

**Nome: Ana Paula Carneiro Athayde**

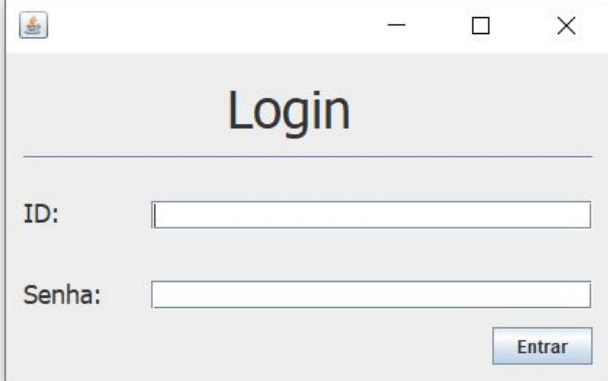
## **Avaliação II - DOO**

### **Software de Venda e Aluguel de Jogos de RPG**

#### **Telas**

**1. Login:**

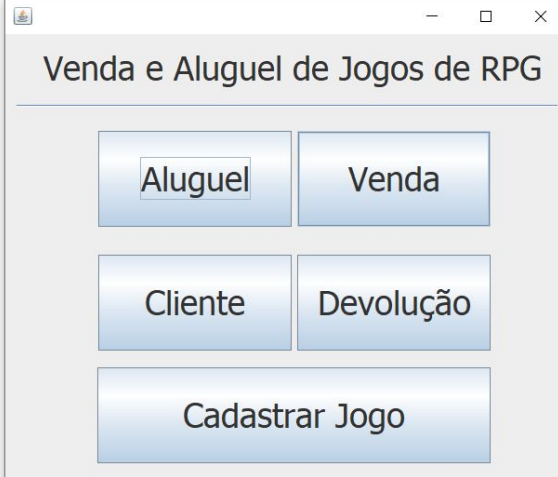
A primeira tela do programa, onde o funcionário poderá acessar com seu ID (identificador) e senha, nesse primeiro momento como não estamos trabalhando com banco de dados, serão sempre iguais, basta digitar “funcionario” sem acento, nos dois campos de texto.



The image shows a login window titled "Login". It contains two text input fields: "ID:" and "Senha:". Below the "Senha:" field is a blue button labeled "Entrar". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons.

**2. Inicial:**

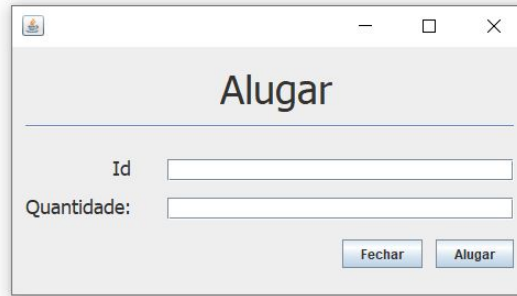
Após o funcionário digitar suas informações no sistema, irá aparecer a tela inicial, com todas as funções do sistema, ou seja, cadastro, aluguel, devolução e venda dos jogos, além da opção de serializar uma classe cliente.



The image shows the main menu window titled "Venda e Aluguel de Jogos de RPG". It features five blue buttons arranged in a grid: "Aluguel" and "Venda" in the top row, "Cliente" and "Devolução" in the middle row, and a single wide button "Cadastrar Jogo" at the bottom. The window has a standard Windows-style title bar.

**3. Alugar jogo:**

Para alugar o jogo desejado, basta digitar o id do jogo, a quantidade desejada, e pressionar o botão alugar, quando terminar pressione o botão fechar.



Alugar

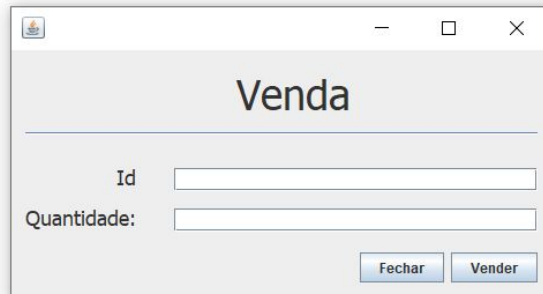
Id

Quantidade:

Fechar Alugar

4. Vender jogo:

Para vender o jogo desejado, basta digitar o id do jogo, a quantidade desejada, e pressionar o botão vender, quando terminar pressione o botão fechar.



Venda

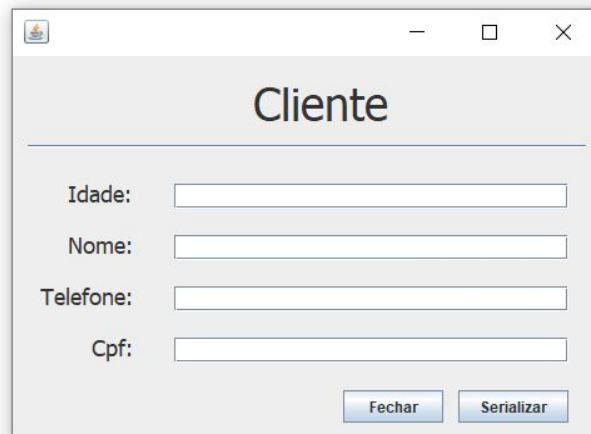
Id

Quantidade:

Fechar Vender

5. Serializar cliente:

Para serializar um cliente, digite nos campos de texto as informações do cliente, idade, nome, telefone, cpf, e pressionar o botão serializar, quando terminar pressione o botão fechar.



Cliente

Idade:

Nome:


Telefone:

Cpf:

Fechar Serializar

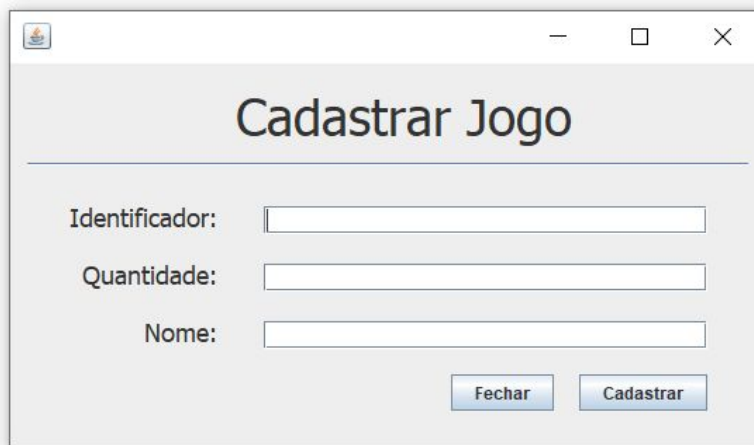
6. Devolver jogo:

Para devolver o jogo desejado, basta digitar o id do jogo, a quantidade desejada, e pressionar o botão devolver, quando terminar pressione o botão fechar.



7. Cadastrar jogo:

Para cadastrar um novo jogo, digite nos campos de texto as informações do mesmo, ou seja, o identificador, a quantidade e o nome, após isso, é só pressionar o botão cadastrar, quando terminar pressione o botão fechar.



## Classes

1. Pessoa:

- a. É uma classe abstrata;
- b. Variáveis:
  - i. Int id, idade;
  - ii. String nome, telefone, cpf.

2. Cliente:

- a. Classe filha de "Pessoa", ou seja herda as propriedades e os métodos dela;
- b. Implementa a serialização, com "Serializable";
- c. Variáveis:
  - i. As mesmas da classe Pessoa.

3. Alugar\_Comprar:

- a. Do tipo "Interface";
- b. Possui os seguintes métodos:

- i. alugar(int quantidade);
- ii. devolver(int quantidade);
- iii. comprar(int quantidade).

4. Jogos:

- a. Implementa a classe do tipo interface "Alugar\_Comprar";
- b. Variáveis:
  - i. int id, quantidade, quantidade\_disp;
  - ii. String nome.

5. SistemaVendas:

- a. A classe principal que irá iniciar o programa.