

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



Daniel Neiva Silva

Gabriel Torres Bolognani

Mariana Quintão Mesquita

Victor Vieira de Melo

Vinicius Rodrigues Oliveira

**Trabalho Prático de Programação e Desenvolvimento de Software II**  
**Sistema de Controle Financeiro de Creche**

**Professor:** Júlio César

BELO HORIZONTE  
2019

Daniel Neiva Silva

Gabriel Torres Bolognani

Mariana Quintão Mesquita

Victor Vieira de Melo

Vinicius Rodrigues Oliveira

Trabalho Prático de Programação e Desenvolvimento de Software 2  
Sistema de Controle Financeiro de Creche

Trabalho prático de PDS II que usa C++  
como base para criar um sistema de  
controle financeiro de creches.

BELO HORIZONTE  
2019

## **1. Introdução**

Esse trabalho é a consolidação de todo aprendizado na matéria de Programação e Desenvolvimento de Software II, ao longo do segundo semestre de 2019. Conceitos de orientação a objetos, como encapsulamento, herança e polimorfismo foram aplicados ao projeto, assim como, makefile, programação defensiva.

A motivação do trabalho, nasce da necessidade de um familiar de um dos integrantes do grupo, que é responsável por avaliar dados de creches de Belo Horizonte e com base neles, prever o orçamento do próximo ano que deve ser destinado pela Prefeitura de Belo Horizonte a creche.

O sistema desenvolvido, consiste em um programa onde seja possível gerar relatório anual de dados como a quantidade de alunos, quantidade de funcionários, quantidade de turmas, entre outros. Esses dados que serão usados para prever o orçamento da creche para o próximo ano.

## 2. Classes

O sistema de creche foi dividido em cinco classes. Abaixo será apresentado os cartões CRC - Class Responsibility Card, que é uma técnica que visa identificar as necessidades do usuários - das classes.

Classe: Usuario	
Responsabilidades	Colaboração
Saber seu nome Saber seu cpf Saber sua senha Editar seus dados Mostrar seu dados	

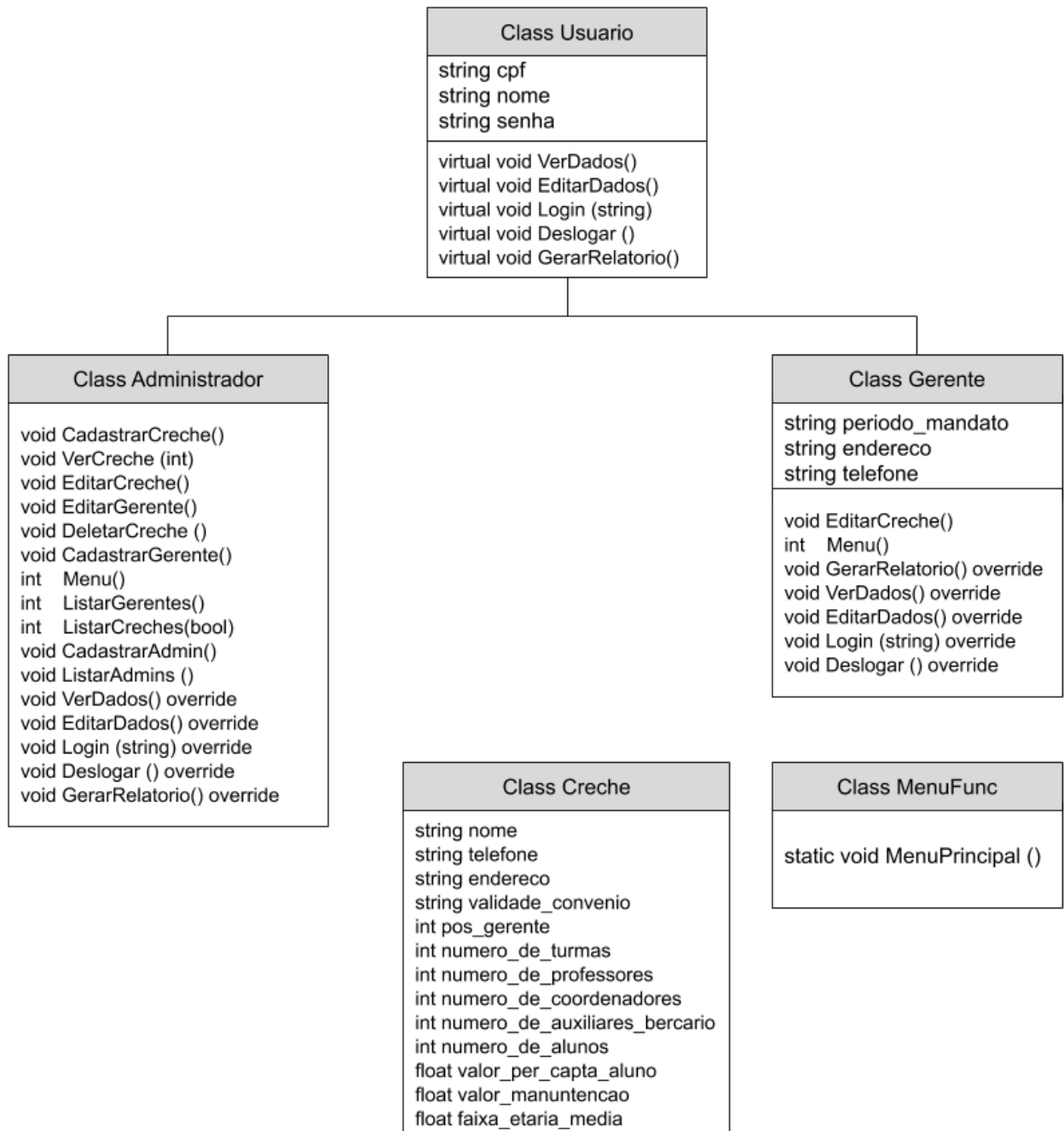
Classe: MenuFunc	
Responsabilidades	Colaboração
Criar menu para o usuário selecionar a função que ele deseja	

Classe: Administrador	
Responsabilidades	Colaboração
Saber seu nome Saber seu cpf Saber sua senha Cadastrar uma creche Editar dados de creche Deletar uma creche Cadastrar um gerente Gerar relatório Anual Cadastrar Gerente Mostrar lista de creches Mostrar lista de admins Editar seus dados Fazer login Deslogar	Usuario

Classe: Gerente	
Responsabilidades	Colaboração
Saber seu nome Saber seu cpf Saber sua senha Saber o período de mandato do gerente Saber o seu endereço Saber o seu telefone Emitir relatório Editar dados da sua creche Ver os dados da sua creche Fazer login Deslogar	Usuario

Classe: Creche	
Responsabilidades	Colaboração
Saber seu nome Saber seu telefone Saber seu endereço Saber a validade do convênio Saber a quantidade de turmas Saber a quantidade de professores Saber a quantidade de coordenadores Saber a quantidade de auxiliares de berçário Saber a quantidade de alunos Saber o valor per capita de aluno Saber o valor de manutenção Saber a faixa etária média Saber qual o gerente responsável pela creche	

A partir da criação dos cartões CRC, as classes foram modeladas conforme o esboço abaixo:



### 3. Implementação

Não é possível comentar sobre a implementação, sem antes falar da fase que antecede. Foi iniciado o escopo do desenvolvimento com as user stories e foi percebido que era necessário dois tipos de usuários, um responsável por adicionar dados sobre a realidade da creche, que nomeamos de gerente e outro que seria responsável por cadastrar creches, gerentes, avaliar os dados inseridos pelo gerente, que nomeamos de administrador.

Após essas definições foi possível criar os cartões CRC, com o decorrer desses processos, foi possível notar onde alguns conceitos da matéria seria usado, por exemplo herança e polimorfismo. Neste contexto, foi transformado a classe Usuario em uma classe abstrata, devido os atributos e métodos dela serem parecidos com das classes Gerente e Administrador, podendo utilizar os conceitos citados acima.

Nas definições das classes abaixo foram ocultadas os métodos get e setters.

- **Classe Usuario**

É uma classe abstrata que tem os atributos “cpf”, “nome” e “senha” que é comum para todos os usuários e os métodos que tanto Gerente e Administrador também usam são “VerDados”, “EditarDados”, “Login”, “Deslogar” e “GerarRelatorio”.

Atributos:

- ❑ **cpf:** Variável que armazena o cpf do usuário que será usado
- ❑ **nome:** Variável que armazena o nome do usuário.
- ❑ **senha:** Variável que armazena a senha do usuário.

Métodos:

- ❑ **VerDados:** Função usada para listar os dados do usuário logado.
- ❑ **EditarDados:** Função usada para editar os dados do usuário logado.
- ❑ **Login:** Função usada para fazer login no sistema.
- ❑ **Deslogar:** Função usada para deslogar do sistema.
- ❑ **GerarRelatorio:** Função responsável por gerar relatório.

- **Classe Administrador**

É uma classe derivada de Usuario que herda dela todos os atributos e métodos, porém tem os seus comportamentos específicos, neste caso, apenas métodos.

Métodos:

- ❑ **CadastrarCreche:** Função usada para cadastrar creche.
- ❑ **VerCreche:** Função usada para ver informações de uma creche
- ❑ **EditarCreche:** Função usada para editar dados de um creche.
- ❑ **EditarGerente:** Função usada para editar dados de um gerente.
- ❑ **DeletarCreche:** Função usada para deletar uma creche.
- ❑ **CadastrarGerente:** Função usada para cadastrar um gerente.
- ❑ **Menu:** Função usada para retornar ao menu de administrador.
- ❑ **ListarGerentes:** Função usada para listar os gerentes cadastrados.
- ❑ **ListarCreches:** Função usada para listar as creches cadastradas.
- ❑ **CadastrarAdmin:** Função usada para cadastrar Administrador.

- **Classe Gerente**

É uma classe derivada de Usuario, assim como a classe Administrador e herda todos os atributos e métodos de Usuario e tem seus comportamentos específicos.

Atributos:

- ❑ **periodo\_mandato:** variável que armazena o tempo de mandato do gerente.
- ❑ **endereço:** variável que armazena o endereço do gerente.
- ❑ **telefone:** variável que armazena o telefone do gerente.

Métodos:

- ❑ **EditarCreche:** Função usada para editar dados de um creche.
- ❑ **Menu:** Função usada para retornar ao menu de gerente.

Realizado a modelagem das classes que foi considerado pelo grupo as classes bases para o projeto, foi notado a necessidade de uma nova classe para os dados das creches, daí surge a classe Creche que consiste apenas em coletar dados da creche. Durante o desenvolvimento dessa classe o grupo enfrentou o dilema de como conectar um gerente a uma creche, pois o gerente muda a cada dois anos, a solução encontrada foi utilizar uma id - um número único identificador -

para associar a cada gerente, porém era necessário definir como salvar os dados e decidimos usar lista encadeada, mas isso será abordado mais a frente.

### **Classe Creche**

É uma classe sem nenhuma herança ligada a ela e é responsável por coletar os dados de uma creche.

#### Atributos:

- ❑ nome;
- ❑ telefone;
- ❑ endereco;
- ❑ validade\_convenio;
- ❑ pos\_gerente;
- ❑ numero\_de\_turmas;
- ❑ numero\_de\_professores;
- ❑ numero\_de\_coordenadores;
- ❑ numero\_de\_auxiliares\_bercario;
- ❑ numero\_de\_alunos;
- ❑ valor\_per\_capta\_aluno;
- ❑ valor\_manutencao;
- ❑ faixa\_etaria\_media;