

# **PETSHOP MANAGER – INSTRUÇÕES DE USO E DOCUMENTAÇÃO COMPLETA**

## **Guia Detalhado da Ferramenta com Explicações, Telas e Recursos**

Alunos:

- Arthur Amaral dos Santos
- Lucas Ferreira
- Arthur Rocha

Professor: Felippe Pires Ferreira

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Data: 09/12/2025

# **1. Objetivo do Sistema**

O PetShop Manager foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar um ambiente simples e intuitivo para o gerenciamento de clientes, pets e serviços em um pet shop. A aplicação utiliza Java Swing para interface gráfica e arquivos CSV como forma de persistência de dados, permitindo fácil manutenção e execução em qualquer ambiente com Java instalado.

# **2. Arquitetura e Estrutura do Projeto**

O sistema segue uma estrutura organizada dividida em três camadas:

- View: Telas e interface do usuário.
- Model: Estruturas de dados (Cliente, Pet, Servico).
- DAO: Acesso e manipulação dos arquivos CSV.

Essa arquitetura separa responsabilidades e torna o código mais limpo e fácil de manter. Além disso, o uso de CSV permite ao sistema armazenar informações sem necessidade de banco de dados externo.

# **3. Como Executar o Sistema**

1. Abra o arquivo MenuPrincipal.java.
2. Clique com o botão direito.
3. Escolha Run As → Java Application.

O sistema inicializa exibindo a Tela de Menu Principal, de onde o usuário pode navegar entre as funcionalidades.

# PetShop Manager

**Clientes**

**Pets**

**Serviços**

## 4. Tela de Clientes – Funcionamento Detalhado

A Tela de Clientes permite cadastrar novos clientes, excluir registros existentes e visualizar a lista atual. Todos os campos são validados, impedindo erros como telefones inválidos, nomes com caracteres numéricos e emails incompletos.

Validações implementadas:

- Nome deve conter apenas letras.
- Telefone deve ter entre 8 e 15 caracteres.
- Email deve conter formato válido.

Após cadastrar, os dados são gravados automaticamente no arquivo clientes.csv.

The screenshot shows a window titled "Cadastro de Clientes". The main title of the form is "Clientes". There are three input fields: "Nome" (Name), "Telefone" (Phone), and "Email". Below these fields are two buttons: "Cadastrar" (Register) on the left and "Excluir" (Delete) on the right.

campo	label	valor
Nome	Nome:	
Telefone	Telefone:	
Email	Email:	

**Cadastrar**

**Excluir**

## 5. Tela de Pets – Relacionamento com Clientes

A Tela de Pets permite cadastrar animais vinculados a clientes. O sistema garante que:

- Um pet só pode ser criado se houver clientes cadastrados.
- Idade e peso precisam ser válidos.

O sistema salva os dados no arquivo pets.csv.

The screenshot shows a Windows application window titled "Cadastro de Pets". The main title of the form is "Pets". The form contains six input fields with labels: "Nome:", "Espécie:", "Raça:", "Idade:", "Peso (kg):", and "Dono:". Below these fields are two buttons: "Cadastrar" and "Excluir". The "Dono:" field includes a dropdown arrow. The entire application has a light gray background and a standard window border with close, minimize, and maximize buttons.

Cadastro de Pets

Pets

Nome:

Espécie:

Raça:

Idade:

Peso (kg):

Dono:

Cadastrar

Excluir

## 6. Tela de Serviços – Agendamentos

A Tela de Serviços possibilita o agendamento de serviços como banho e tosa, consultas e hospedagens. O usuário deve selecionar cliente, pet, tipo de serviço, preço e data.

Validações implementadas:

- Data deve estar no formato AAAA-MM-DD.
- Data deve ser futura.
- Preço deve ser um número válido.

O sistema registra os agendamentos no arquivo `servicos.csv`, garantindo histórico e organização.



Serviços

Cliente:

Pet:

Serviço:

Banho e Tosa

Preço (R\$):

Data (AAAA-MM-DD):

Agendar Cancelar

## 7. Persistência de Dados com CSV

O sistema utiliza arquivos CSV para armazenar informações. Cada arquivo corresponde a uma categoria:

- `clientes.csv`

- pets.csv
- serviços.csv

Cada linha representa um registro, permitindo fácil edição manual e portabilidade.

## 8. Conclusão

O PetShop Manager foi desenvolvido com foco na organização do código, facilidade de uso e clareza visual. O projeto utiliza boas práticas de programação orientada a objetos e demonstra domínio sobre interface gráfica, estruturação em camadas e persistência de dados.

Este documento apresenta todas as funcionalidades necessárias para o pleno uso do sistema.