

Projeto

Modelando um sistema Markeplace

Projetos de software são oportunidades práticas para que o.s aluno.s da disciplina Princípios de Orientação a Objetos demonstrem os objetivos de aprendizagem da disciplina. Portanto, um dos requisitos é que o código elaborado e o sistema desenvolvido estejam de acordo com as boas práticas apresentadas e discutidas nesse período.

Descrição

Este é um projeto individual.

Nesse projeto será criado um programa com funcionalidade similar a um marketplace. O marketplace é um e-commerce, mediado por uma empresa, em que vários lojistas se inscrevem e vendem seus produtos. Essa loja virtual funciona de forma que o cliente pode acessar um site e comprar itens de diferentes varejistas. No marketplace um usuário pode ser tanto um vendedor quanto um comprador.

O aluno deverá escolher um Marketplace da lista a seguir para replicar em seu programa: Airbnb (locações e experiências), MercadoLivre (produtos em geral), Udemy (cursos), Ifood (comida e mercado). A escolha do aluno será limitada e pela escolha de outros alunos, e deve ser confirmada pelo professor de forma que a quantidade de alunos com cada projeto seja equilibrada. É recomendado que o aluno faça um perfil no Marketplace escolhido e confirmada para conhecer como funciona por dentro.

Esse projeto será desenvolvido em duas etapas, P1 e P2. Nesta etapa os casos de uso e requisitos estão reduzidos para serem desenvolvidos individualmente.

Casos de uso:

- O usuário pode se cadastrar com nome, sobrenome, CPF, email, cidade, senha.
- O usuário pode se logar no sistema com seu email e senha.
- O usuário pode anunciar um produto/serviço de uma lista de pelo menos 3 classes possíveis, descrevendo o anúncio com atributos específicos de cada classe conforme o padrão do Marketplace funciona.
- O usuário pode listar seus anúncios. A lista de produto/serviço exibe no máximo 10 produtos/serviços por vez.
- O usuário pode excluir um de seus anúncios.
- O usuário pode listar todos os produtos anunciados no Marketplace por todos os outros usuários. A lista de produto/serviço exibe no máximo 10 produto/serviço por vez.
- O usuário pode exibir os detalhes de um produto/serviço escolhido.
- O usuário pode comprar um produto/serviço do Marketplace. A lista de produtos exibe um código do produto que pode ser usado no menu de compras.
- O usuário pode listar todas as suas compras.
- O usuário pode ver os detalhes de uma compra específica, incluindo os dados do vendedor.

Requisitos

- Ao executar o programa ele já deve ter ao menos 3 usuários cadastrados com 4 produtos/serviços anunciados cada.
- O sistema só pode ser utilizado após o login por usuário e senha ou para fazer um cadastro de usuário.

- O programa deve permitir ao usuário cadastrar pelo menos 3 classes de produtos/serviços diferentes.
- Não deve haver códigos repetidos, nem atributos ou métodos repetidos no programa, e para garantir isso o aluno deverá usar: Herança, Polimorfismo, Interfaces, Classes Abstratas etc.
- Vocês devem seguir o paradigma encapsulamento nesse projeto, portanto todos os atributos de classes devem estar como "private".
- O aluno deverá Collections (pelo menos List) e Generics;
- A interface com o usuário deve ser textual no console com menus numéricos de 0 a 9.
- A classe principal de execução do projeto deve se chamar Principal.java.

Entregas e prazos

- 02/05 - Projeto Java em Eclipse ou compatível com Eclipse.
 - Entregue em arquivo compactado no formato ZIP
- 03/05 - Entrevista individual com sobre os detalhes de desenvolvimento do projeto (não pode ser postergada).

ATENÇÃO:

- Similaridades frequentes, plágio e cópia eliminam/desclassificam a apresentação de todo.a.s o.a.s envolvido.a.s!
- Entregas deverão ser feitas pelo Google Sala de Aula a não ser que seja informado outro destino.
- Durante as aulas as equipes podem e devem fazer consultas ao professor sobre o projeto.
- O não cumprimento dos prazos levam a multa de 20% por dia de atraso na nota do item sendo entregue.