

Orientador: Prof. Dr. Higor Amario de Souza Julio Cesar Benelli Varella RA 181024594

Sumário

- Introdução
- Objetivos
- Fundamentação
- Desenvolvimento
- Conclusão

Introdução

- Permanência Estudantil
 - Se manter na universidade durante a graduação pode ser uma grande dificuldade.
 - Mudar de cidade
 - Longas jornadas
 - Dificuldade em obter auxílios e bolsas, muitas vezes insuficiente

- Nesse contexto, a venda de alimentos é uma atividade que surge para dar suporte financeiro
 - Alunos
 - Projetos de extensão

• Essa atividade é feita de forma desorganizada e descentralizada.

Introdução

- Manutenibilidade de código
 - "A natureza do software é mutante". (PRESSMAN; MAXIM, 2016)
 - "Qualquer programador provavelmente já foi significativamente desacelerado pelo código confuso de outra pessoa" (MARTIN, 2008)
 - Necessidade comum de manutenção e extensão de código
 - Importância de práticas de desenvolvimento facilitadoras

Justificativa

- É uma ferramenta de contribuição para a comunidade.
- Proporcionar um ambiente unificado e organizado para facilitar a compra e venda de comida.
- O software foi desenvolvido seguindo boas práticas de desenvolvimento visando a facilidade de manutenção.
- O sistema será disponibilizado como código aberto e poderá ser facilmente estendido.

Objetivos

Gerais

- Desenvolver um sistema Web para facilitar e centralizar a compra e venda de alimentos no campus da UNESP e colaborar com a permanência estudantil.
- Desenvolver o sistema seguindo boas práticas de desenvolvimento e disponibilizar em código aberto para contribuição da comunidade.

Específicos

- Levantar e analisar requisitos relevantes ao sistema.
- Aplicar metodologias de Engenharia de Software como Padrões de Projeto e Arquitetura de Software.
- Utilizar ferramentas modernas de desenvolvimento como um Framework Web e MVC.
- Analisar o código desenvolvido e fazer a refatoração para que se encaixe nos conceitos de SOLID e Clean Code.



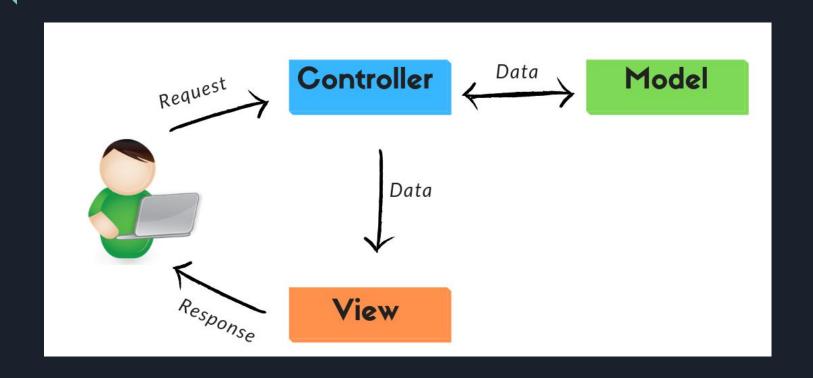
Arquitetura de Software

- Forma do sistema
 - o Divisão, disposição e interação entre componentes.

• Qual é a arquitetura de um sistema?

- Model View Controller (MVC)
 - o Model: lógica de negócio Entidades
 - View: interface gráfica
 - Controller: tratamento de eventos, aceita requisições e envia respostas.

Arquitetura MVC



Forma de escrever código visando manutenibilidade, extensibilidade e adaptabilidade.

- Como organizar as classes e métodos
- Código adaptável à mudanças
- Código compreensível e claro
- Criação de componentes reutilizáveis

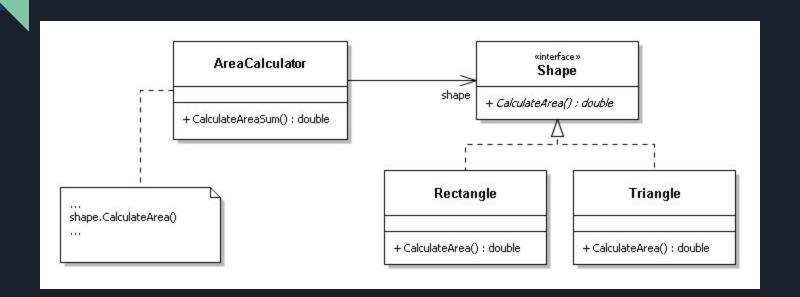
- Princípio de Responsabilidade Única (SRP)
 - Separação de responsabilidades
 - Uma classe deve ter apenas um motivo para mudar
 - o Banco de dados interface gráfica

```
Código 1 – Exemplo de código PHP que nao segue o SRP
class Employee {
    private $id;
    private $name;
    public function __construct($id, $name) {
        this \rightarrow id = id;
        $this -> name = $name;
    public function calculatePay() {
        // Logica para calcular o salario do empregado
    public function reportHours() {
        // Logica para reportar as horas trabalhadas
    public function save() {
        // Logica para salvar informacoes do empregado
           no banco de dados
```

```
Código 2 - Exemplo de código refatorado PHP seguindo o SRP
class Employee {
    private $id;
    private $name;
    public function __construct($id, $name) {
        this \rightarrow id = id;
        $this -> name = $name;
    public function calculatePay() {
        // Logica para calcular o salario do empregado
class EmployeeReport {
    public function reportHours(Employee $employee) {
        // Logica para reportar as horas trabalhadas
class EmployeeRepository {
    public function save(Employee $employee) {
        // Logica para salvar informacoes do empregado
           no banco de dados
```

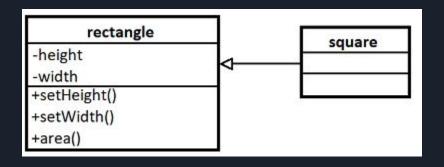
- Princípio Aberto-Fechado (OCP)
 - Aberto para extensão, fechado para modificação
 - Evitar que o código testado seja alterado
 - Encoraja o uso de interfaces

```
void DrawAllShapes(ShapePointer list[], int n) {
 int i;
 for (i=0; i< n; i++) {
    struct Shape* s = list[i];
    switch (s->itsType) {
   case square:
      DrawSquare((struct Square*)s);
      break;
    case circle:
      DrawCircle((struct Circle*)s);
      break;
```



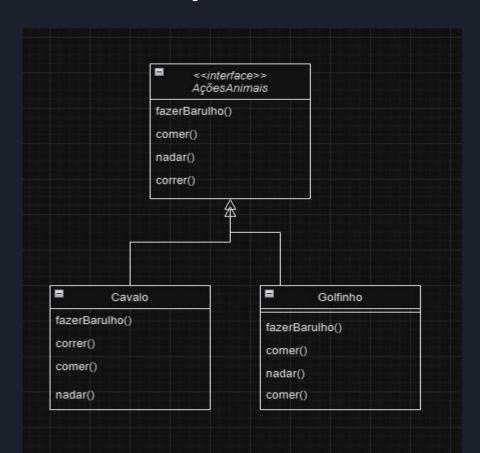
- Princípio de Substituição de Liskov (LSP)
 - Capacidade de objetos de uma superclasse serem substituídos por objetos de uma subclasse.
- Herança: objeto A extende objeto B, portanto, A é um B.
- LSP: A deve ser substituível por B.

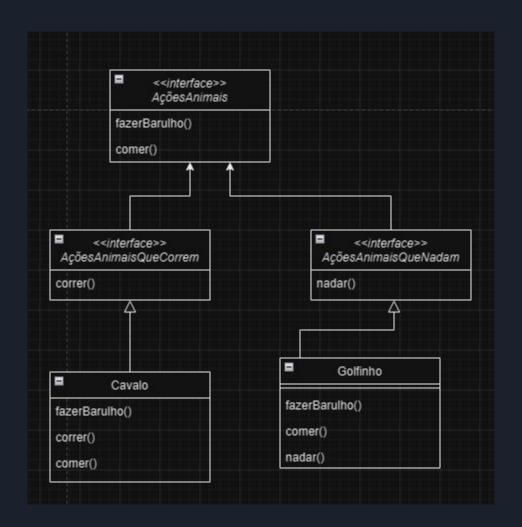
Problema do quadrado e do retângulo - violação do LSP



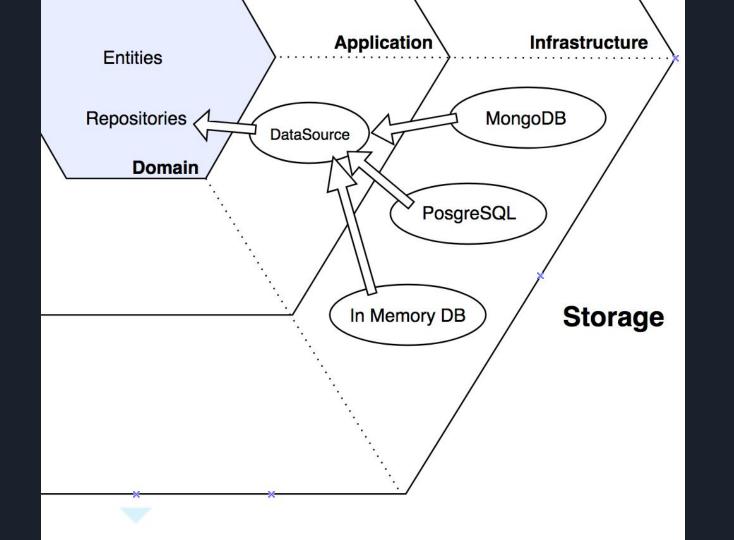
- Princípio da Segregação de Interfaces (ISP)
 - Garantir que uma classe não seja forçada a implementar métodos que não utilizará

Violação do LSP





• Princípio da Inversão de Dependência (DIP)



Desenvolvimento

Definição de ferramentas:

- Symfony, PHP
 - o MVC
 - o Conhecimento prévio
 - Geração de código
- Bootstrap
 - o Componentes fáceis de usar
 - Responsividade
- Git
 - Versionamento
 - o Compartilhamento

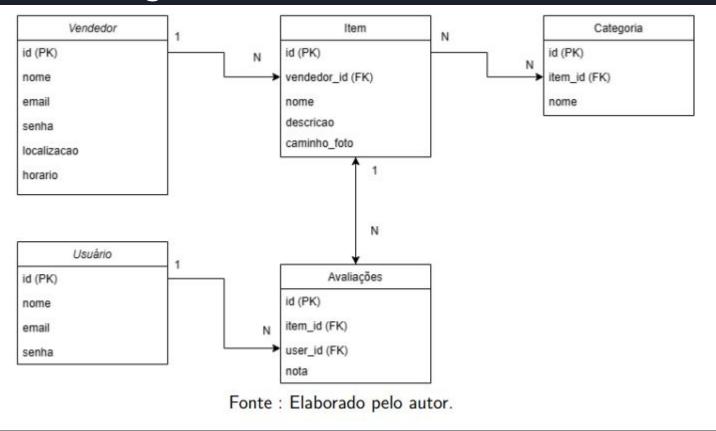
Definição dos requisitos

Entender as necessidades do sistema:

- Vendedor
 - Autenticação
 - Criação do perfil de vendedor
 - Criação de anúncios

- Usuário
 - o Descrição dos alimentos
 - o Contato do vendedor
 - Responsividade
 - Filtros

Modelagem de dados

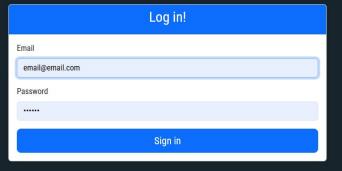


Implementação das funcionalidades

Login



Login Registrar Pesquisar Comidas



Perfil de vendedor



Longut Criar Anúncio Criar Perfil de Vendedor Pesquisar Comida

Criar Perfil de Vendedor	
Nome Localização Disponibilidade Whatsapp	Save
Voltar	

Criação de anúncio (upload de imagem)



Logout Criar Anúncio Criar Perfil de Vendedor Pesquisar Comidas

6

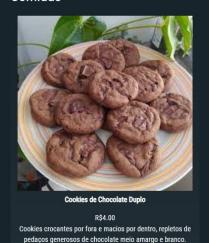
Navegação

Logout Criar Anúncio Criar Perfil de Vendedor Pesquisar Comida

Filtrar por categoria

Doces Salgados Veganos Vegetarianos

Comidas



Cada mordida é uma explosão de sabor de chocolate duplo

que derreterá na boca.

Vendedor: V







Filtro por categoria



Logout Criar Anúncio Criar Perfil de Vendedor Pesquisar Comidas

Filtrar por categoria



Comidas



Sanduíche Natural de Frango

R\$8.00

Um sanduíche saudável e delicioso recheado com tiras de frango grelhado, alface fresca, tomate suculento e um toque de maionese caseira. Embalado em um pão integral macio, é uma opção nutritiva e satisfatória para o almoço.

Vendedor: Vendedo



Página do anúncio



Login Registrar Pesquisar Comidas

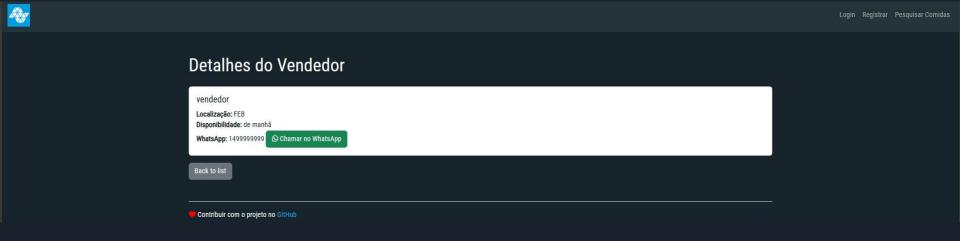
Detalhes do Anúncio

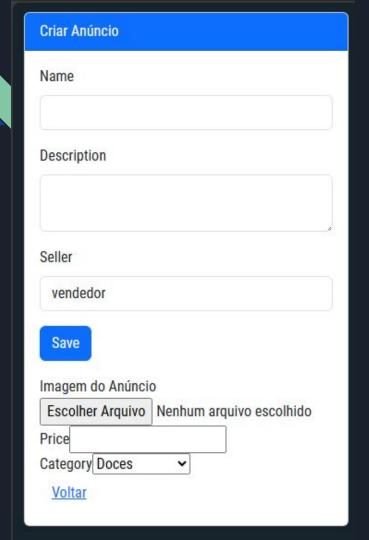
Id: 1
Nome: Cookies de Chocolate Duplo

Descrição: Cookies crocantes por fora e macios por dentro, repletos de pedaços generosos de chocolate meio amargo e branco. Cada mordida é uma explosão de sabor de chocolate duplo que derreterá na boca.

Imagem: Preço: 4
Categoria: Doces

Perfil do vendedor







Filtrar por categoria

Doces Salgados Veganos Vegetarianos

Comidas







Sanduíche Natural de Frango





Logout

Criar Anúncio

Criar Perfil de Vendedor

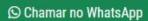
Pesquisar Comidas

Detalhes do Vendedor

vendedor

Localização: FEB

Disponibilidade: de manhã WhatsApp: 1499999999

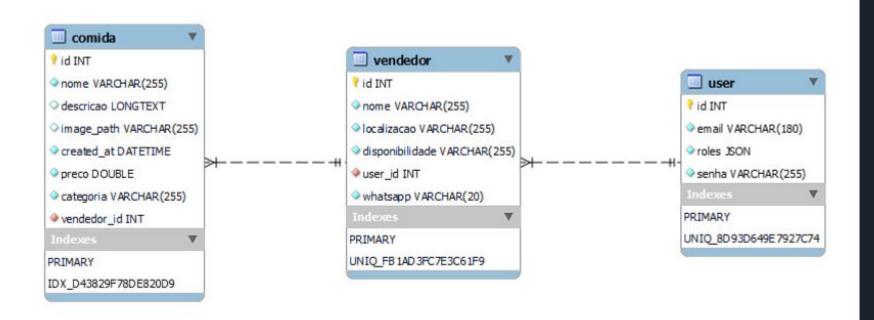


Back to list

Dificuldades no desenvolvimento

- Desenvolvimento de todas as funcionalidades
- Adequação de todos os módulos do sistema ao SOLID

Modelo Entidade Relacionamento final



Fonte: Elaborado pelo autor.

Aplicação dos princípios SOLID

• Criação de classes Repository

Controller -> Repository -> View

Método da classe Repository

```
public function findByCategoryName($name): array
{
    return $this->createQueryBuilder( alias: 'f')
        ->join( join: 'f.category', alias: 'c')
        ->where( predicates: 'c.name = :name')
        ->setParameter( key: 'name', $name)
        ->getQuery()
        ->getResult();
}
```

Aplicação de SOLID

- SRP: Lidar com requisições de Food
- OCP: Injeção de dependência permite expandir sem modificar
- ISP: As injeções utilizadas são as necessárias
- DIP: A classe FoodItemController depende de abstrações (construtores)

```
#[Route('/food/item')]
class FoodItemController extends AbstractController
    private FoodRepository $foodRepository;
    private CategoriesProvider $categoriesProvider;
    private EntityManagerInterface SentityManager;
    public function __construct(
        FoodRepository $foodRepository,
        CategoriesProvider $categoriesProvider,
        EntityManagerInterface $entityManager
        $this->foodRepository = $foodRepository;
        $this->categoriesProvider = $categoriesProvider;
        $this->entityManager = $entityManager;
```

Conclusão

- Sistema desenvolvido para centralizar e organizar as vendas
- Ferramentas adequadas para facilitar desenvolvimento
- MVC e SOLID aplicados
- Código de boa manutenção
- Código aberto para contribuição

Trabalhos futuros

- A implementação de um sistema de avaliações
- Melhorias de design das telas e responsividade
- Autenticação restrita ao domínio da UNESP com login Google
- Infraestrutura de hospedagem