FAETERJ – RIO

ARTHUR LOURENÇO MACHADO JOÃO VITOR DE FREITAS CASTRO

SISTEMA DE PETSHOP

MODELO DE CLASSES

RIO DE JANEIRO

ARTHUR LOURENÇO MACHADO JOÃO VITOR DE FREITAS CASTRO

SISTEMA DE PETSHOP

MODELO DE CLASSES

Trabalho de Modelagem de Sistemas para a composição de nota da AV1 em TASI apresentado à FAETERJ-RIO.

Orientador: Prof. Alfredo Boente.

RIO DE JANEIRO

2021

Sumário

1.	Introdução	. 4
2.	Descrição do Minimundo	.5
3.	Diagrama de Classes	. 6
4.	Conclusão	. 7
5.	Referências	. 8

1. INTRODUÇÃO

Título: SISTEMA BASEADO EM PETSHOP PARA A COMPRA DE PRODUTOS E SERVIÇOS

Objetivo Geral: Mostrar toda a complexidade de um sistema utilizando o diagrama de classes UML para representar o que o mesmo tem por trás.

Objetivos Gerais:

• Diagrama de classe para o sistema proposto.

2. DESCRIÇÃO DO MINIMUNDO

O sistema, primeiramente, irá coletar dados do cliente e de seu animal (caso necessário) para assim realizar o cadastro. O cliente poderá informar esses dados através de seu computador ou de seu celular, informando seu nome, endereço, data de nascimento, email e CPF(ou identidade). Ele também poderá botar o tipo de seu animal (caso tenha) e poderá optar por receber em seu e-mail promoções e ofertas futuras com base em suas informações sobre seu animal.

Depois disso, será confirmado com o sistema se o cadastro está completamente correto, caso esteja, o cliente será redirecionado para a página principal do site, onde lá poderá ver todos as opções disponíveis para a compra, como: banho no seu animal, tosa, compra de brinquedos e acessórios, rações e dentre outros. Caso o cadastro não esteja correto, será enviada para o cliente uma mensagem de "erro", apontando quais campos devem ser corrigidos.

Os clientes e não-clientes poderão navegar pelo site livremente mesmo sem ter realizado um cadastro. Obviamente algumas opções (como "compras") só estarão disponíveis para clientes já cadastrados.

Após escolher os itens desejados, o cliente irá poder optar em ir em direção ao carrinho, onde o mesmo irá poder concluir sua compra. Caso o cliente escolha banho ou tosa em seu animal, será verificado no sistema os horários e dias disponíveis para que o cliente leve seu animal para fazer o tratamento ou que a própria equipe do site busque seu animal em sua residência, será mostrada todas as opções de dias e horários para que o cliente escolha a melhor opção.

Quanto a compra de brinquedos, acessórios e outros itens do site, será mostrado o preço de todos os itens que o cliente tenha escolhido, e após isso será mostrado no final o preço total da compra juntamente com o preço do frete para a entrega de seus produtos.

O cliente poderá pagar com boleto bancário, cartão de crédito ou débito, ou qualquer outro banco digital de sua escolha. O cliente tem o direito de cancelar a compra a qualquer momento antes de realizar o devido pagamento. Caso o cliente não consiga comparecer para levar seu animal no dia marcado ou não esteja em casa no dia em que a equipe vá buscar o mesmo, ele poderá reagendar esse dia no próprio site ou por telefone.

3. DIAGRAMA DE CLASSES

• DIAGRAMA DE CLASSE DO SISTEMA

CSistema - id : char[11] - cod-funcionario : char[11] - cod-fornecedor : char[11] - cod-produto : char[20] - id-sgbd : char [20] - cod-banco : char [20] + registrarCliente() + registrarFuncionario() + solicitarDados() + confirmarDados() + liberarAcesso() + receberPedido() + enviarPedido() + confirmarAgendamento() + registrarCupom() + registrarCupom() + registrarVendas() + atualizarPedido() + emitirRecibo()

- nome : char[50] - endereco: char [50] - data-nascimento : date[8] - email : char[20] - cpf : char[11]
+ cadastrarCliente() + excluirCliente() + alterarCliente() + comprarProdutos() + efetuarPagamento() + enviarPedido() + enviarSolicitacao() + receberPedidoAtualizado + utilizarCupom()
+ escolherRecebimento()

CCliente

CGerente - nome : char[50] - cpf : char[11] - cod-funcionario: char[11] - salario: float + cadastrarFuncionario() + excluirFuncionario() + alterarFuncionario() + registrarProdutos() + efetuarPagamento()

CFornecedora
- nome : char[50] - cnpj : char[11] - cod-fornecedora: char[11]
+ venderProdutos() + registrarVendas() + atualizarCatalogo() + confirmarProdutos() + emitirRecibo()

CSistema
- nome : char[50] - cpf : char[11] - cod-funcionario : char[11] - salario : float
+ receberPedido() + separarProdutos() + enviarTransportadora() + separarPedido() + atualizarStatusPedido()

36 36 36 3
CSGBD
- id : char[11]
- idSistema : char[11]
- cod-funcionario : char [11]
+ registrarClienteSGBD()
+ guardarDadosClienteSGBD()
+ excluirClienteSGBD()
+ alterarClienteSGBD()
+ registrarProdutosSGBD()
+ registrarComprasSGBD()
+ registrarPagamentosSGBD()
+ registrarCupomSGBD()
36 36 36

4. CONCLUSÃO

Dessa maneira, é possível concluir que com esse trabalho, o sistema poderá ser melhorado da melhor maneira possível para que possa deixar o dono, os funcionários e os clientes, o mais próximo da zona de conforto possível. O sistema irá funcionar de acordo com tudo que foi abordado neste diagrama e assim, sem margem para erros, o sistema poderá ser usado de maneira totalmente efetiva, com todas as informações necessárias e sem funções desnecessárias.

5. REFERÊNCIAS

Pet Center Comércio e Participações S/A. **PETZ**, 2020. Página inicial. Disponível em: https://www.petz.com.br/. Acesso em 29 de set. de 2020.

Até o momento. **ATÉ O MOMENTO**, 2021. Entendendo o Diagrama de Classes da UML. Disponível em: https://www.ateomomento.com.br/uml-diagrama-de-classes/>. Acesso em 27 de abr. de 2021.

Devmedia. **DEVMEDIA**, 2021. Orientações básicas na elaboração de um diagrama de classes. Disponível em: https://www.devmedia.com.br/orientacoes-basicas-na-elaboracao-de-um-diagrama-de-classes/37224. Acesso em 28 de abr. de 2021.