

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: Felipe 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

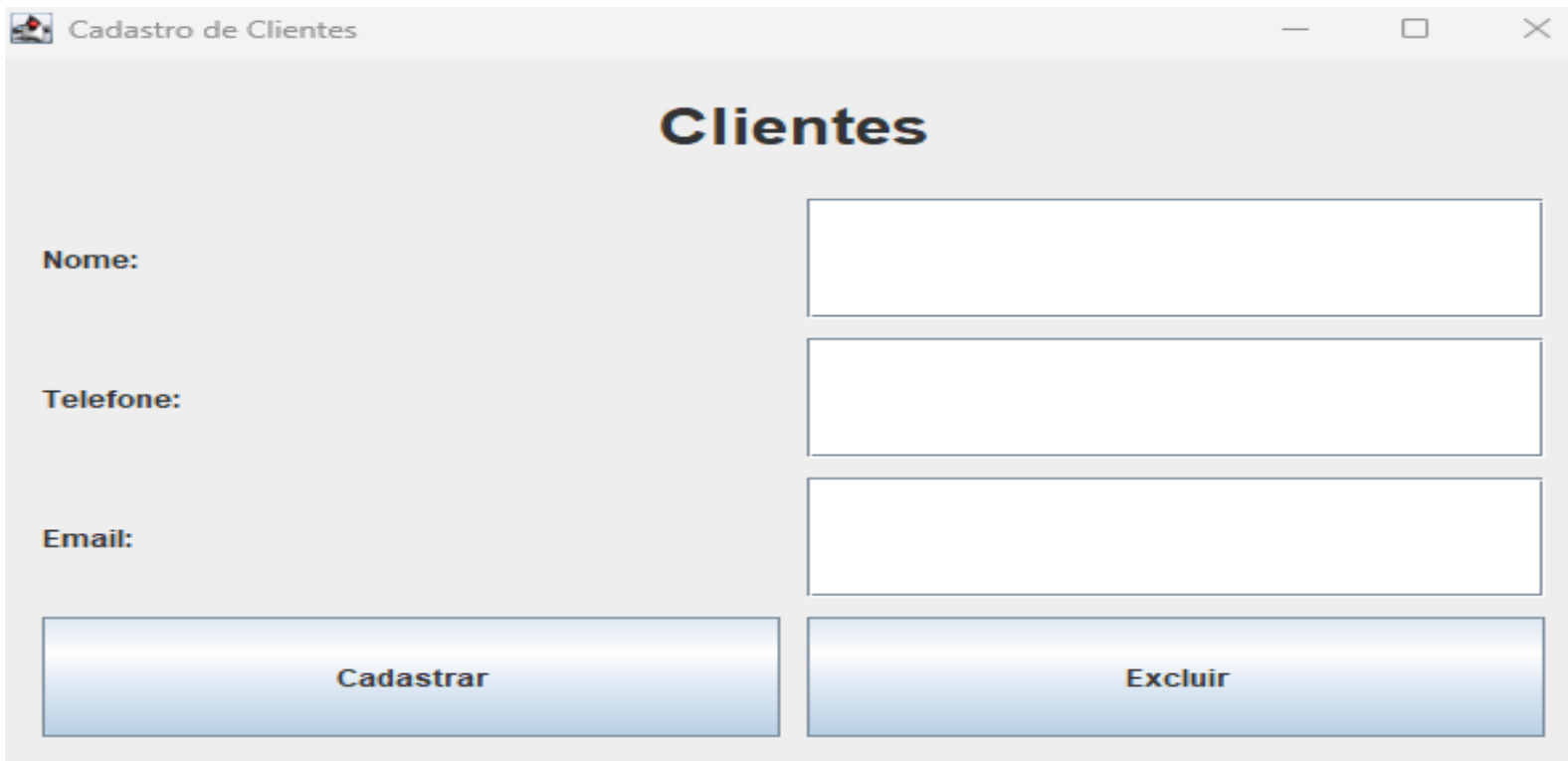
4. Tela de Clientes – Funcionamento Detalhado

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.



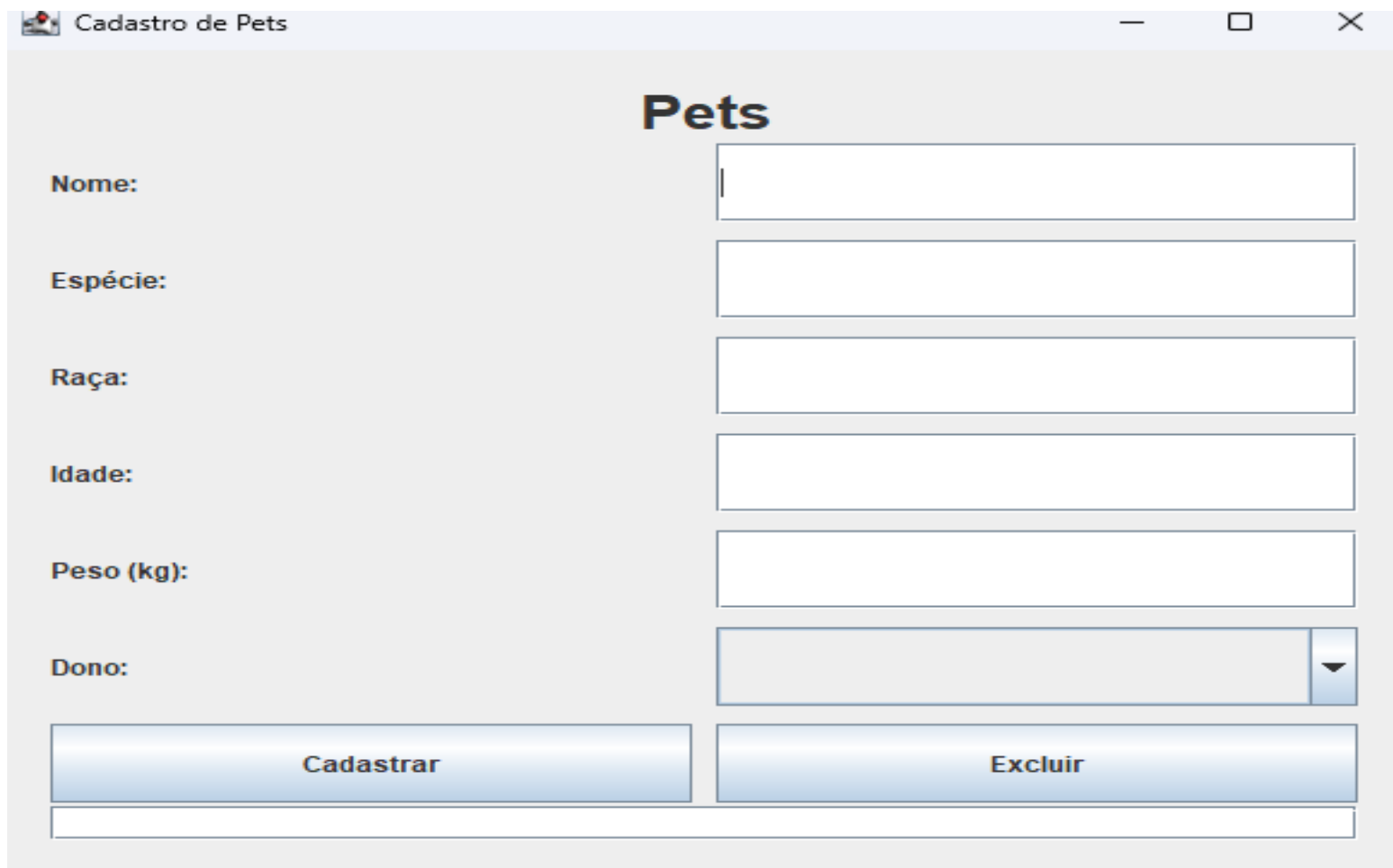
A interface é uma janela de aplicativo com o título "Cadastro de Clientes". No topo, há uma barra de título com ícones de minimizar, maximizar e fechar. O conteúdo principal tem um fundo cinza claro. No topo do conteúdo, o título "Clientes" é exibido em uma fonte grande e preta. Abaixo dele, há três campos de entrada de texto, cada um precedido por um rótulo: "Nome:", "Telefone:" e "Email:". Os campos são retangulares com bordas azuis. Na base da interface, há dois botões grandes e azuis com o texto "Cadastrar" e "Excluir" em branco.

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 window titled "Cadastro de Pets" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The main content area has a light gray background. At the top right of the content area, the word "Pets" is displayed in a large, bold, black font. Below this, there are six labels on the left side, each followed by a corresponding input field on the right:

- Nome:** followed by a text input field.
- Espécie:** followed by a text input field.
- Raça:** followed by a text input field.
- Idade:** followed by a text input field.
- Peso (kg):** followed by a text input field.
- Dono:** followed by a dropdown menu with a small downward arrow icon on the right side.

At the bottom of the form, there are two large, light blue buttons with black text:

- Cadastrar** (left button)
- Excluir** (right button)

Below these buttons is a thin, empty white rectangular box.

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.



7. Persistência de Dados com CSV

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

- `clientes.csv`

- pets.csv
- servicos.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.