

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

ICE - INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS

DEPT. CIÊNCIA DE COMPUTAÇÃO

BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DCC025 - ORIENTAÇÃO A OBJETOS

2º SEMESTRE DE 2019

SISTEMA PARA LOJA DE ROUPAS EM JAVA

(CARIOCA MULTIMARCA)

Juiz de Fora

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DCC025 · ORIENTAÇÃO A OBJETOS

ORIENTADOR:

GLEIPH GHIOTTO LIMA DE MENEZES

COMPONENTES:

NOME	MATRÍCULA
BEATRIZ CUNHA RODRIGUES	201776038
IVANYLSON HONÓRIO GONÇALVES	201776002
DANIEL RIBEIRO LAVRA	201735042
JAKSON DUARTE MARTINS JÚNIOR	201435004
MIKAELA CRISTINY QUITZ	201676014

Juiz de Fora
2019

Resumo

Este projeto tem o principal objetivo controlar e melhorar a organização da loja de roupas Carioca Multimarcas. Um programa básico com o intuito de organizar estoque, venda e clientes para um melhor funcionamento e mais precisão dos processos do ambiente.

Sumário

• OBJETIVO.....	5
• CLASSES.....	6
• ENTIDADE E RELACIONAMENTO	9
• DIAGRAMA DE CLASSE	10
• INTERFACES.....	11
• LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	19
• TECNOLOGIAS UTILIZADAS.....	20

1. Objetivo

Carioca Multimarcas é uma loja virtual que tem como principal objetivo a venda de roupas em Juiz de Fora através das redes sociais. Para uma melhor organização, é realizado um programa básico para que haja controle dos processos da loja, incluindo controle de estoque, vendas e clientes. Além disso, como uma das principais vantagens, a informatização da mesma auxilia, principalmente, no controle da quantidade de vendas e estoque que a loja possui.

Para isso, o programa é desenvolvido em Java, onde será utilizada classes, objetos e interfaces para que o usuário (funcionário) tenha acesso a cadastro, alteração, exclusão e busca de dados. Para guardar os dados existentes, será utilizado o JSON. O programa utiliza conceitos fundamentais de Java, aprendidos em sala de aula na disciplina de Orientação a Objetos.

2. Classes

Para tal objetivo, será utilizada a implementação de classes e métodos. As classes presentes no projeto são:

- Pessoa;
- Pessoa Física (Herança da classe Pessoa);
- Pessoa Jurídica (Herança da classe Pessoa);
- Login;
- Estoque;
- Endereço;
- Venda;
- Venda a prazo (Herança da classe Venda);
- Venda à vista (Herança da classe Venda).

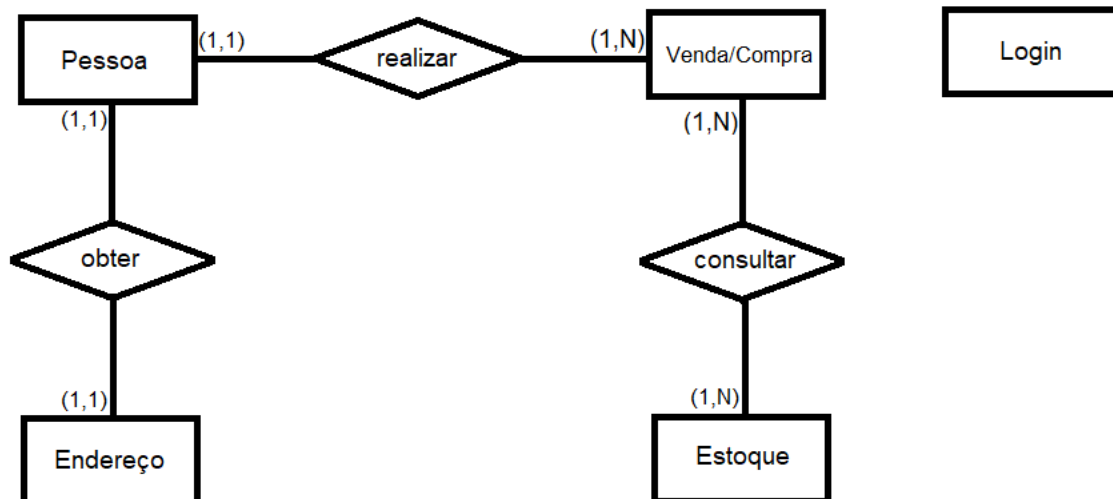
Para cada classe existe um construtor e os métodos get's e set's para cada atributo. Especificamente, cada classe tem o seguinte objetivo e atributos:

- Pessoa: A classe pessoa contém os atributos principais para o controle de clientes. Os atributos são:
 - Nome: atributo para guardar o nome do cliente;
 - Telefone: atributo para guardar o telefone do cliente;
 - Data de registro: atributo para guardar a data de entrada do cliente no sistema;
 - Endereço (objeto da classe Endereço): atributo da classe endereço para guardar o endereço dos clientes;
 - Número de compras: atributo para guardar o número de compras que um cliente tem na loja.
- Pessoa Física: A classe pessoa física herda atributos da classe Pessoa, porém, contém os atributos específicos para o controle de cliente físico. Os atributos são:
 - CPF: atributo para guardar o CPF do cliente;
 - Data de nascimento: atributo para guardar a data de nascimento do cliente;
 - Sexo: atributo para guardar o sexo do cliente.
- Pessoa Jurídica: A classe pessoa jurídica herda atributos da classe Pessoa, porém, contém os atributos específicos para o controle do cliente jurídico. Os atributos são:
 - CNPJ: atributo para guardar o CNPJ do cliente;

- IE: atributo para guardar o IE (inscrição estadual) do cliente.
- Login: A classe login contém os atributos para o acesso do usuário no sistema. Os atributos são:
 - Usuário: atributo para guardar o usuário (nome do login) do sistema;
 - Senha: atributo para guardar a senha de entrada do sistema.
- Venda: A classe venda contém os atributos para o controle das vendas da loja. Os atributos são:
 - Quantidade: atributo para guardar quantas unidades do produto foi vendido;
 - Valor: atributo para guardar o valor de cada produto vendido (quantidade x valor unitário);
 - Pessoa: atributo da classe Pessoa para identificar qual cliente que realizou a compra;
 - Data: atributo para guardar a data da venda;
 - Estoque: atributo da classe Estoque para identificar qual produto foi vendido.
- Venda à vista: A classe venda à vista contém o atributo específico para a realização de uma venda à vista. O atributo é:
 - Desconto: atributo para, dependendo do cliente, calcular a quantidade de desconto que um cliente pode ter ao realizar a compra à vista.
- Venda a prazo: A classe venda a prazo contém os atributos específicos para a realização de uma venda a prazo. Os atributos são:
 - Parcelas: atributo para guardar a quantidade de parcelas que podem ser realizadas na venda;
 - Valor: atributo para guardar o valor de cada parcela;
 - Juros: atributo para guardar o valor dos juros da parcela caso seja necessário.
- Endereço: A classe endereço contém os atributos para guardar o endereço dos clientes. Os atributos são:
 - Rua: atributo para guardar o nome da rua;
 - Bairro: atributo para guardar o nome do bairro;
 - Cidade: atributo para guardar o nome da cidade;
 - Estado: atributo para guardar o nome do estado;
 - País: atributo para guardar o nome do país;

- Número: atributo para guardar o número da residência;
 - Complemento: atributo para guardar o complemento da residência;
 - CEP: atributo para guardar o CEP da rua.
- Estoque: A classe estoque contém os atributos para guardar o estoque da loja. Os atributos são:
 - Quantidade: atributo para guardar a quantidade de um produto;
 - Valor: atributo para guardar o valor unitário de um produto;
 - Nome: atributo para guardar o nome do produto;
 - Tamanho: atributo para guardar o tamanho da peça de roupa;
 - Sexo: atributo para guardar o sexo da peça de roupa;
 - Data de registro: atributo para guardar a data de registro de um produto no estoque.

3. Entidades e Relacionamento

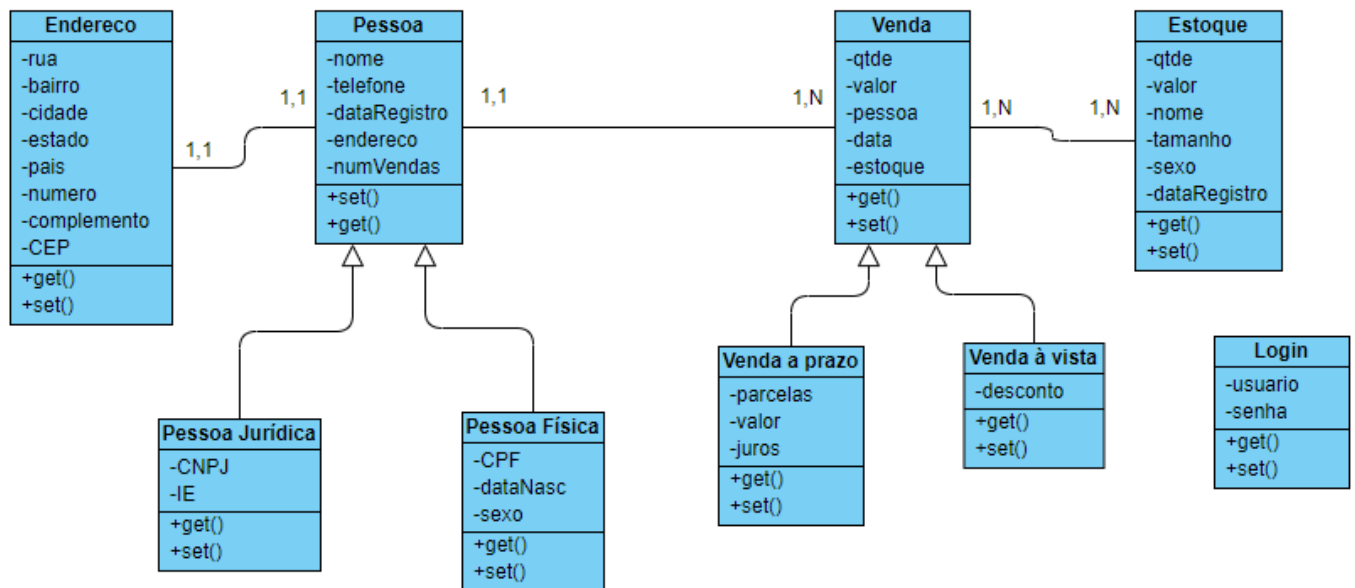


Uma pessoa (física ou jurídica) pode comprar um ou mais produtos, porém, uma venda pode ser realizada para uma pessoa por vez. No momento da compra ou venda, é possível consultar um ou mais produtos em estoque assim como um produto pode ser consultado para uma ou mais vendas.

Uma pessoa pode obter um endereço e um endereço pode ser gravado para uma pessoa.

O login é uma classe a parte onde sua única função é o acesso ao sistema pelo usuário.

4. Diagrama de Classe



5. Interfaces

- PRINCIPAL



- PESSOA (FÍSICA/JURÍDICA)

The screenshot shows a window titled 'Pessoa (Física/Jurídica)'. The window has a tabbed interface with three tabs: 'Cadastro', 'Alterar', and 'Pesquisar'. The 'Cadastro' tab is currently selected. Below the tabs, there is a form with the following fields:

- Cliente: Seleccione... (dropdown menu)
- Nome: [text input]
- CNPJ: [text input]
- Telefone: [text input]
- IE: [text input]
- CPF: [text input]
- Data Nascimento: [text input]
- Sexo: Seleccione... (dropdown menu)
- Data Registro: [text input]

At the bottom of the form, there are four buttons: 'Cadastrar Endereço', 'Limpar', 'Enviar', and 'Voltar'.

— □ ×

Cadastro Alterar Pesquisas

Cliente: Seleccione... ▼

Nome: CNPJ:

Telefone: IE:

CPF: Data Nascimento:

Sexo: Seleccione... ▼ Data Registro:

Alterar Endereço Limpar Alterar Voltar

— □ ×

Cadastro Alterar Pesquisas

Cliente: Seleccione... ▼

CPF: CNPJ:

Buscar

Voltar

- ENDEREÇOS

Form for address registration (Cadastro). The form includes the following fields and controls:

- CEP:
- Número:
- Rua:
- Estado:
- Bairro:
- País:
- Cidade:
- Complemento:

Buttons:

Form for address modification (Alterar). The form includes the following fields and controls:

- CEP:
- Número:
- Rua:
- Estado:
- Bairro:
- País:
- Cidade:
- Complemento:

Buttons:

- ESTOQUE

The screenshot shows a window titled 'Cadastro' with three tabs: 'Cadastro', 'Alterar', and 'Pesquisar'. The 'Cadastro' tab is active. The form contains the following fields and controls:

- Nome:** A text input field.
- Quantidade:** A text input field.
- Tamanho:** A text input field.
- Valor unitário:** A text input field.
- Sexo:** A dropdown menu with the text 'Selecione...' and a downward arrow.
- Valor total:** A text input field.
- Data de Registro:** A text input field.
- Buttons:** Three buttons at the bottom: 'Enviar', 'Limpar', and 'Voltar'.

The screenshot shows a window titled 'Alterar' with three tabs: 'Cadastro', 'Alterar', and 'Pesquisar'. The 'Alterar' tab is active. The form contains the following fields and controls:

- Nome:** A text input field.
- Quantidade:** A text input field.
- Tamanho:** A text input field.
- Valor unitário:** A text input field.
- Sexo:** A dropdown menu with the text 'Selecione...' and a downward arrow.
- Valor total:** A text input field.
- Data de Registro:** A text input field.
- Buttons:** Three buttons at the bottom: 'Alterar', 'Limpar', and 'Voltar'.

Nome:

Buscar

Voltar

- LOGAR

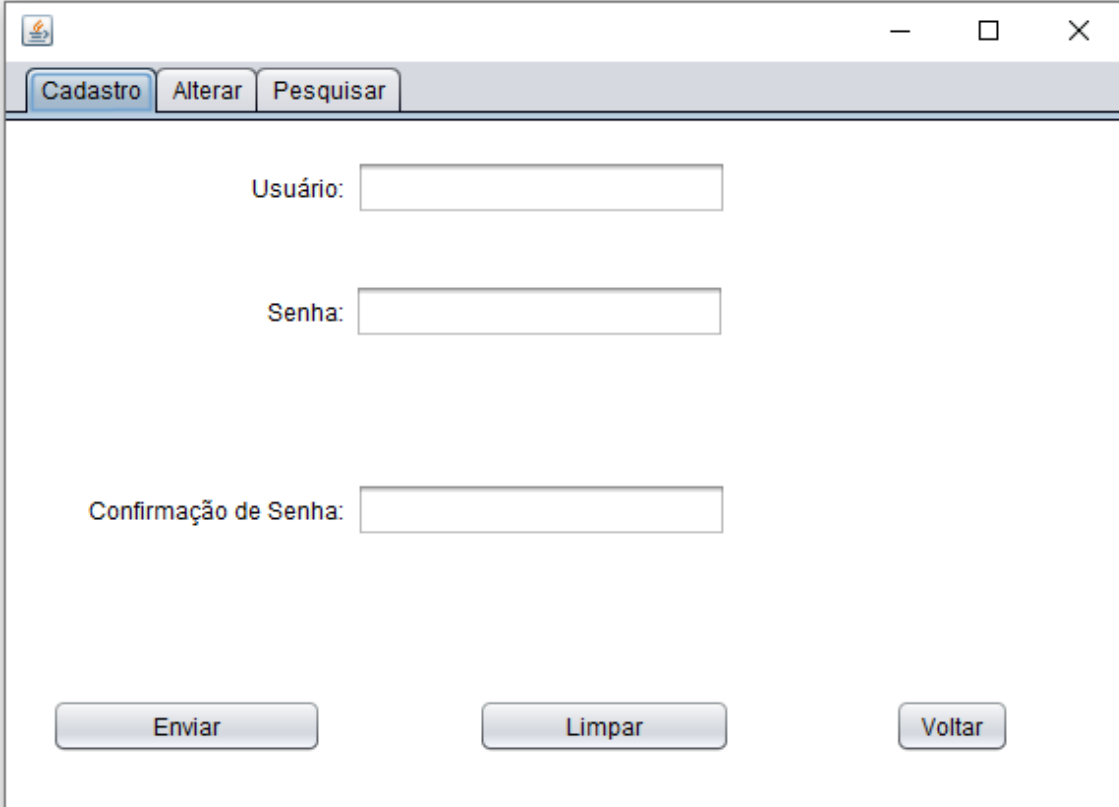
CARIOCA MULTIMARCAS

Usuário:

Senha:

Entrar!

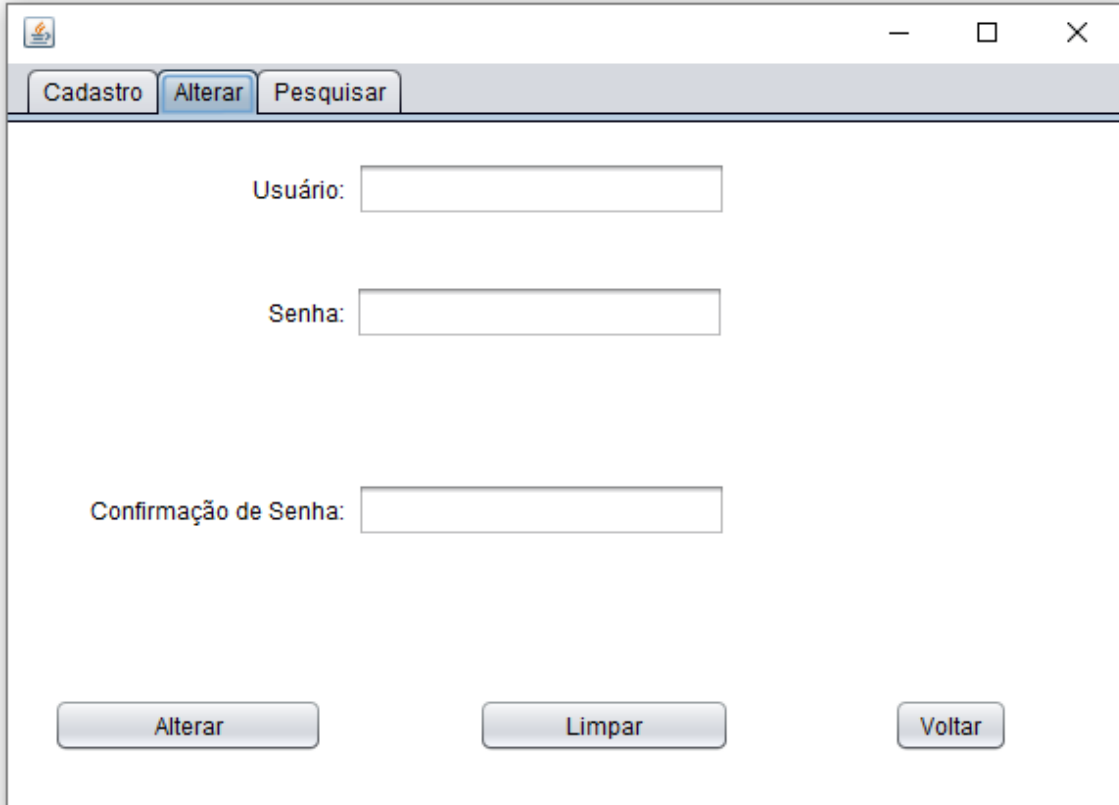
- LOGIN



Usuário:

Senha:

Confirmação de Senha:



Usuário:


Senha:

Confirmação de Senha:

The screenshot shows a software window with a title bar containing a small icon and standard window controls (minimize, maximize, close). Below the title bar is a tabbed interface with three tabs: 'Cadastro', 'Alterar', and 'Pesquisar'. The 'Pesquisar' tab is currently selected. The main area of the window contains a search form. It starts with the label 'Usuário:' followed by a text input field. Below this is a 'Buscar' button. At the bottom of the form is a large, empty rectangular box, likely for displaying search results. Below this box is a 'Voltar' button.

- **VENDAS**

The screenshot shows a software window with a title bar containing a small icon and standard window controls (minimize, maximize, close). Below the title bar is a tabbed interface with three tabs: 'Cadastro', 'Alterar', and 'Pesquisar'. The 'Cadastro' tab is currently selected. The main area of the window contains a registration form. It is organized into two columns. The left column contains: 'Tipo de Pagamento:' with a dropdown menu showing 'Selecione...'; 'Cliente:' with a dropdown menu showing 'Selecione...'; 'CPF:' with a text input field; and 'CNPJ:' with a text input field. The right column contains: 'Produto:' with a text input field; 'Quantidade:' with a text input field; 'Valor:' with a text input field; 'Parcelas:' with a dropdown menu showing 'Selecione...'; and another 'Valor:' with a text input field. At the bottom of the form are three buttons: 'Enviar', 'Limpar', and 'Voltar'.



—

□

×

Cadastro

Alterar

Pesquisar

Tipo de Pagamento:

Selecione...

▼

Produto:

Cliente:

Selecione...

▼

Quantidade:

CPF:

Valor:

CNPJ:

Parcelas:

Selecione...

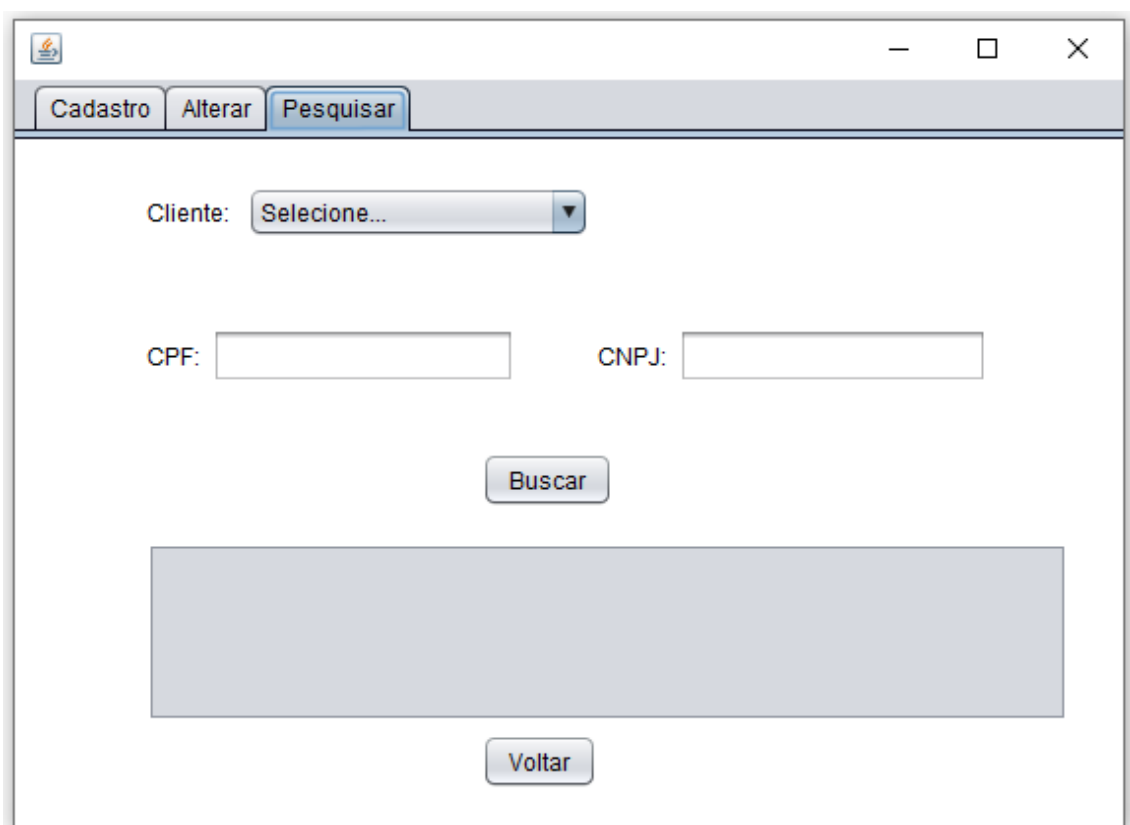
▼

Valor:

Alterar

Limpar

Voltar



—

□

×

Cadastro

Alterar

Pesquisar

Cliente:

Selecione...

▼

CPF:

CNPJ:

Buscar

Voltar

6. Levantamento de requisitos

O sistema tem como objetivo assumir todo o controle dos processos necessários para uma loja virtual, trazendo a inovação através de um projeto completamente informatizado, facilitando e organizando o trabalho.

Com a ideia de montar uma loja informatizada, pesquisamos o funcionamento de uma loja, e desenvolvemos um software focado em controle de clientes e estoque de vendas.

- Análise de Requisitos:
 - Requisito: controle de estoque.
Atualmente, a loja não possui um controle efetivo do estoque dos produtos presentes e em falta. Com esse sistema, será possível uma melhor organização da entrada e saída de produtos assim como a falta do mesmo.
Portanto, o programa terá um controle de entrada e saída de produtos no sistema, assim, controlando as vendas do mesmo e sua entrada em estoque.
 - Requisito: controle de clientes.
A loja, atualmente, não tem um controle efetivo dos clientes. Com o sistema, será possível cadastrar/alterar/consultar clientes e até gerar descontos de acordo com o número de compras.
 - Requisito: controle de vendas.
Para um melhor funcionamento, será implementado um sistema de vendas onde o usuário terá controle de todas as vendas já realizadas, clientes e produtos envolvidos na mesma.

7. Tecnologias utilizadas

- Java: para este projeto, a linguagem de programação utilizada será Java. O Java, atualmente, é uma das linguagens mais utilizadas no mundo. Com a vantagem de ser multiplataforma, tem capacidade de ser utilizado em vários sistemas operacionais. Além disso, através do NetBeans, é possível a criação de interfaces para a utilização do projeto pelo usuário.
- JSOM: Para guardar os dados em arquivo, utilizamos o JSOM. Com uma fácil sintaxe, o JSOM é perfeito para mudança de dados entre aplicativos, além de ter uma facilidade de desenvolvimento e alto desempenho em suas aplicações.
- NetBeans IDE: será utilizado o NetBeans como ambiente de desenvolvimento do projeto. É um dos mais utilizados e possui um conjunto de ferramentas que auxiliam a programação de tarefas comuns de implementação.