
2020/1 Orientação a Objetos - TP2

Faculdade UnB Gama

Profa. Fabiana Freitas Mendes

Pastelaria

T11.7

1. LISTA DE OBJETOS, ATRIBUTOS E MÉTODOS

❖ Pastel

- ❖ *Atributos:* nome, sabor, ingredientes, preço
- ❖ *Métodos:* cadastrar, editar, deletar

❖ Bebida

- ❖ *Atributos:* sabor, marca, volume, preço
- ❖ *Métodos:* cadastrar, editar, deletar

❖ Cliente

- ❖ *Atributos:* nome, cpf
- ❖ *Métodos:* cadastrar, editar, deletar

❖ Fidelidade

- ❖ *Atributos:* cliente, pontos, recompensa, nível
- ❖ *Métodos:* cadastrar pontos, cadastrar cliente, editar, deletar

❖ Venda

- ❖ *Atributos:* pastel, cliente, bebida, fidelidade
- ❖ *Métodos:* cadastrar, editar, deletar

2. LISTA DE FUNCIONALIDADES DO SOFTWARE

2.1 Requisitos Funcionais

- ❖ **RF1:** Deve ser possível realizar CRUD de Pastel
- ❖ **RF2:** Deve ser possível realizar CRUD de Bebida
- ❖ **RF3:** Deve ser possível realizar CRUD de Cliente
- ❖ **RF4:** Deve ser possível realizar CRUD de Fidelidade
- ❖ **RF5:** Deve ser possível realizar CRUD de Vendas
- ❖ **RF6:** Deve haver uma função de listar pasteis
- ❖ **RF7:** Deve haver uma função de listar bebidas
- ❖ **RF8:** Deve haver uma função de pesquisa pelo nome do Clientes
- ❖ **RF9:** Deve haver uma função de pesquisa pelo nome do usuário do programa de Fidelidade
- ❖ **RF10:** O software deve conter um conjunto de dados pré-cadastrados
- ❖ **RF11:** Deve haver uma função para gerar relatório do programa de Fidelidade
- ❖ **RF12:** A função de fidelidade deverá haver sistema de pontuação, nível e recompensa.
- ❖ **RF13:** Os preços dos produtos deverão sempre serem escritos com 2 casas decimais

2.2 Requisitos Não Funcionais

- ❖ **RNF1:** O software deve ser desenvolvido em Java
- ❖ **RNF2:** O software deve ser desenvolvido utilizando o paradigma orientado a objetos
- ❖ **RNF3:** A interação com o usuário deverá ser feita por meio de interface gráfica
- ❖ **RNF4:** O software desenvolvido será para ambiente desktop
- ❖ **RNF5:** A interface do software deverá seguir uma temática minimalista
- ❖ **RNF6:** A interface gráfica deve ser adaptável à diferentes resoluções

2.3 Prioridade dos Requisitos

Prioridade	Requisito(s)
1	RF1, RF2, RF3, RF4, RF5, RF9, RF10, RF12, RNF1, RNF2, RNF3, RNF4, RNF5, RNF6
2	RF6, RF7, RF8,
3	RF11
4	RF13