

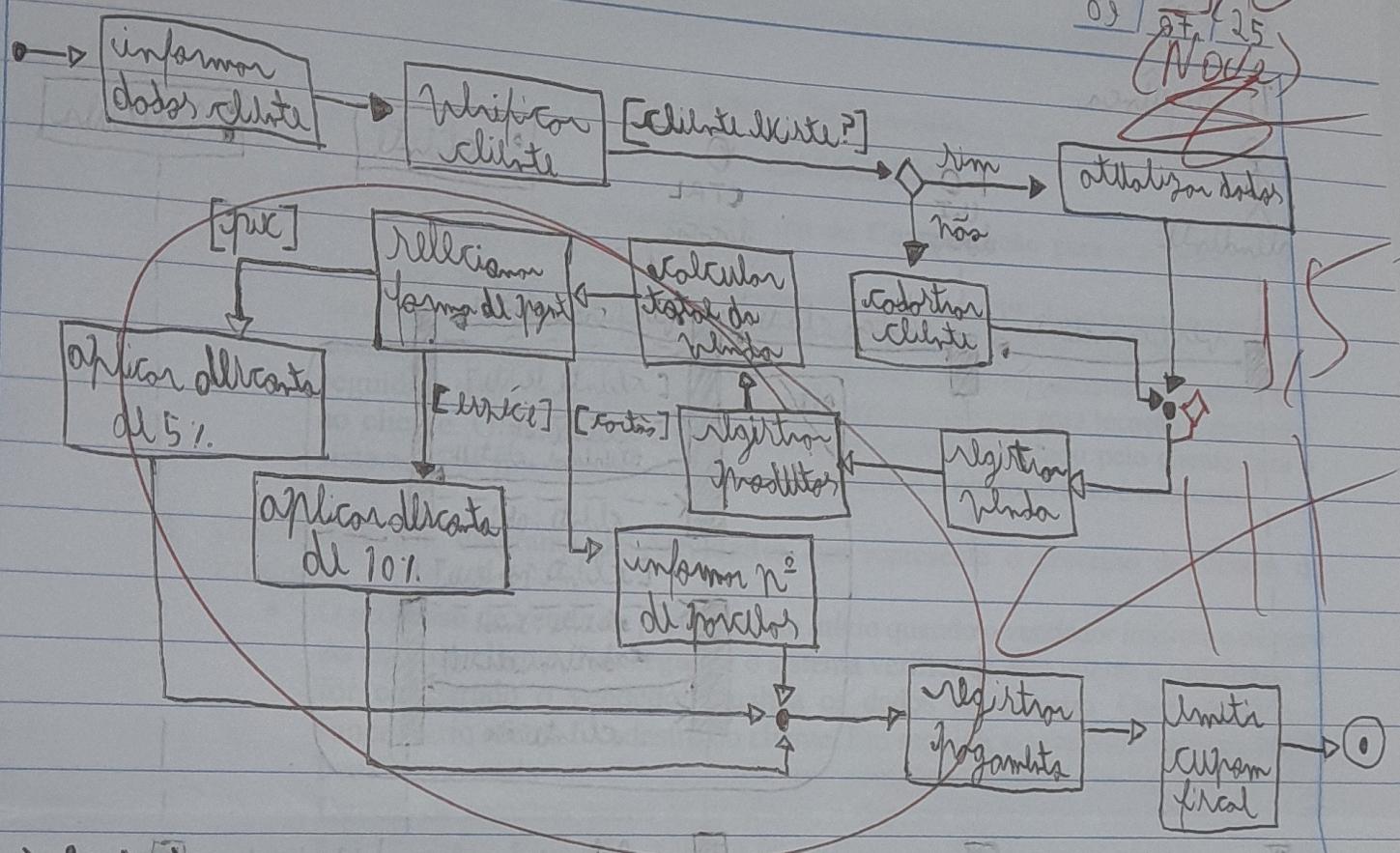


UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA  
DISCIPLINA: PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE  
PROFª. Dra. SIMARA ROCHA  
DATA: 07/07/2025  
ALUNO(A) \_\_\_\_\_

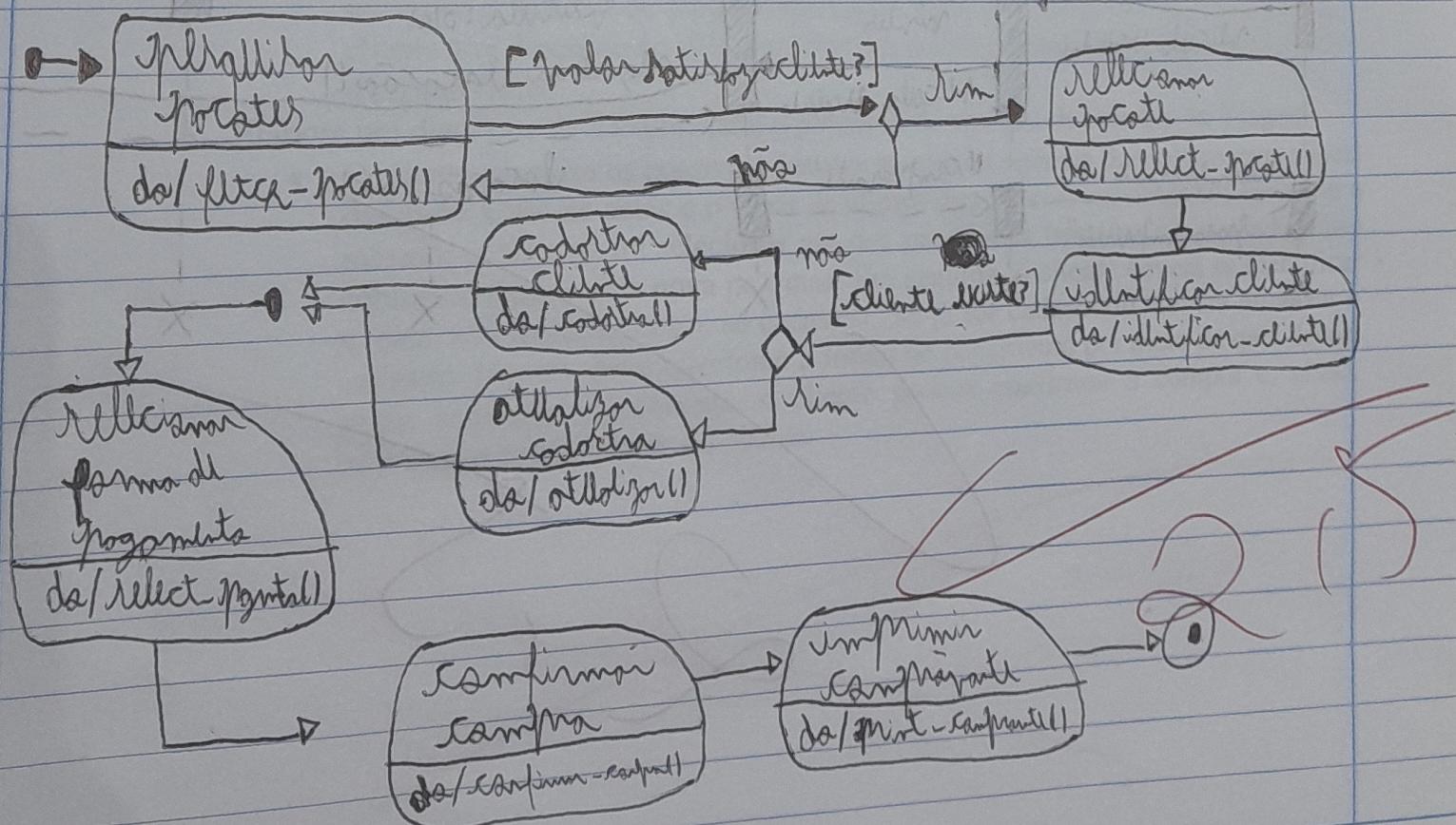
### 2ª AVALIAÇÃO

1. Construa um Diagrama de Sequência e um de Comunicação para o processo de negócio: "Gestão de Locações de Veículos".
  - O cliente deve se dirigir ao atendente e informar seu CPF. Logo após, o atendente verifica se o cliente já é cadastrado no sistema. Se for cadastrado, deve-se atualizar os dados do cliente. Caso contrário, deve-se cadastrar o cliente. Em seguida o sistema verifica a lista de veículos disponíveis para locação e apresenta ao cliente. O atendente, então, informa o veículo escolhido pelo cliente para o sistema. Por fim, o registro da locação é feito e o comprovante é impresso.
2. Desenvolva um diagrama de Atividades que represente o processo de Vendas de Produtos.
  - O processo de venda de produtos tem início quando o vendedor informa o número do CPF do cliente. Em seguida, o sistema verifica se esse cliente é cadastrado, se for cadastrado o vendedor atualiza os dados do cadastro. Caso contrário, o funcionário efetua o cadastro do cliente. Em seguida, o vendedor registra a venda, bem como cada um dos produtos que compõem a venda (se for mais de um). Depois de registrar todos os produtos, o sistema apresenta o valor total da venda e o vendedor seleciona a forma de pagamento escolhida pelo cliente. Caso seja PIX, o cliente terá um desconto de 5% no total da compra. Se a opção for cartão de crédito, o cliente poderá parcelar em até 3x, caso em que o vendedor deverá informar o número de parcelas desejadas para o sistema. Se for em espécie, o cliente terá desconto de 10%. Finalmente, o sistema registra o pagamento e emite o cupom fiscal.
3. Elabore um diagrama de Estados para o processo de compra de Pacotes de Viagem.
  - O cliente pesquisa os possíveis pacotes no site da agência de viagem para o local desejado. Caso as datas e o valor de algum dos pacotes retornados satisfaçam o mesmo, então este irá selecionar um dos pacotes na listagem apresentada. Caso contrário, realiza uma nova pesquisa. Em seguida, o cliente deverá se identificar e, caso não tenha cadastro, se cadastrar. Se já for cadastrado, deverá atualizar o cadastro. Depois, deve selecionar a forma de pagamento por meio da qual deseja pagar o pacote. Finalmente, o cliente poderá confirmar a compra e, então, imprimir o comprovante do pacote.

## 2) atividades



## 3) métodos



# 1) sequência



atendente

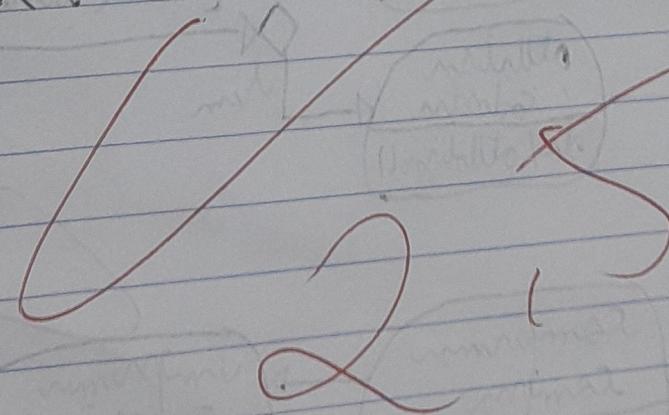
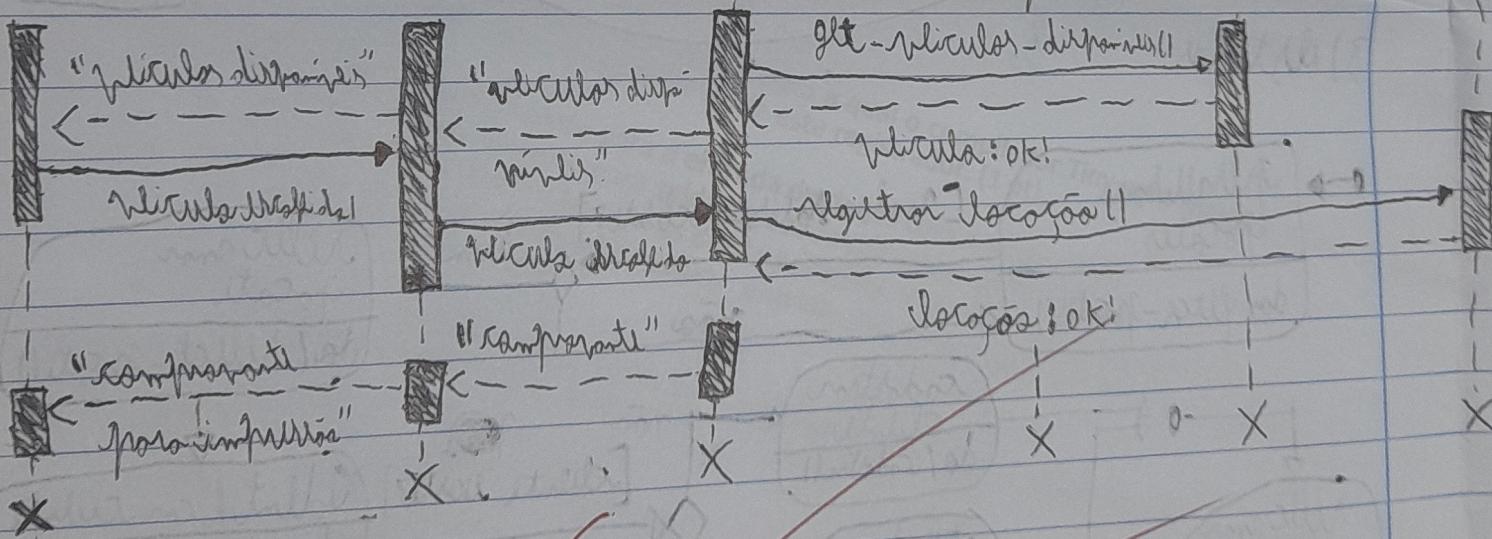
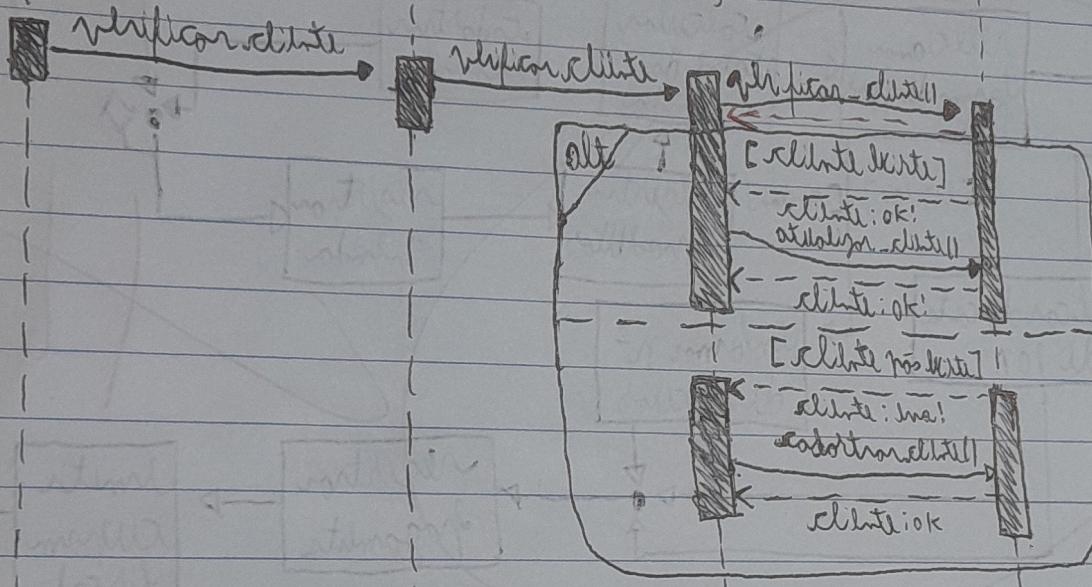
TO  
U.I  
locos

D  
CTRL  
locos

: cliente

: Nicolas

: locos



03 / 07 / 25

# Comunicações



- 2. Meilleur Nicola
- 1. Utilizar cliente

atendente

- 1.12 "Nicolas  
disponível"
- 2. 5 "Comprando p/ intuito"

a. 1 Usuário/cliente

1.1 Utilizar cliente

U.I

1.11 "Nicolas

disponível"

2.4 "corporativo"

3.1 [cliente: ok]

2.3 Jogo: ok!

2.2 Utilizar  
jogo: ok!

: Jogo

1.7 editar - cliente

1.9 utilizar cliente

1.2 Utilizar cliente

1.3 [cliente: ok]

1.5 cliente: ok

1.6 cliente: ok

1.7 cliente: ok

1.8 cliente: ok

: cliente

: Nicolas