

Projeto da Disciplina

Mercado de Imóveis

Descrição

O projeto da disciplina consiste em implementar uma aplicação em Java utilizando os conceitos de Orientação a Objetos vistos em sala. A aplicação deve simular o funcionamento de um sistema de compra, venda e aluguel de imóveis.

Algumas observações

- O projeto pode ser feito por grupos de até 3 pessoas
- A entrega final pode ser feita até o dia **02/05**
- **Não deixem para última hora!**
- Não será exigida a implementação do software utilizando interfaces gráficas ou bancos de dados. A avaliação não atribuirá pontuação extra a quem utilizar este artifício. A prioridade na avaliação é o design orientado a objetos do código-fonte
- Quaisquer dúvidas, estou à disposição (fabianomsuepb@gmail.com)

Funcionamento do Software

Tela de apresentação

Ao ser inicializado, o software deve exibir as opções de login ou criação de conta de um usuário. Para login, o usuário precisará de um nome (nickname) e uma senha que são inseridos no momento da criação da conta.

Após o login, o usuário terá as seguintes opções:

1. Comprar imóvel
2. Vender imóvel
3. Alugar imóvel próprio (locador)
4. Alugar imóvel de terceiros (inquilino)
5. Histórico de operações
6. Sair

Compra de imóvel

Caso o usuário escolha a **opção 1**, o software deve exibir uma tela de busca com algumas opções de refinamento. Exemplos: buscar imóveis à venda por faixa de preço, por número de cômodos, por área interna, etc. As opções de refinamento na busca ficarão à cargo de cada grupo, portanto não são únicas (sejam criativos).

Se o usuário escolher comprar um dos imóveis disponíveis, o imóvel deverá ser removido da lista de imóveis à venda.

Venda de imóvel

Caso o usuário escolha a **opção 2** na tela de apresentação, serão disponibilizadas algumas perguntas para que os dados do imóvel sejam preenchidos. Todo imóvel deve conter pelo menos os seguintes dados:

1. Proprietário
2. Tipo (casa, apartamento, outro)
3. Andar, caso seja um apartamento
4. Área (m²)
5. Número de quartos
6. Quantidade de vagas na garagem

Aluguel de imóvel (locador)

Caso o usuário escolha a **opção 3** na tela de apresentação, será exibida uma tela com dados do imóvel para preenchimento semelhante à tela de preenchimento para venda do imóvel.

Aluguel de imóvel (inquilino)

Para um futuro inquilino, o software deve oferecer opções de busca de imóvel para alugar listando todos os imóveis disponíveis ou filtrando a busca. De modo geral, esta opção é semelhante à exibida na compra de um imóvel, só que a busca é feita por imóveis alugáveis.

Histórico de operações

O histórico de operações deve conter a lista de operações que o usuário realizou no programa, sejam elas de compra, venda ou aluguel. A lista de operações deve poder permitir a exibição de detalhes, detalhando o imóvel relacionado à operação selecionada na lista.

Sair do programa

Ao ser escolhida a opção de sair, o software voltará para a tela inicial de login ou criação de conta.

Alguns detalhes para implementação do software

- Um usuário deve conter na sua conta pelo menos: nome, data de nascimento, cpf, login e senha
- Um usuário não pode criar uma conta no software se for menor de 18 anos
- Um usuário pode vender, comprar e alugar um imóvel (enquanto proprietário ou inquilino)
- Um usuário deve ter um histórico de operações que armazene todas as operações realizadas pelo mesmo relacionadas a compra, venda e aluguel.
- Cada operação do histórico do usuário deve conter detalhes sobre o imóvel que estava associado e alguma identificação do usuário envolvido na outra parte da negociação (o nome de login, por exemplo).