

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI

Curso: Matemática Computacional

Disciplina: Programação Orientada à Objetos (Na CC).

Professora: Paola Accioly.

Equipe: Allan Pereira Fenelon

Sistema de PetShop

1. Descrição do Sistema

Com o objetivo de melhorar a sistemática em uma empresa de PetShop foi desenvolvido ao longo de semanas um sistema prático e simples de gerência de uma empresa de PetShop. O sistema desenvolvido pode ser usado para vendas de produtos e atendimentos veterinários, tendo também a possibilidade de gerência desse sistema em uma aba especialmente para isto.

O sistema tem um funcionamento simples, pensado para ser usado por qualquer tipo de pessoa, tenha conhecimento técnico ou não, tendo uma aba exclusiva para o atendimento no caixa possibilitando a pessoa que esteja no caixa de pagamento vender objetos e utilidades desse Petshop.

Podemos citar também a aba que foi pensada em atendimentos veterinários nesse petshop, como expedição de exames, realização de tratamento do animal e também de vacinações.

O sistema conta com a gerência também dos lucros tanto do Petshop no geral quanto o ganho do veterinário. Podendo em uma futura expansão do sistema gerar relatórios financeiros e facilitar ainda mais a experiência do uso desse sistema.

O objetivo da construção desse sistema foi estudar e tentar entender a necessidade de um Petshop de pequeno porte, a fim de estender esse estudo para casos mais complexos usando banco de dados e interface para botar o sistema em produção.

O link para acesso ao sistema: <https://github.com/allanfenelon/ProjetoPOOPetShop>

2. Backlog

Funcionalidade	Responsável	Status de desenvolvimento
CRUD Cliente	Allan	concluído
CRUD Serviços	Allan	concluído
CRUD Veterinário	Allan	concluído
Adicionar Cliente	Allan	concluído
Listar Clientes	Allan	concluído
Remover Cliente	Allan	concluído
Adicionar Serviço	Allan	concluído
Editar Preço Serviço	Allan	concluído
Remover Serviço	Allan	concluído
Adicionar Veterinário	Allan	concluído
Remover Veterinário	Allan	concluído
Listar Veterinários	Allan	concluído
Editar valor p/ hora veterinário	Allan	concluído
Realizar serviço / VENDER	Allan	concluído
Gerar pagamento Cliente	Allan	concluído
Consultar dívida Cliente	Allan	concluído
Listar Serviços	Allan	concluído
Gerar Faturamento do dia	Allan	concluído

Examinar Pet	Allan	concluído
Diagnosticar Pet	Allan	concluído
Tratamento do Pet	Allan	concluído
Vacinação de Pet	Allan	concluído
Interface Repositório Cliente	Allan	concluído
Interface Repositório Vendedor	Allan	concluído
Interface Repositório Administrador	Allan	concluído
Interface Repositório Veterinário	Allan	concluído
Refatoração do código	Allan	concluído
IU(Main)	Allan	concluído
TelaAdm	Allan	concluído
TelaCadastros	Allan	concluído
TelaClientes	Allan	concluído
TelaExclusoes	Allan	concluído
TelaListagens	Allan	concluído
TelaPrincipal	Allan	concluído
TelaReliazarServicos	Allan	concluído
TelaVendedor	Allan	concluído
TelaVeterinario	Allan	concluído
ExisteServicoExceptio n	Allan	concluído
ExisteUsuarioExcepti on	Allan	concluído

NaoExisteServicoException	Allan	concluído
NaoExisteUsuarioException	Allan	concluído
PetJaTemDiagnosticoException	Allan	concluído
PetSemDiagnosticoException	Allan	concluído
SenhaIncorretaException	Allan	concluído
ValorInvalidoException	Allan	concluído
Tratamentos de Exceções	Allan	concluído
Refatoração do código	Allan	concluído
Aplicação de arquitetura em camadas	Allan	Concluído
Aplicação do uso em padrão de fachada	Allan	concluído

Com o objetivo de testar o sistema, temos usuários do tipo vendedor, administrador e veterinário. Forneceremos o login para o uso do sistema deste caso para os devidos testes da professora. Esse login será útil para acessar as funcionalidades do sistema.

NOME	TIPO DE USUÁRIO	CPF	SENHA
------	-----------------	-----	-------

Allan	Administrador	0000000000-69	123
Maria	Vendedor	123456789-00	123
Pedro	Veterinário	789623478-06	123

3. Arquitetura do Sistema

Os diagramas de caso de uso continuam os mesmos, vale salientar que não foram modificados como os usuários vão lidar com o sistema, mas apenas o “Back-End” em si, melhorias no sistema e até novos avisos e melhor comunicação com o usuário, mas mantendo o uso usual do sistema.

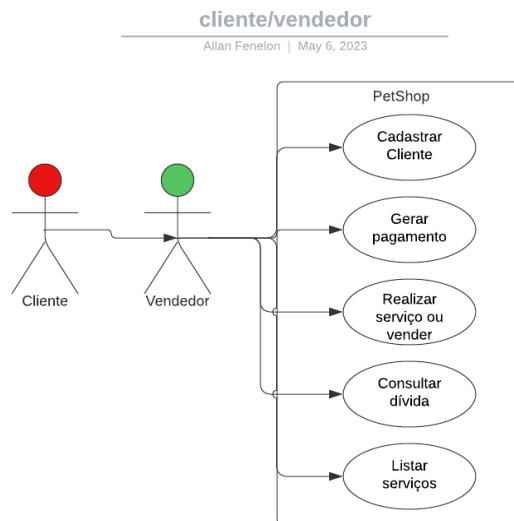


Figura 1: diagrama de casos de uso

O cliente tem acesso com o vendedor nesse caso, em nenhuma hipótese o cliente vai ter acesso diretamente ao sistema. O vendedor quando for realizar o serviço ou vender algo deve cadastrar o cliente no sistema, é um requisito.

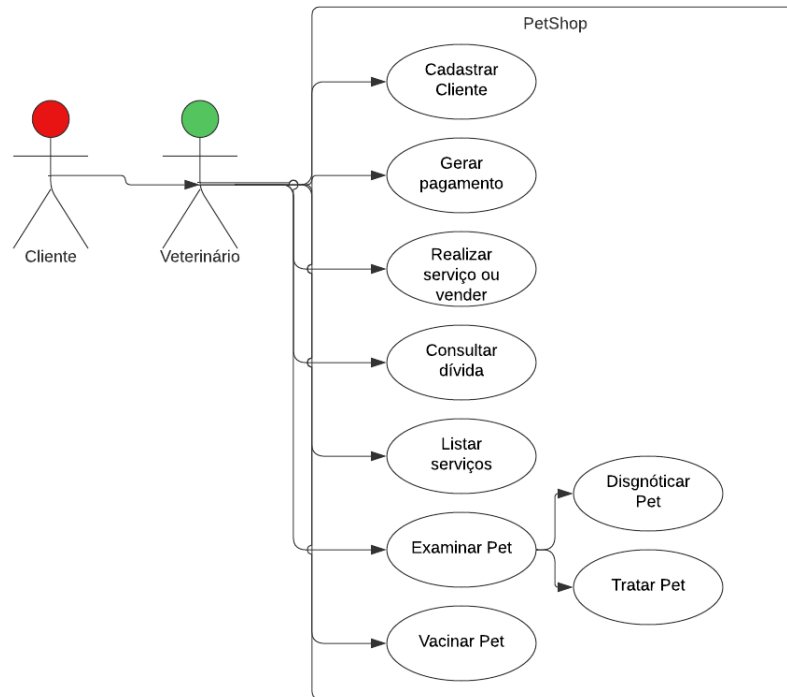


Figura 2: diagrama de casos de uso

Analogamente ao caso de uso anterior, o cliente tem acesso com o veterinário e não com o sistema, para examinar ou fazer vender o veterinário deve cadastrar o cliente, caso o cliente possua conta então basta atendê-lo.

Como mexemos com o nosso “Back-end” foi modificado e mudamos a arquitetura para a arquitetura em camadas e o uso de padrão de fachada e as implementações de exceções e implementação de interface nosso diagrama de classes é claro houve modificações. Vamos apresentar abaixo:

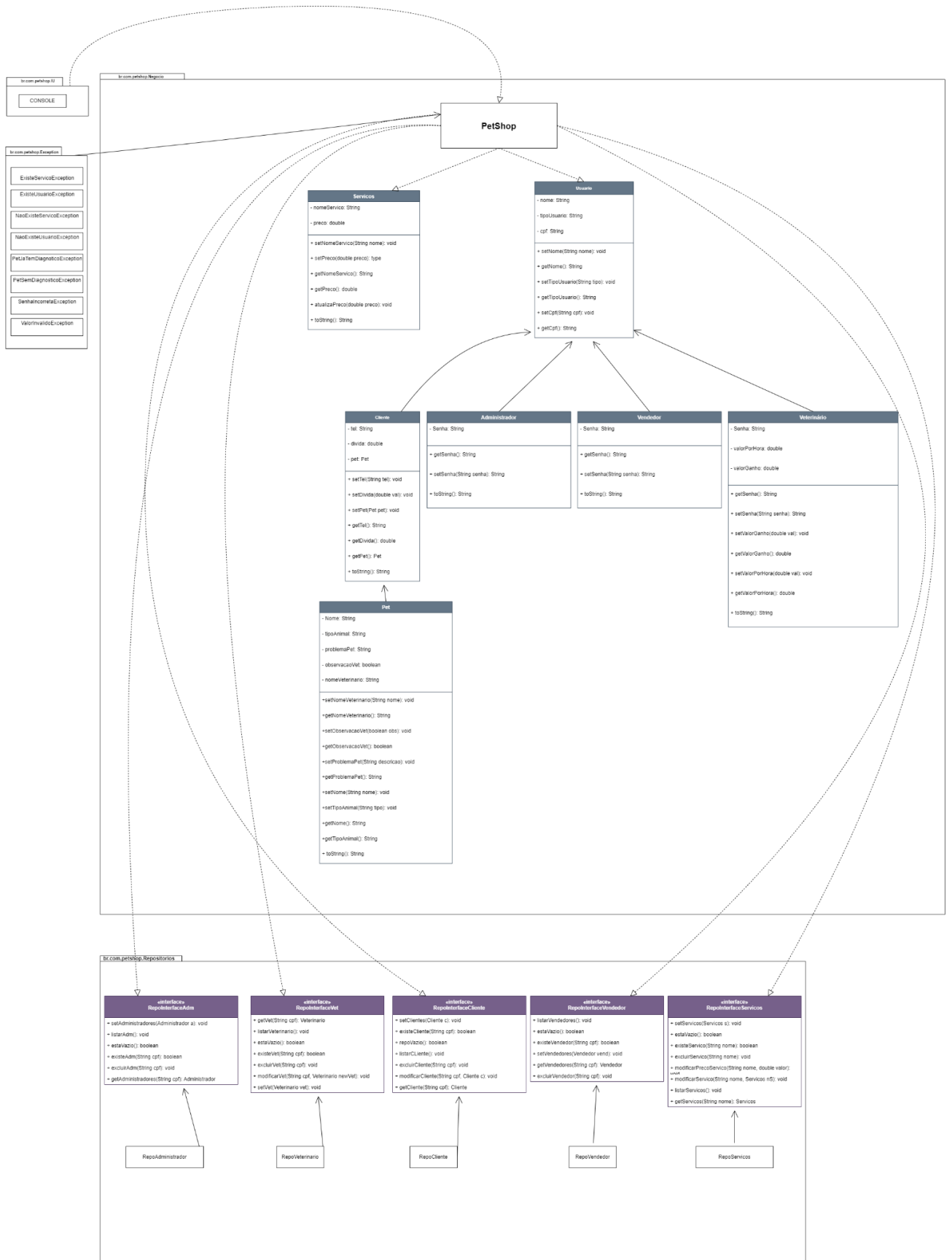


Figura 3: diagrama de classes

Foi utilizado a arquitetura de padrão de fachada e também o uso de padrão de fachada, estamos utilizando o console como "Interface"(IU), para ser implementado foi criado algumas telas para melhorar a modularização. Foram feitas as telas: TelaAdm, TelaCadastro, TelaCliente, TelaExclusoes, TelaListagens, TelaPrincipal, TelaRealizarServicos, TelaVendedor, TelaVeterinario.

A TelaPrincipal se comunica com todas as outras telas;
Todas as telas descritas dependem da classe de negócio PetShop;
O negócio PetShop é a classe que realiza as ações obedecendo o negócio do sistema e que se comunica com os dados em sí, ou seja com os repositórios retornando para as telas(IU) as exceções que ela deve lidar.