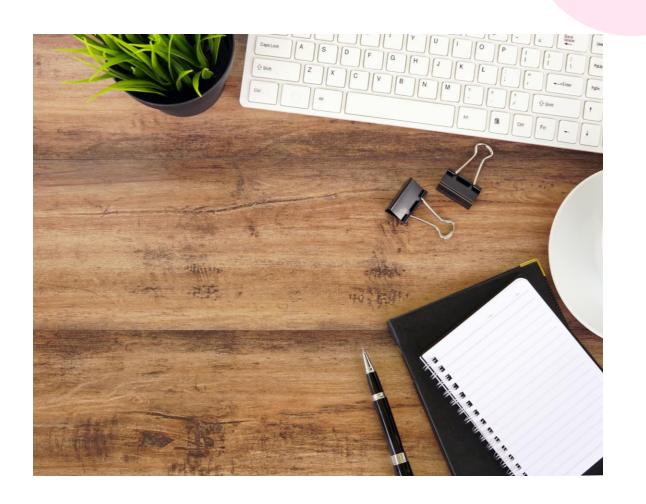
# PROJETO SOFTWARE PARA LOJA DE ROUPAS (SOFT-ADM)

SOFTWARE DE FATURAMENTO E CONTROLE DE ESTOQUE



## INTRODUÇÃO



## DOCUMENTO DE VISÃO SIMPLIFICADO



O problema de	A dificuldade de realização do controle de vendas e de faturamento.
Afeta	Empresas pequenas e médias.
Cujo impacto é	Essa dificuldade pode gerar dados empresariais incorretos, vendas erradas pela não realização que não tem o produto no estoque, o não entendimento de quais produtos consegue vender com uma margem melhor, a não compra de um produto que está acabando para continuar a vendêlo.
Uma solução de sucesso deveria	Ser de simples implementação, não exigir retrabalho por parte da equipe da empresa, atender às expectativas do cliente em relação ao produto.



#### PARTE 2

• Java(BACKEND)



• C++/QT(FRONTEND)





• mySQL(SGBD)



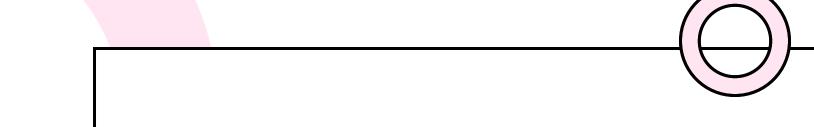
• Assim o software será implementado no Windows, Linux e Mac com grande facilidade.



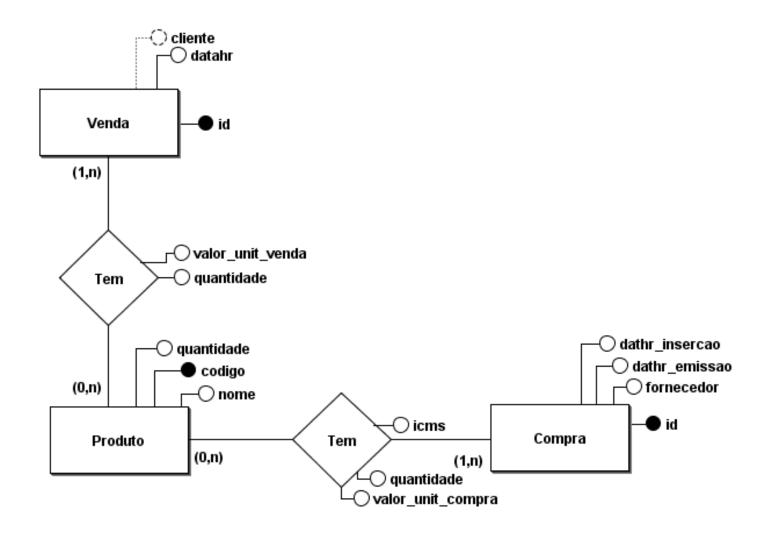


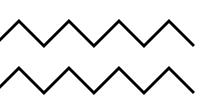




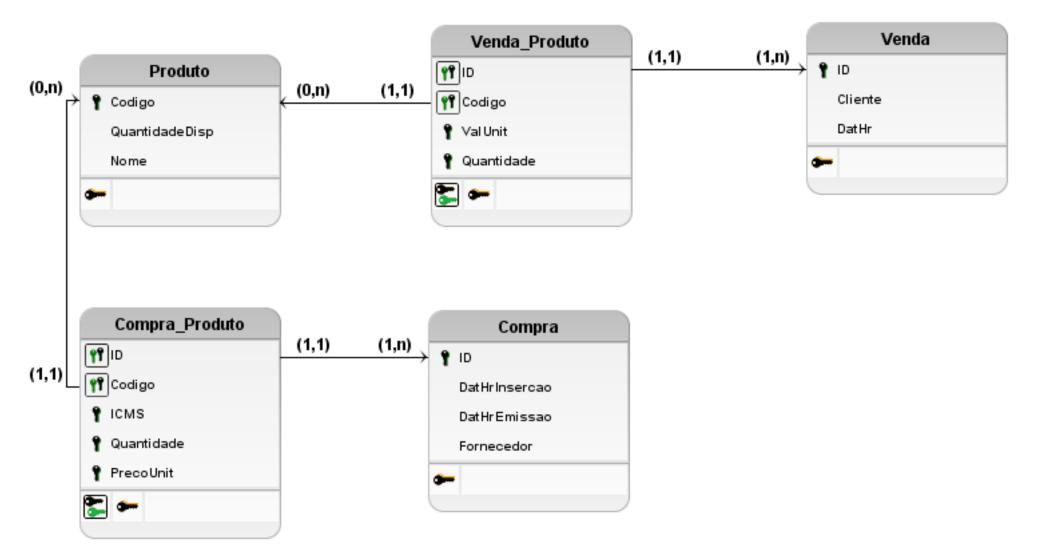


## MODELO CONCEITUAL





## MODELO LÓGICO













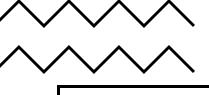
## omain()

```
int main() {
       struct compra compras[100];
       double margem;
       int nCompra = 0;
       int opcao;
       while(1) {
           printf("\n");
           printf("Selecione a opcao desejada.\n");
           printf("[1] - Cadastrar compra.\n");
           printf("[2] - Configurar margem.\n");
           printf("[3] - Relatorios.\n");
           printf("Opcao : ");
           scanf("%d", &opcao);
           switch(opcao) {
               case 1:
                   CadastrarCompra(compras, nCompra);
                   nCompra++;
                   break;
               case 2:
                   ConfigurarMargem(&margem);
                   break;
               case 3:
                   MostrarRelatorios(compras, nCompra);
                   break;
       return 0;
28 }
```

```
#include <stdio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>

struct compra {
    char fornecedor[50];
    char nomeProduto[50];
    int quantidade;
    double valorUnitario;
    int codigoCompra;
};
```





### ACORDOS SCRUM





#### Acordos do time scrum

#### Equipe

Nome completo	Papel
Gabriel Gomes Carvalho	Scrum master*
Lucas Sabino Assis	Desenvolvedor
Daniel Ribeiro Teles	Desenvolvedor
Guilherme Bemvindo Santana Martins	Desenvolvedor
	Desenvolvedor

<sup>\*</sup>A equipe deve ter apenas um scrum master

#### Política de equipe

Agenda de reuniões

Horário: Terça-Feira; 21:30

Recursos: Discord

Frequência: Semanalmente



#### Acordos de trabalho

Tolerância a atrasos e faltas: 50%

Limites relacionados a entrega: Todos os trabalhos devem ser entregues até o dia

22/11

Pares de revisão: Guilherme -> Daniel; Daniel -> Gabriel; Gabriel -> Lucas; Lucas -

>Guilherme;

(Revisor -> Revisado)

#### Definições para o kanban

Fases: Atribuído, em andamento, em revisão, concluído.

Duração da sprint: Uma semana.

Regra de atribuição de responsável: Por conhecimento específico.

Ferramenta do kanban: Trello.

#### Configurações

Repositório de artefatos: GitHub.

Ferramentas: Git.

Ambiente de desenvolvimento: Vscode.



### Integrantes

Guilherme Bemvindo Santana Martins Ciência da Computação / UC22200275

Daniel Ribeiro Teles Ciência da Computação / UC22200356

Lucas Sabino Assis Ciência da Computação / UC22103214

Gabriel Gomes Carvalho Ciência da Computação / UC22103194



