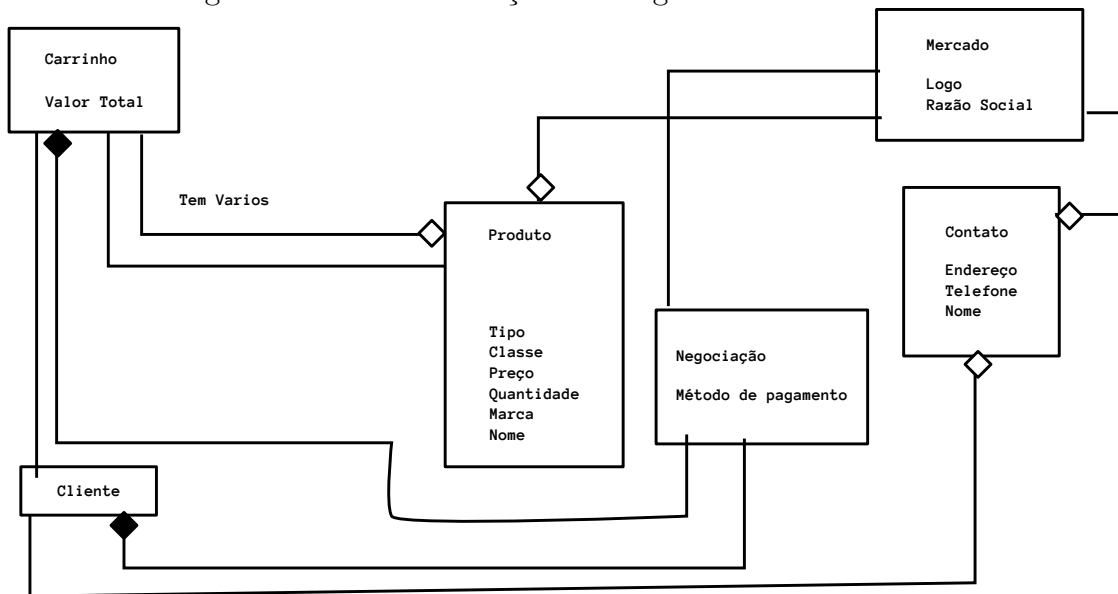
- Escolhe o seu mercado favorito
- Monta seu carrinho
- Tem os produtos entregue em sua casa

6.3 O que o *Software* faz ?

- Envia o *Carrinho* que o cliente montou para o mercado escolhido
- Exibe os supermercados e seus produtos

7 Diagrama de Classe

Figure 2: Primeira Iteração do Diagrama de Classe



8 Diagrama de interação

Figure 3: Diagrama de Interação do Cliente

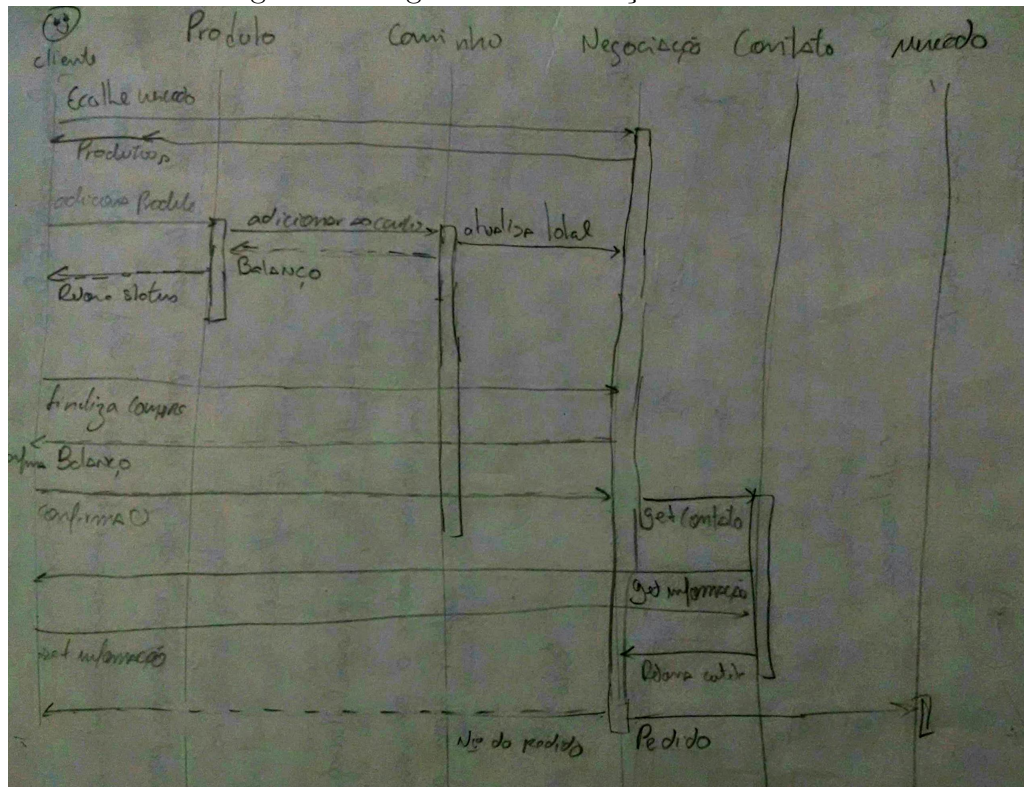
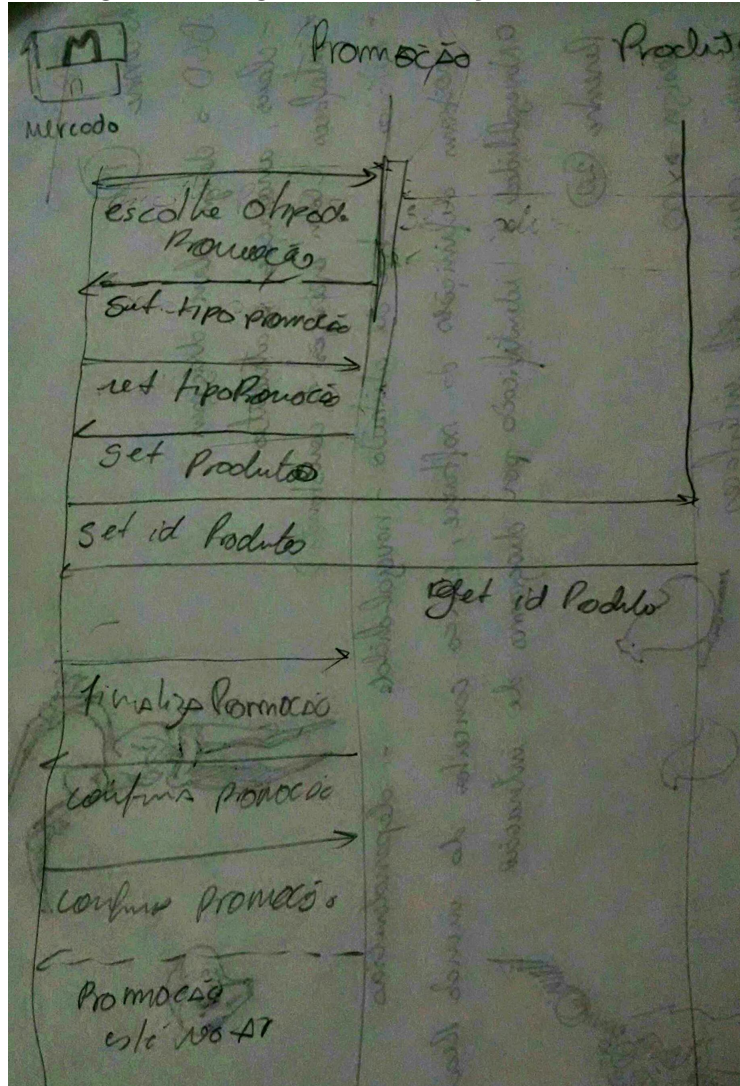


Figure 4: Diagrama de Interação do Mercado



9 Conclusão

A documentação do projeto foi feita iterativamente, isso implica que, conforme o projeto evoluiu, houve mudanças um tanto drásticas nas definições do projeto e de suas partes, como é o caso de diagramas, glossário e outros planejamentos. Entretanto, apesar de tais mudanças, o projeto seguiu o mesmo *Guideline*, ou seja, o foco sempre foi o mesmo apesar de mudanças

estruturais no projeto. Outro ponto a se levar em consideração é que, dado estas mudanças, a implementação não apresente uma relação de 1:1 com a documentação, apesar de ser o caso ótimo.