

Açaí e Sorvetes

Pedidos Online

Sumário

1. Descrição das funcionalidades do sistema.
2. Telas e explicações
3. Diagrama de classe
4. Diagrama de Pacotes e subsistemas
5. Descrição da tecnologia
6. Descrição do padrão MVC
7. Padrões de projeto

Descrições das Funcionalidades

Muitas vezes quando vamos fazer um pedido de um Açaí acontece dos mesmos serem trocados ou até mesmo o atendente anotar algum ingrediente adicional errado. Assim, para não haver desperdício, perda de mercadoria ou até mesmo dinheiro, foi solicitada uma automação de pedido. Para evitar esse tipo de problema e além de tornar o atendimento mais rápido, o cliente fará seu pedido online escolhendo o que quer pedir e seus ingredientes adicionais e realizando pagamento online via cartão de crédito. Assim quem adquirir o sistema pode economizar com funcionários e até mesmo fornecer apenas um serviço de delivery.

O sistema tem as seguintes funcionalidades:

- **Cadastrar Cliente.**
Essa funcionalidade consiste em cadastrar todos os clientes que irão utilizar o sistema de compra online de açaí. Os mesmos deverão se cadastrar apenas uma vez preenchendo nome e e-mail além de seu endereço residencial.
- **Automatizar pedidos.**
Essa funcionalidade consiste em automatizar os pedidos de açaí para que na hora da preparação não exista nenhum erro e os ingredientes escolhidos sejam adicionados corretamente.
- **Venda online.**
Essa funcionalidade consiste em vender açaí online assim, o cliente não precisa sair de casa para realizar a compra do mesmo, que será entregues através de um serviço de delivery.

Telas e explicações

Tela de Login:

The image shows a login screen with a solid blue background. At the top center, the text 'AÇAÍ E SORVETES ONLINE' is displayed in a large, bold, black serif font. Below this, on the left side, there is a list of labels: 'Login', 'Senha', and 'Acessar'. Each label is preceded by a small black dot. The 'Login' and 'Senha' labels are aligned with two white rectangular input fields. The 'Acessar' label is aligned with a light blue button. To the right of the 'Acessar' button is another light blue button labeled 'Cadastrar'.

- Login
- Senha
-

Consiste na página inicial, se for o primeiro acesso do usuário o mesmo clica em Cadastrar se não ele faz login e acessa o seu usuário já cadastrado.

Tela de Cadastro:

Bem vindo ao Açaí e Sorvetes Online

Faça o cadastro abaixo:

Dados Pessoais

Nome:

Sobrenome:

Nascimento:

dd

mm

aaaa

RG:

CPF:

-

Dados de Endereço

Rua:

Numero:

Bairro:

Estado:

Acre

Cidade:

CEP:

-

Dados de login

E-mail:

Imagem de perfil:

Selecionar arquivo...

Nenhum arquivo selecionado.

Login de usuário:

Senha:

Confirme a senha:

Enviar dados

Limpar

O usuário preenche os campos com seus dados e cadastra no sistema.

Tela de pedido:

AÇAI E SORVETES ONLINE

Faça seu pedido:

☒ Açaí - R\$ 8,00

☐ Sorvetes - R\$ 6,00

Ingredientes Adicionais:

☒ Frutas - R\$ 2,00

☒ Granola - R\$ 1,00

☒ Mel - R\$ 0,50

☐ CoberturaChocolate - R\$ 0,50

☐ CoberturaMorango - R\$ 0,50

☐ LeiteEmPo - R\$ 1,50

Encaminhar Pedido

O cliente seleciona o seu pedido e seus ingredientes adicionais.

Tela de pagamento:

REALIZAR PAGAMENTO

Forma de pagamento:

☐ Débito

☐ Crédito

Informações:

Número do cartão

Nome do titular

CPF do titular

Realizar Pagamento

O cliente informa os dados do cartão e realiza o pagamento concluindo o pedido.

Diagrama de Classes

Segue abaixo o diagrama de classes no padrão UML:

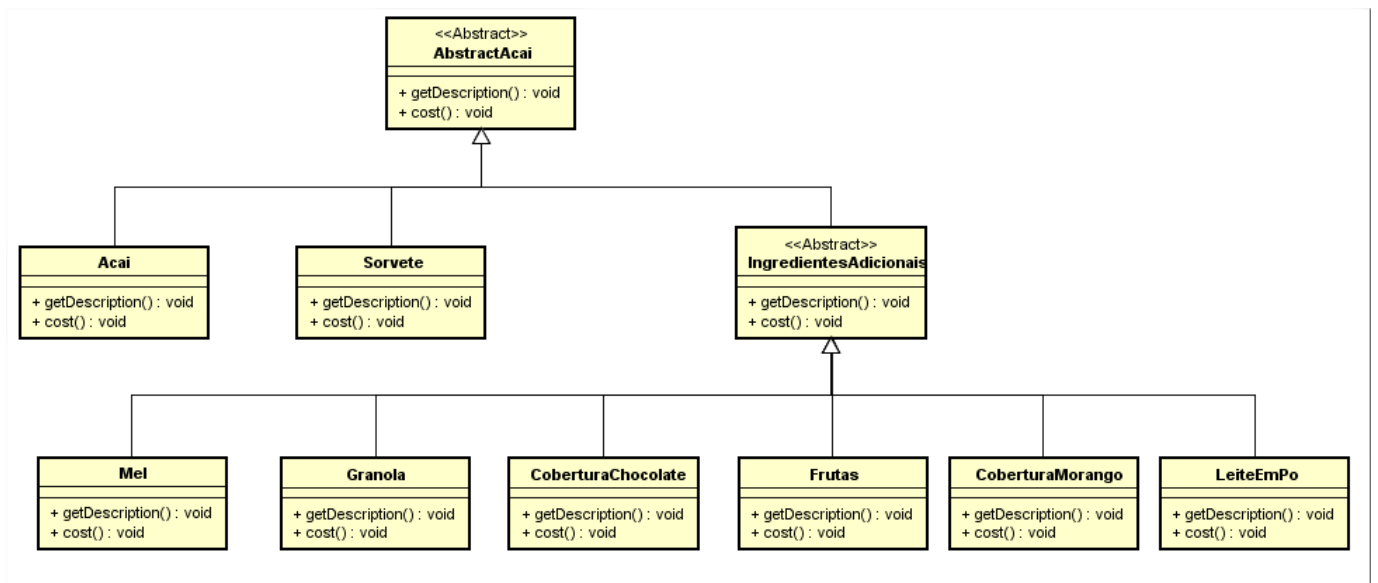
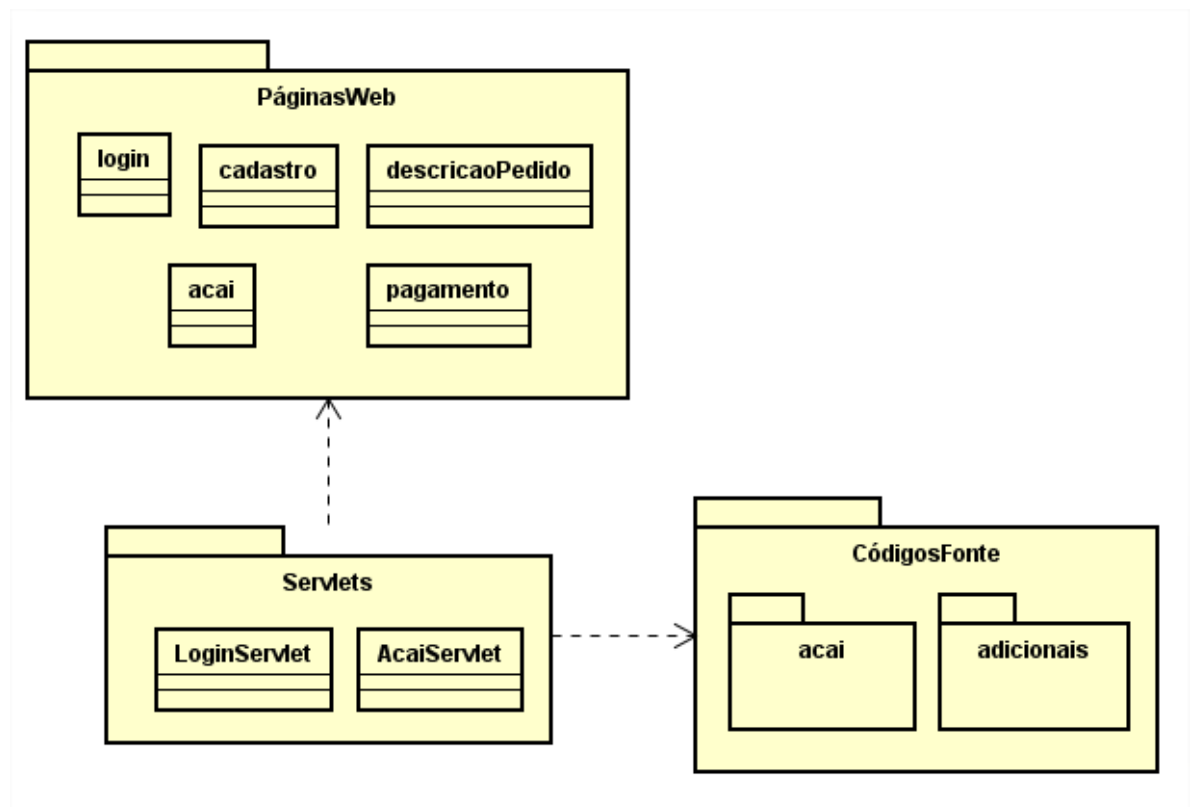


Diagrama de Pacotes e subsistemas



Descrição da tecnologia

As linguagens utilizadas para desenvolver o sistema foi Java web e HTML ainda não implementado banco de dados.

- Java

Uma linguagem de programação interpretada orientada a objetos desenvolvida na década de 90 por uma equipe de programadores chefiada por James Gosling, na empresa Sun Microsystems. Diferente das linguagens de programação convencionais, que são compiladas para código nativo, a linguagem Java é compilada para *umbytecode* que é executado por uma máquina virtual. A linguagem de programação Java é a linguagem convencional da Plataforma Java, mas não é a sua única linguagem.

- HTML

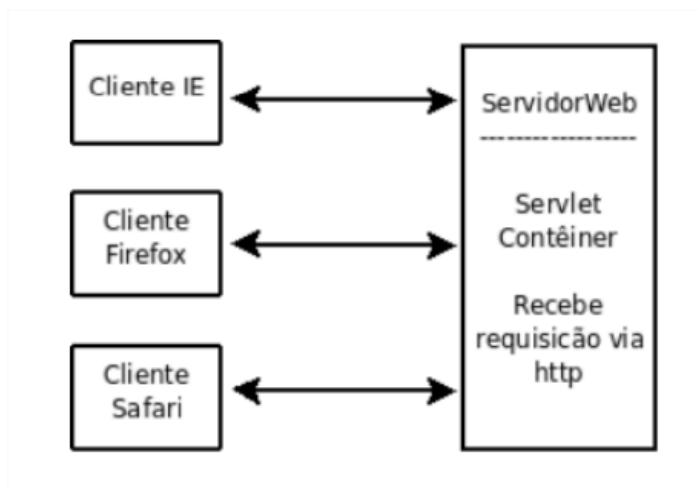
É abreviação para a expressão inglesa *HyperText Markup Language*, que significa *Linguagem de Marcação de Hipertexto*. É uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime e SGML.

- Banco de Dados

Ainda não foi implementado banco de dados.

O sistema foi desenvolvido com a linguagem Java Web em que utiliza-se de Servlets em que as páginas HTML mandam requisições para o programa em Java criando-as dinamicamente.

O diagrama abaixo mostra três clientes acessando o mesmo servidor através do protocolo HTTP:



Descrição do padrão MVC

As interfaces web (telas do sistema) estão separadas nos pacotes WEB independentes das regras de negócios onde se encontra nos pacotes de domínio do sistema.

Padrões de Projeto

Foi utilizado como soluções de desenvolvimento os padrões de projeto MVC, Método Template e Decorador.

- O MVC como citado acima foi utilizado para separar as interfaces web independentes da regras de negócio.
- O padrão Método Template foi utilizado quando foi criada uma classe abstrata que serviu como base para o açaí e o sorvete que contém alguns métodos em comum.
- O padrão decorador foi utilizado para adicionar ao açaí ou sorvete seus ingredientes adicionais assim podendo chegar ao preço final da mercadoria completa.