

## Atividade 4

- I. Crie uma branch para o projeto com o nome **Atividade4**. Essa branch deve ter como base o projeto da **Atividade3**.
- II. Utilize um arquivo fonte para cada classe criada. Como os padrões desenvolvidos em aula.
- III. Utilize todas as padronizações de nomes e nomenclaturas apresentados pela disciplina, isso será parte da avaliação, bem como o código indentado e comentado.
- IV. **IMPORTANTE:** Será avaliado o código que estiver dentro da branch Atividade4. Se o nome do diretório que estiver sua atividade estiver diferente, não é um problema, desde que ele esteja dentro dessa branch.

### 1. Lojinha com GUI - Versão Atualizada 2.0

A construção de uma interface gráfica eleva a quantidade de pessoas que consegue utilizar nossa aplicação. Como pode ser visto na citação:

*"The Graphic User Interface has been available for quite some time, with the best known platform being Apple's Macintosh system. Despite acknowledged advantages of the GUI for certain users (especially novices) and for certain applications (such as CAD and other diagramming operations), the character-based user interface has been, at least up to now, the predominant mode for microcomputer and mainframe operating systems. But during the past year, the GUI appears to have come of age. We are now seeing the maturing of several industry standard (open) GUI systems (for which multiple developers are writing application software) and the introduction of several application products that have been written directly in an application-specific GUI language."*

Retirado

de

(<https://www.pmi.org/learning/library/graphical-user-interface-s-usability-pm-software-10010> ), em 20/09/2022.

Este é o mesmo cenário da atividade T3, mas agora, deve ser possível adicionar produtos, colocar eles em um carrinho e finalizar um pedido. O controle dos itens no estoque não está no escopo do projeto. ATENÇÃO: ele pode ser implementado se for do desejo da pessoa desenvolvedora, mas não será avaliado como pontos adicionais.

Para a atividade T4, seu sistema deve possuir os seguintes requisitos:

- Uma tela de login (email e senha).
- Uma tela de home, que só deve ser exibida se o usuário estiver logado.

- Uma tela de produtos (que pode ser a mesma tela de home). Também só deve ser exibida com o usuário logado. Deve ser possível adicionar um item no carrinho.
- Uma tela de carrinho, que exibe os produtos que foram adicionados no carrinho. Também só deve ser exibida com o usuário logado.
- Uma tela para criar um novo usuário.
- Uma tela para gerenciar dados do usuário (trocar senha e email).
- Uma tela para cadastrar novos produtos.

## 2. Outras informações

- Para a construção da interface gráfica, fica a recomendação de utilizar o StreamLit (<https://streamlit.io/>).
- Tente adicionar o tratamento de erro onde esse possa acontecer.
- Mesmo que nem todas as funcionalidades estiverem implementadas, isso não é um problema, se atente às características avaliadas na rubrica 4.
- ATENÇÃO: Deve ser entregue também os dados das tabelas que foram modeladas para a aplicação. Utilizar como tecnologia de banco de dados, OBRIGATORIAMENTE, *SQLite*.

### 3. Rubrica de Avaliação

<b>Dimensão</b>	<b>Pontuação Máxima</b>
Pilar da Abstração	1
Pilar do Encapsulamento	1
Pilar da Herança	1
Pilar do Polimorfismo	1
Criação da Interface Gráfica Construída	1
Página de Login Criada	1
Página de Login Funcionando	1
Página de Home Criada	1
Página de Produto Criada	1
Página de Carrinho Criada	1
Funcionalidade de adicionar elemento no carrinho	1
Estrutura de try-except adicionada onde for necessário	2
Tela de cadastro de produtos	1
Tela de cadastro de usuários	1
Tela de edição dos usuários	1
Utilização do Padrão Singleton	4
Utilização do Padrão DAO	4
Criação dos bancos de dados	4
Utilização correta dos bancos de dados	4