
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022


ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

LINUX VENDAS

	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022


Sumário

CONTROLE DE REVISÃO	3
INTRODUÇÃO	4
Objetivo do Documento	4
ESPECIFICAÇÃO DE SISTEMA	4
Descrição do Sistema	4
DIAGRAMA DE CASO DE USO	5
UC-1 Manter Configuração de Faturamento	6
UC-2 Manter Itens	9
UC-3 Realizar Venda	15
DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO	20
ANEXOS	21

	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

1 CONTROLE DE REVISÃO

Número do Documento	Versão	Data de Emissão	Descrição das Alterações	Responsável
EDS.0001	1	27/02/2022	Criação do Documento	Anderson

	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

2 INTRODUÇÃO

2.1 Objetivo do Documento

Este documento tem por objetivo apresentar um detalhamento técnico da **API LINX VENDAS**. A especificação de desenvolvimento de software descreve como o sistema atenderá cada uma das funções ou um agrupamento das mesmas.

3 ESPECIFICAÇÃO DE SISTEMA

Neste item deverá ser descrito completamente o comportamento externo do aplicativo-ou subsistema identificado. Descreve também requisitos funcionais, não funcionais, restrições de design e outros
Fatores necessários para fornecer uma descrição completa e abrangente dos requisitos para o software.


3.1 Descrição do Sistema

A api foi criada com intuito de disponibilizar serviços responsáveis pela realização da configuração de faturamento e disponibilização de serviços responsáveis por realizar a venda dos itens. Desenvolvida utilizando o framework spring utiliza como linguagem base o java 8, sendo por definição uma API REST.

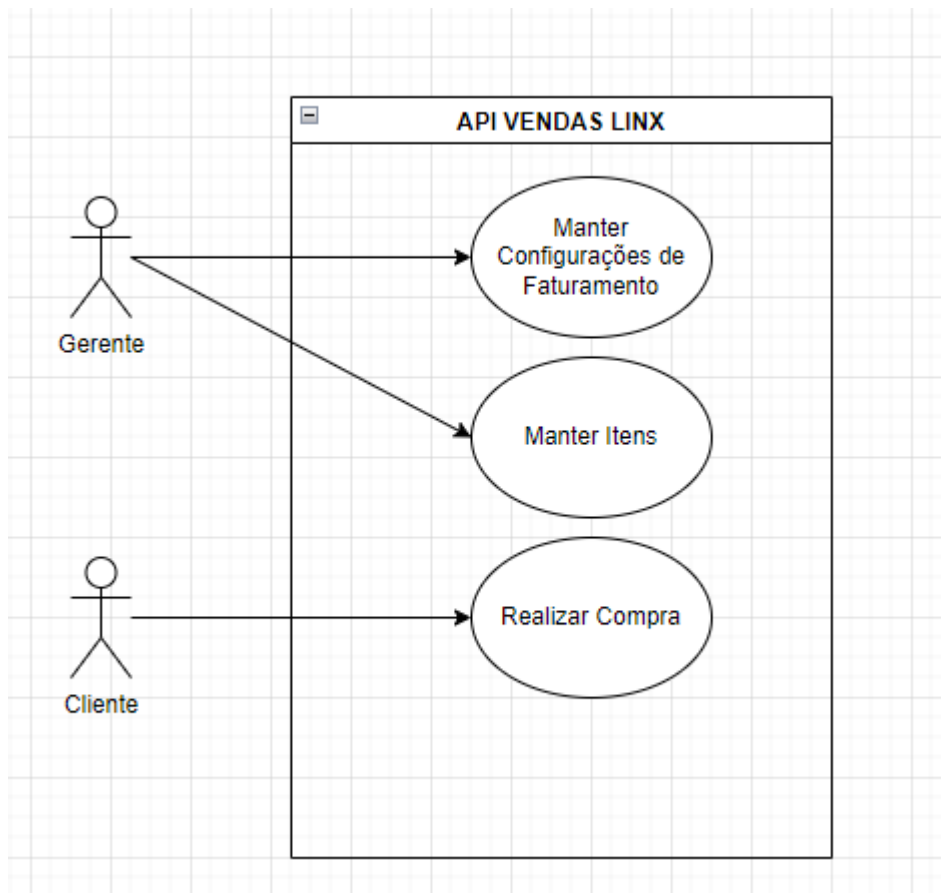
A api está organizada em 3 camadas sendo a de controllers responsável por receber as chamadas HTTP e tratá-las de acordo com os padrões dos verbos HTTP.


A segunda camada é a camada de services responsável por conter as regras de negócios e validações necessárias.

A terceira camada é a de repositories que é responsável pela persistência e queries necessárias para atender as chamadas da camada de services.

	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

4 DIAGRAMA DE CASO DE USO




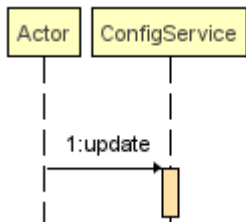
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

4.1 UC-1 Manter Configuração de Faturamento

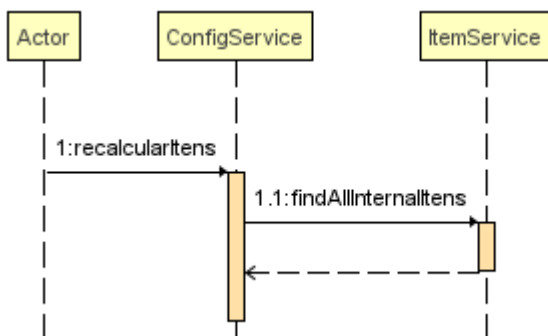
Este caso de uso contém os detalhes para que seja possível executar a realização da manutenção dos parâmetros de faturamento.

Identificador	RQF.001
Requisito	O sistema deverá realizar o rateio das despesas conforme parametrização.
Tipo (Funcional/Não Funcional)	Funcional
Descrição Detalhada	
<p>O usuário deverá informar um valor para as despesas totais (DespesasTotais) da loja e estas despesas deverão ser rateadas igualmente entre os produtos (RateioDespesas), independentemente do valor destes.</p> <p>Caso o valor das despesas não seja informado o valor R\$ 400,00 deverá ser assumido como padrão;</p> <p>Opcionalmente o usuário poderá informar um percentual para margem de lucro (%MargemLucro). Este valor, se existir, deverá ser aplicado para encontrar o preço de venda de cada produto;</p> <p>Todos os valores devem ser superiores a zero, exceto a margem de lucro que poderá ser maior ou igual a zero.</p> <p> Produto A – CustoCompraA = R\$ 100,00 Produto B – CustoCompraB = R\$ 200,00 Produto C – CustoCompraC = R\$ 300,00 </p> <p> DespesasTotais = R\$ 600,00 RateioDespesas = DespesasTotais / 3 = R\$ 200,00 (3 produtos A, B e C) MargemLucro = 10 (Percentual) </p> <p> PreçoVendaProdutoA = CustoCompraA + RateioDespesas = R\$ 300,00 PreçoVendaProdutoA = PreçoVendaProdutoA * (1 + MargemLucro/100) = R\$ 330,00 </p> <p> PreçoVendaProdutoA = R\$ 330,00 PreçoVendaProdutoB = R\$ 440,00 PreçoVendaProdutoC = R\$ 550,00 </p>	
Diagrama de Sequência	
ConfigService.update	

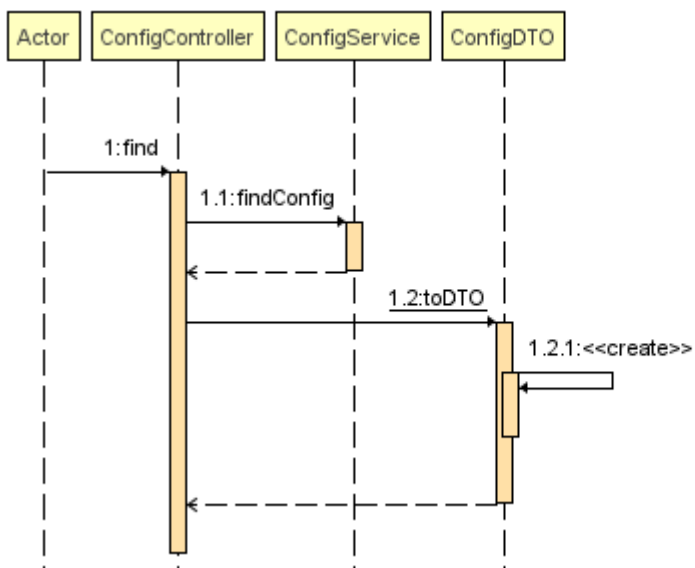
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022




ConfigService.recalcularItens

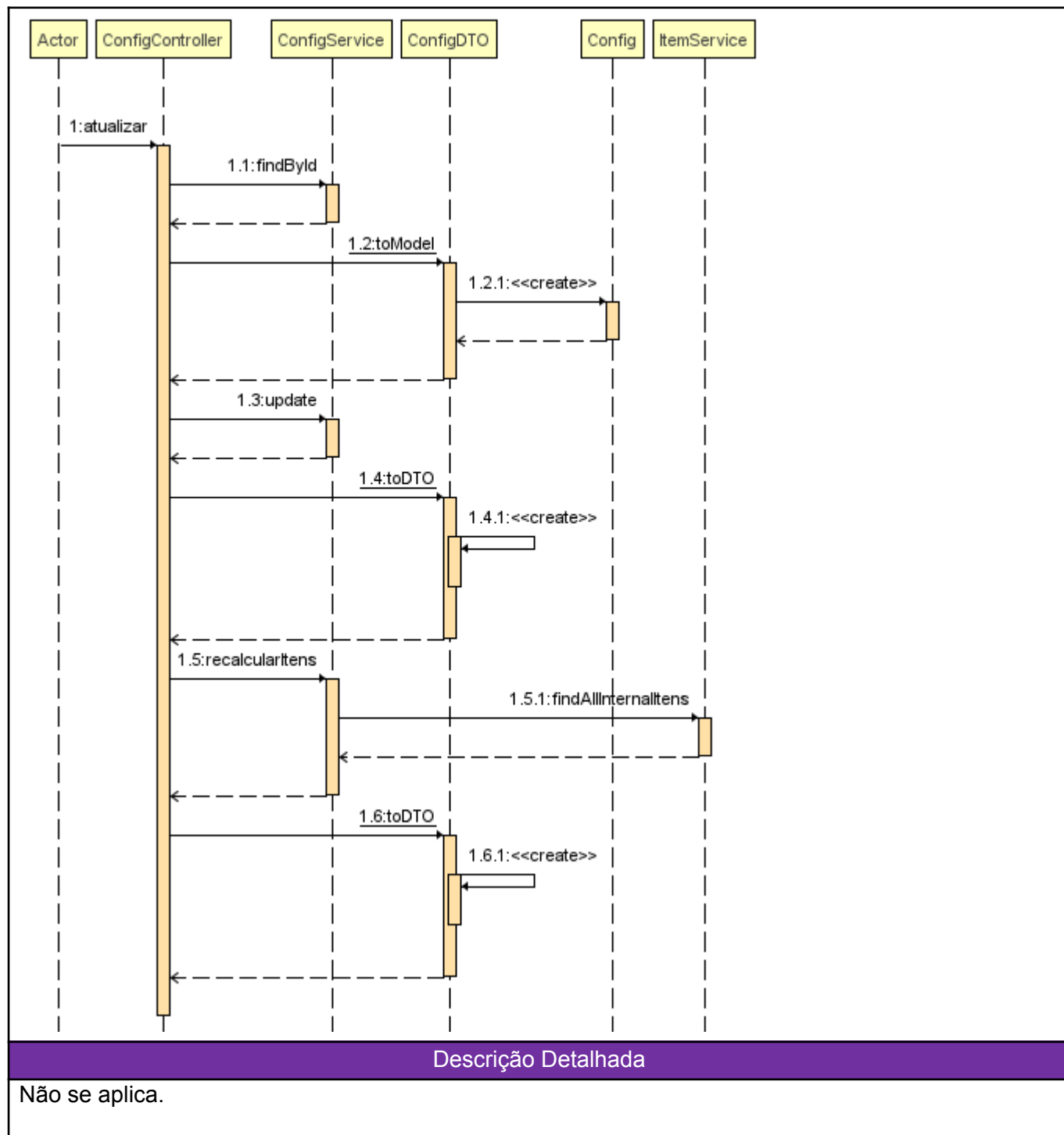



ConfigController.find



ConfigController.atualizar

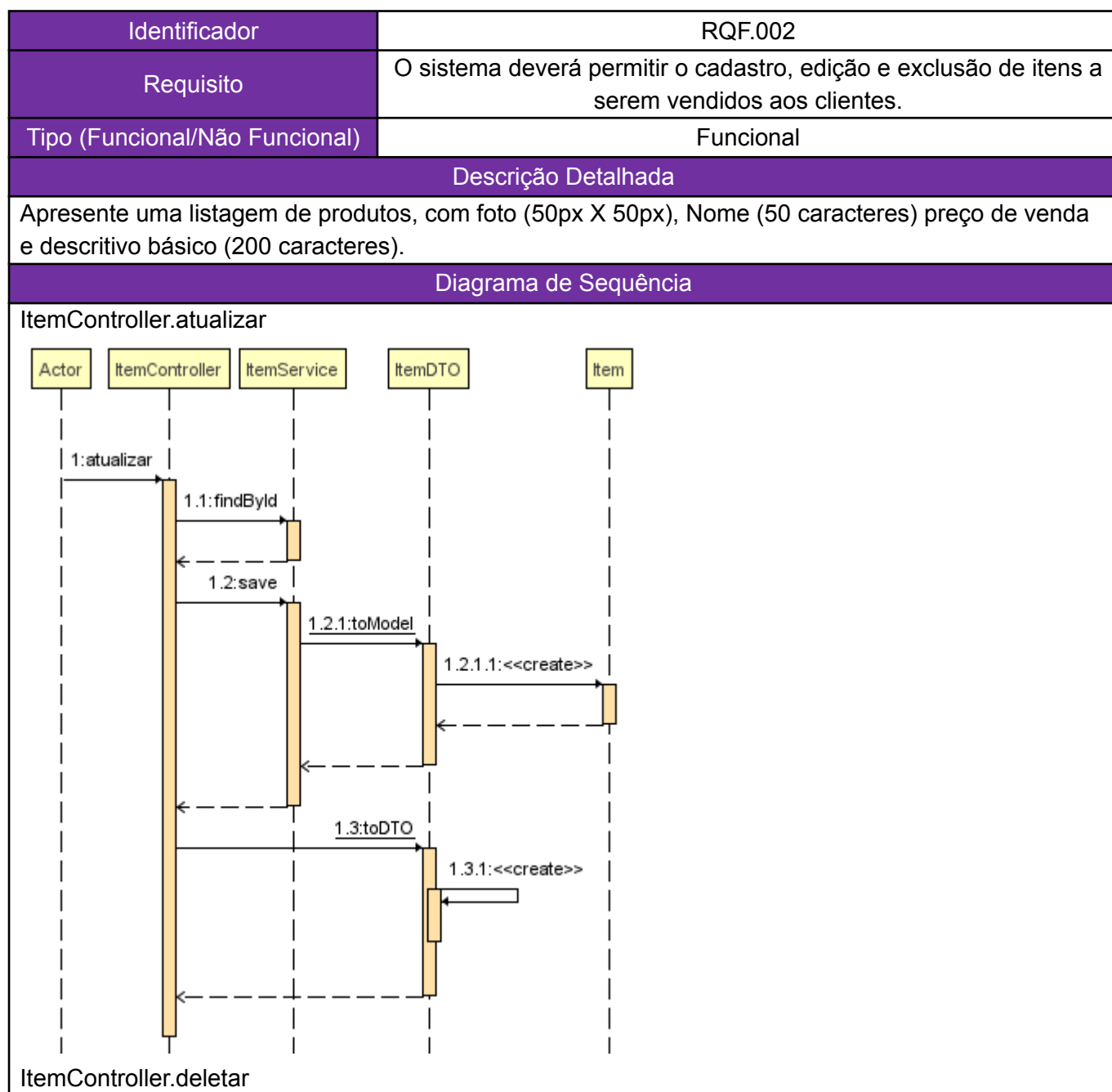
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022




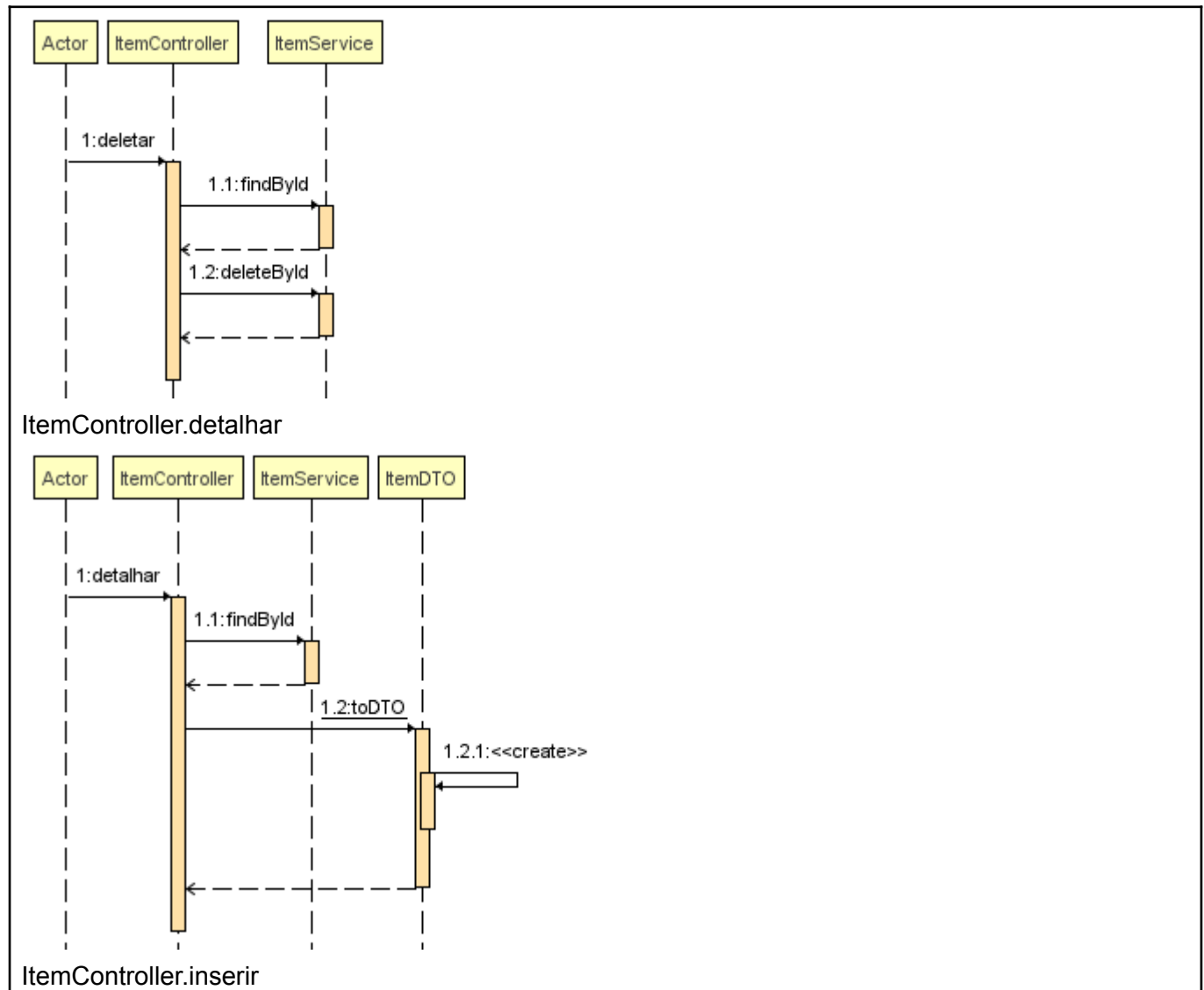
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022


4.2 UC-2 Manter Itens

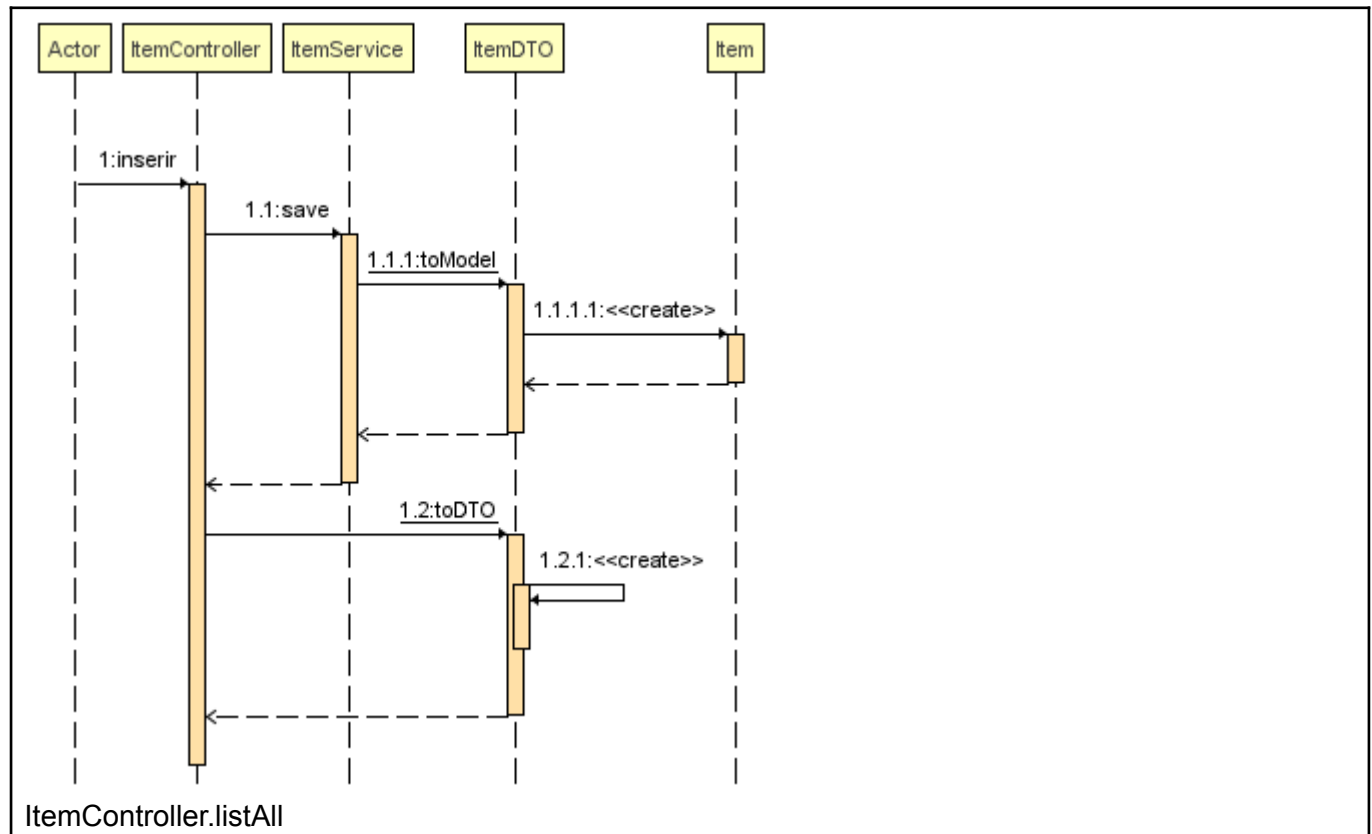
Este caso de uso contém os detalhes para que seja possível executar a manutenção dos dados dos itens para posterior utilização na venda.




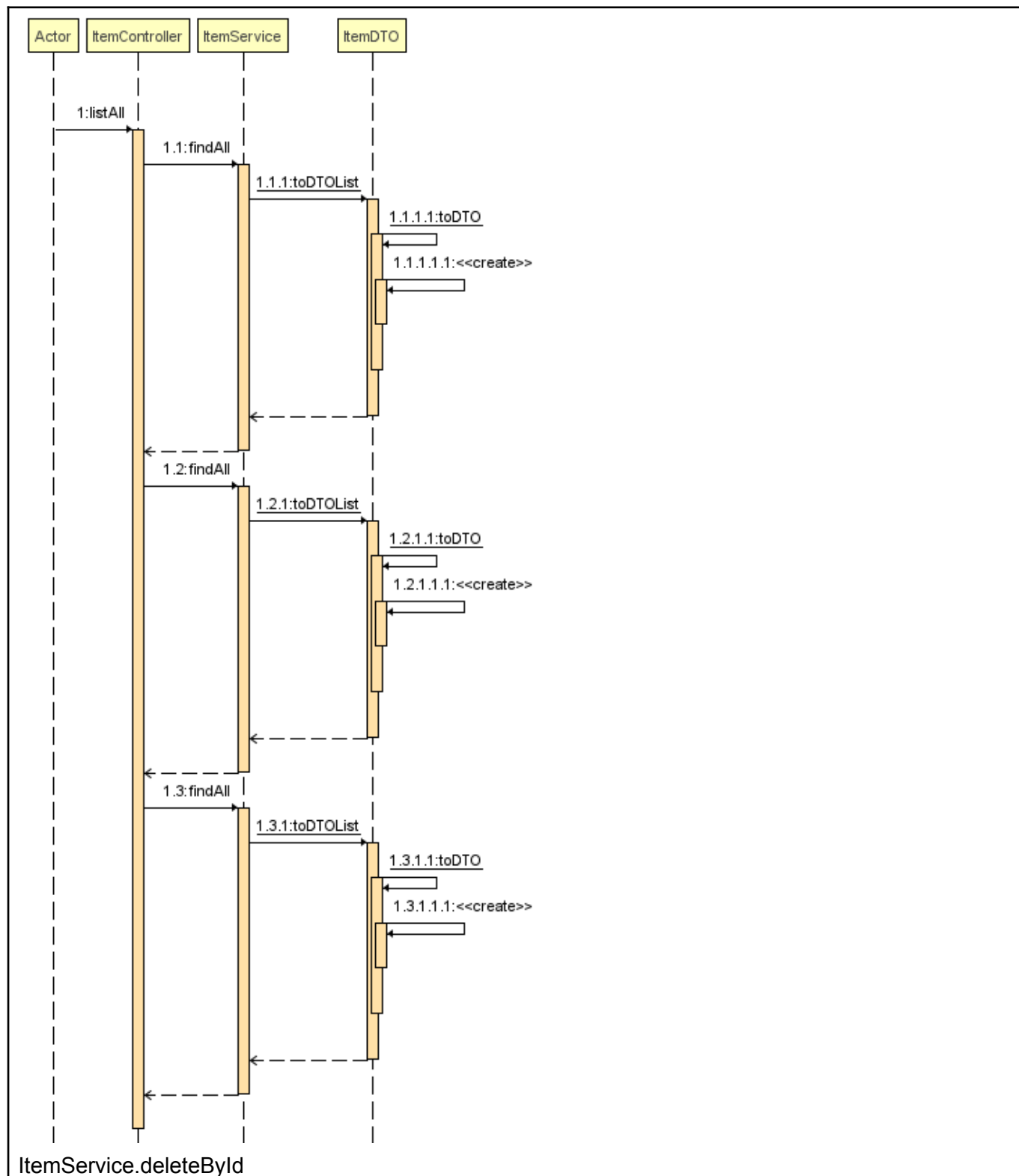
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022




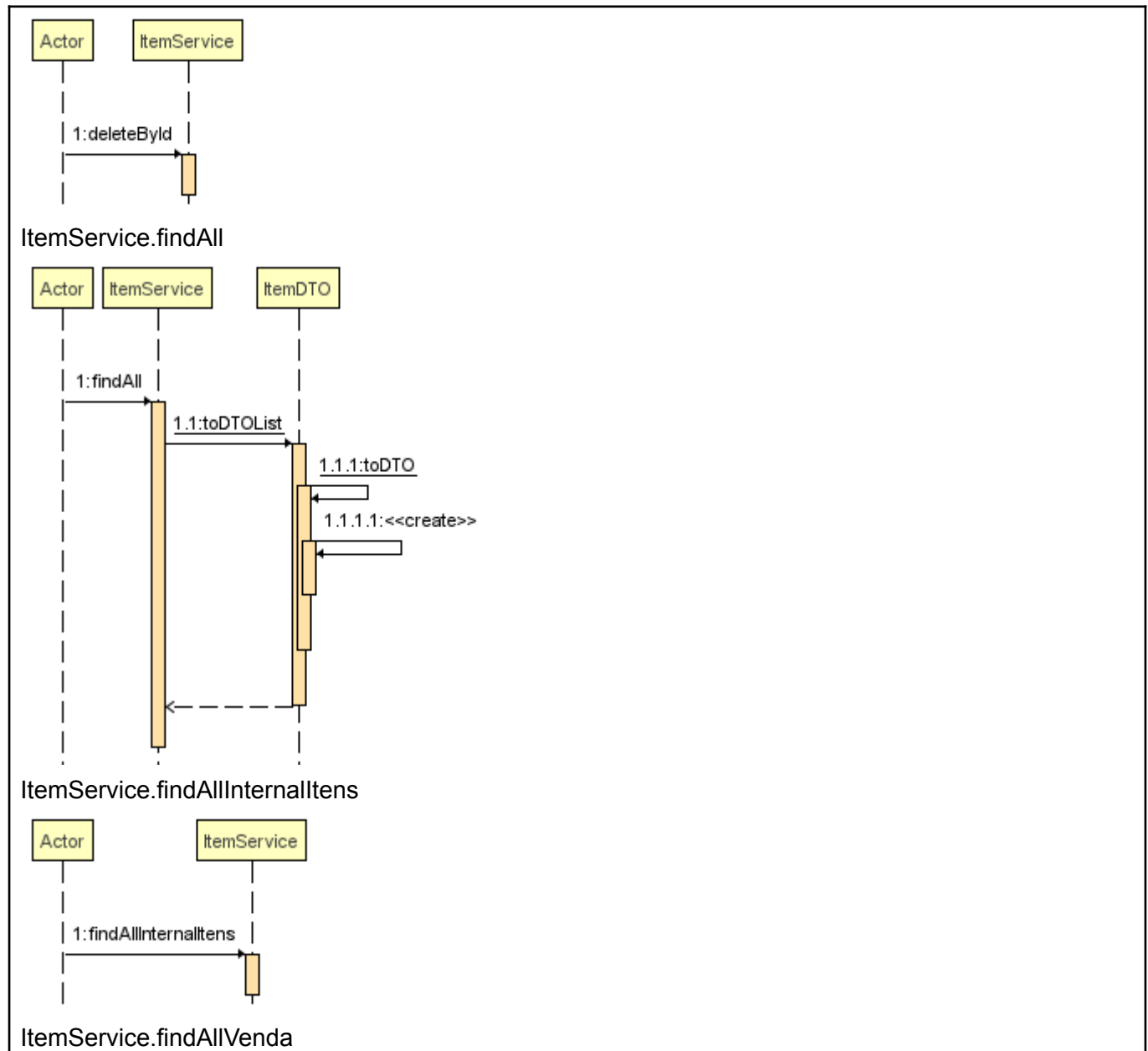
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022




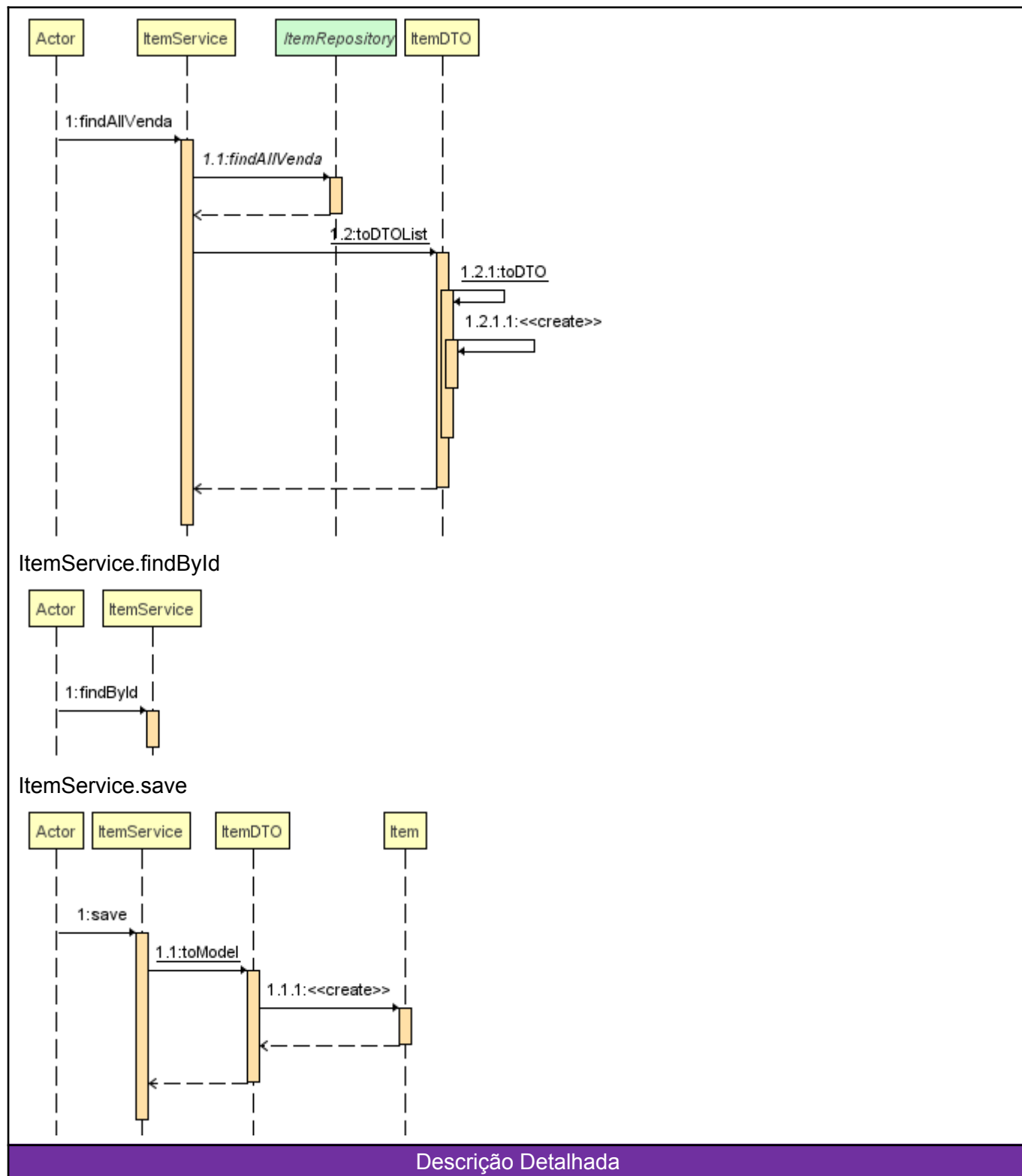
	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022




	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022



	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022




	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

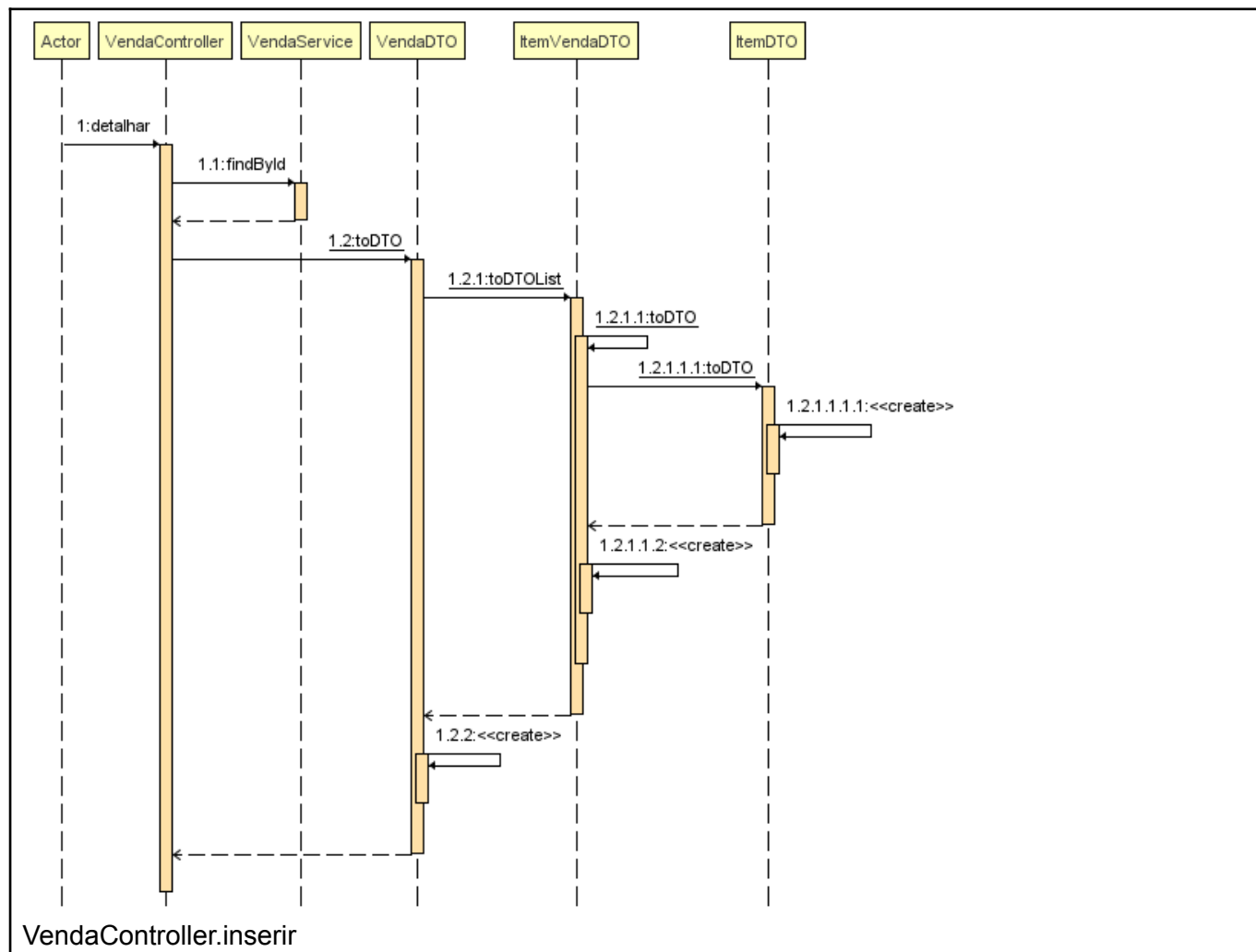
Não se aplica.


4.3 UC-3 Realizar Venda

Este caso de uso contém os detalhes para que seja possível executar a realização de uma venda para um cliente.

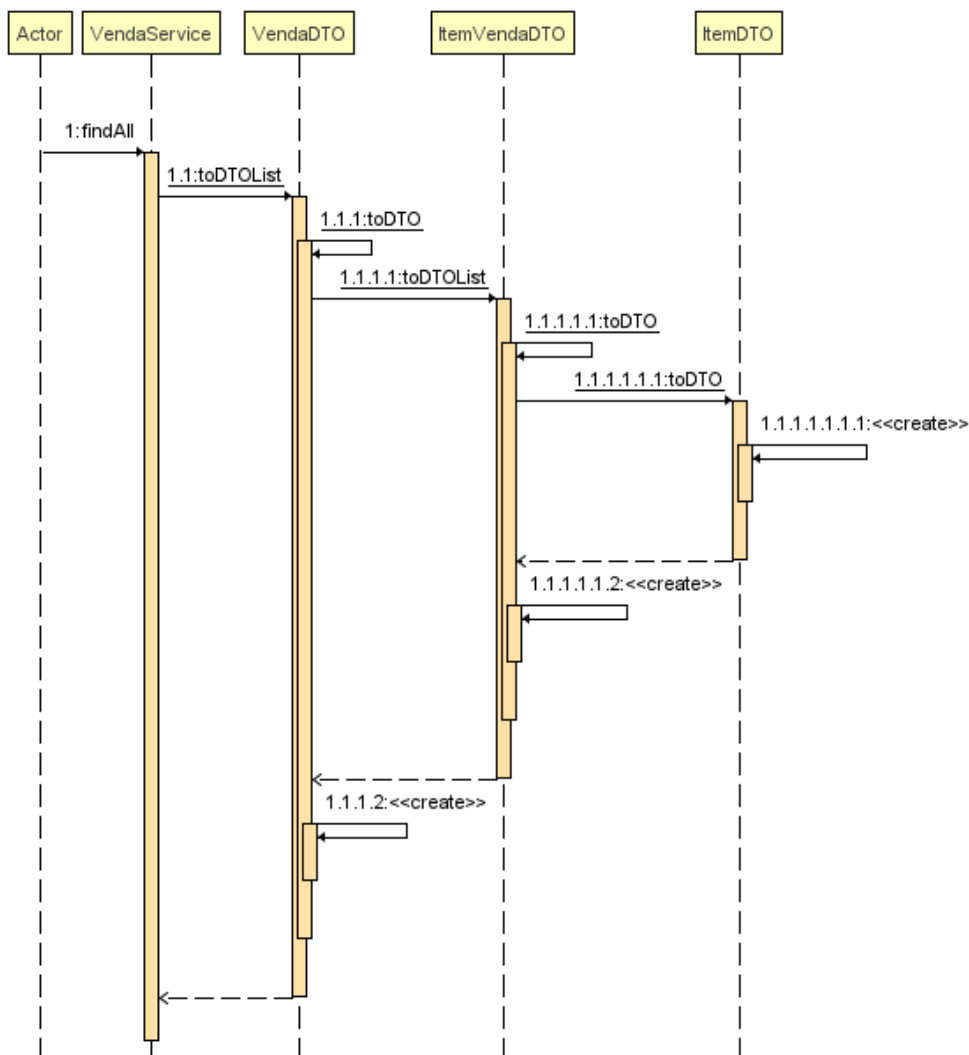
Identificador	RQF.003
Requisito	O sistema deverá realizar a venda de produtos ao cliente e a manutenção das vendas.
Tipo (Funcional/Não Funcional)	Funcional
Descrição Detalhada	
A partir de uma lista deve ser possível o usuário colocar produtos em uma cesta de compras. O usuário deverá poder informar a quantidade de itens para cada produto na cesta. À medida que as quantidades são alteradas o valor total de cada produto, bem como o total da compra devem ser recalculados.	
Diagrama de Sequência	
<p>VendaController.deletar</p> <pre> sequenceDiagram actor Actor participant VendaController participant VendaService Actor->>VendaController: 1:deletar activate VendaController VendaController->>VendaService: 1.1:findByld activate VendaService VendaService-->>VendaController: 1.2:deleteByld deactivate VendaService deactivate VendaController </pre> <p>VendaController.detalhar</p>	

	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

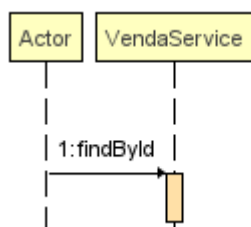


	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

VendaService.findAll



VendaService.findById



VendaService.save



ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

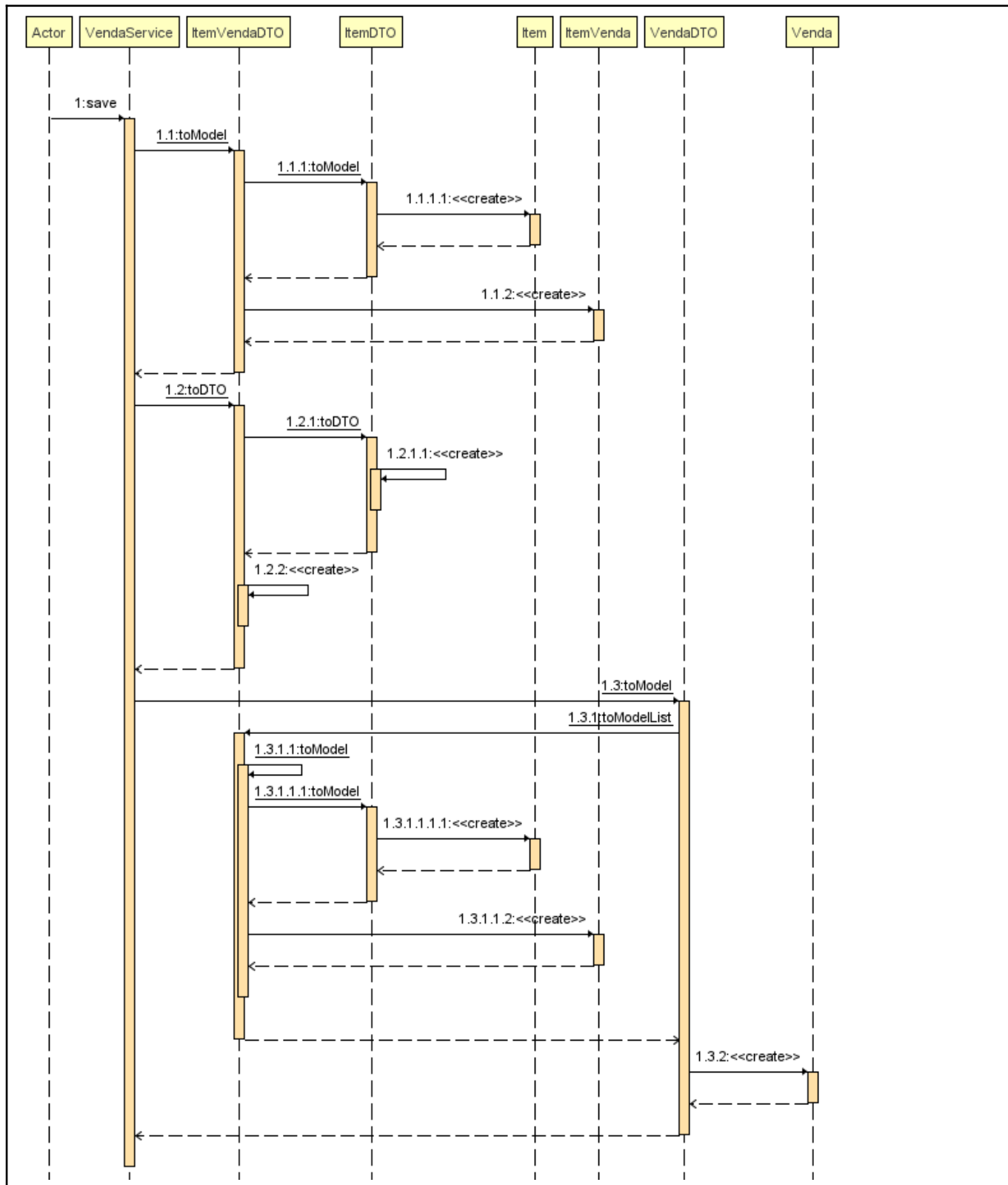
Versão: 01


LINX VENDAS

Nº DOCUMENTO:
EDS.0001

VERSÃO:
1

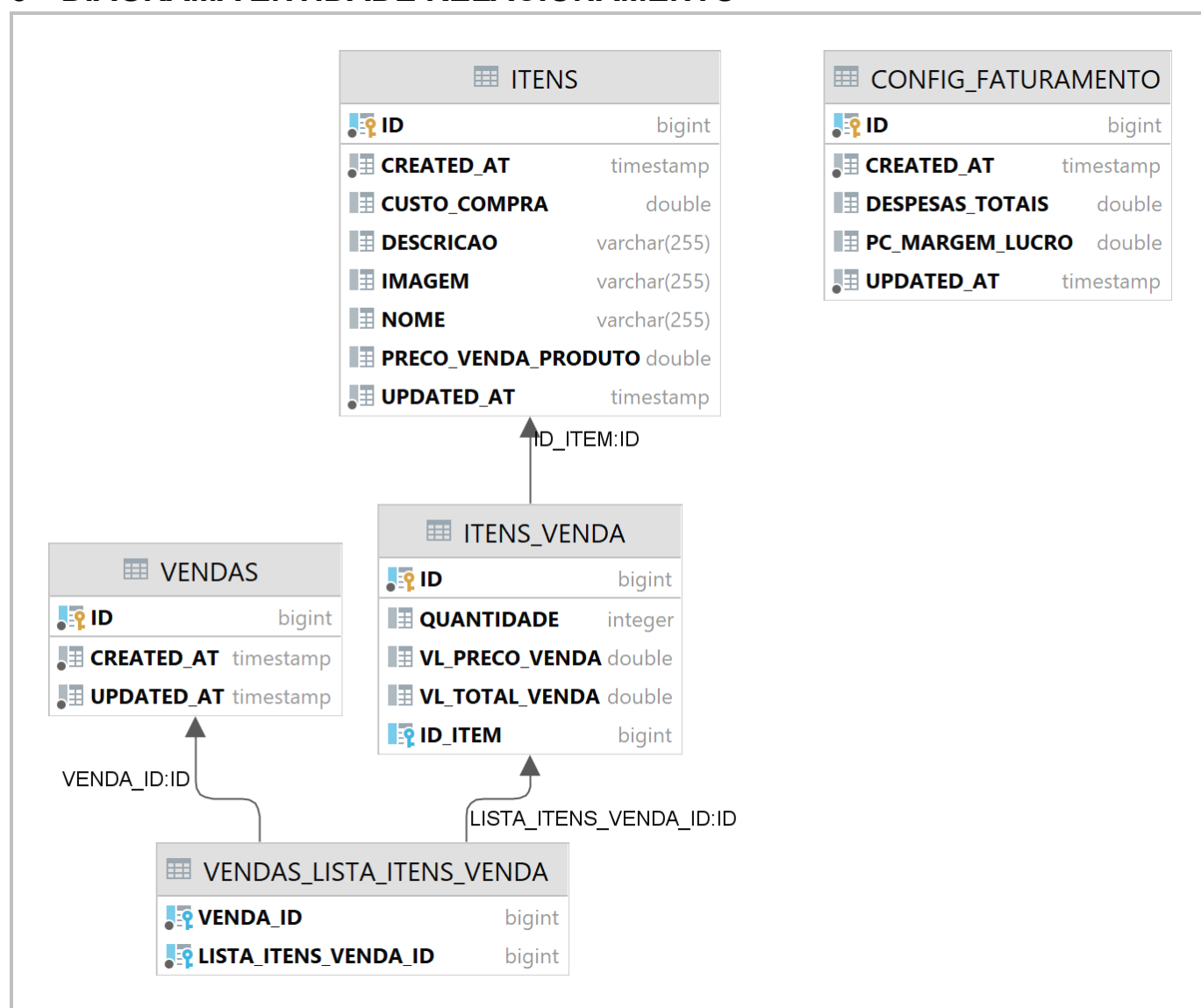
DATA DE EMISSÃO:
27/02/2022




	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

Descrição Detalhada
Não se Aplica.

5 DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO



	ESPECIFICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	Versão: 01
LINUX VENDAS		
Nº DOCUMENTO: EDS.0001	VERSÃO: 1	DATA DE EMISSÃO: 27/02/2022

6 ANEXOS

Arquivo	Caminho
Documentação da API disponível ao executar o projeto	http://localhost:8080/swagger-ui.html