



# Grupo Caramelo: Sistema de gerenciamento de academia

*Ana Clara Zoppi Serpa - RA 165880*  
*Bruno de Marco Apolonio - RA 195036*  
*Gabriel Oliveira dos Santos - RA 197460*  
*Lucas Costa de Oliveira - RA 182410*  
*Vitor Mosso Dario - RA 207024*

Technical Report - IC-18-01 - Relatório Técnico  
June - 2018 - Junho

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO

The contents of this report are the sole responsibility of the authors.  
O conteúdo deste relatório é de única responsabilidade dos autores.

# Caramelo: Sistema de gerenciamento de academia

Ana Clara Zoppi Serpa      Bruno de Marco Apolonio      Gabriel Oliveira dos Santos  
Lucas Costa de Oliveira      Vítor Mosso Dario

## Resumo

Quisque accumsan ipsum id tortor laoreet feugiat. In accumsan id risus quis rutrum. Aliquam risus nunc, lacinia ac tincidunt at, accumsan ut purus. Morbi vestibulum et lacus at interdum. Cras pellentesque consectetur sapien, ac lobortis leo aliquam at. In consectetur nibh at bibendum laoreet. Aenean molestie lorem id mattis mattis. Integer rhoncus sem dictum, mattis massa vitae, pretium justo. Curabitur euismod dolor non neque semper tincidunt.

In congue consectetur risus eu pharetra. Vestibulum at lacus auctor, cursus leo et, placerat nibh. Suspendisse vitae enim justo. Praesent feugiat dolor accumsan dui euismod blandit. Maecenas interdum velit dolor, in laoreet urna feugiat finibus. Ut cursus eros id velit laoreet, at fringilla nibh ullamcorper. Donec aliquet elit nisi, quis pellentesque nibh molestie quis. Praesent volutpat hendrerit augue id molestie. Nullam orci ex, auctor non tristique vitae, dignissim at mauris. Fusce tempor eleifend aliquet. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Proin mollis ligula id laoreet dignissim.

## Sumário

1	Etapa 0: Proposta de Software	3
2	Etapa 1: Classes do sistema	4
3	Etapa 2: Release 0	5
4	Etapa 3: Release 1	5
5	Etapa 4: Release 2	7
6	Release final	7

# 1 Etapa 0: Proposta de Software

Nessa etapa, decidimos qual seria o tema do nosso projeto e quais suas funcionalidades. Optamos por implementar um sistema de gerenciamento de academias com cadastro de clientes, atividades e instrutores e a associação destes, por exemplo: o cliente Gabriel faz pilates de segunda e quarta, das 16h às 17h, e o instrutor responsável pelas aulas de pilates desse horário é o Lucas.

Escrevemos um documento descrevendo as funcionalidades que prevíamos para o sistema e entregamos para o professor. Como elas já foram descritas no documento, aqui são mencionadas mais brevemente:

- Cadastro dos clientes que frequentam a academia
- Alteração dos dados de um cliente já cadastrado
- Desativar um cliente
- Cadastro de atividades que a academia oferece
- Alteração dos dados da atividade, por exemplo, preço
- Remoção de uma atividade
- Associar/desassociar horários às atividades oferecidas
- Associar/desassociar clientes aos horários e atividades
- Cadastrar instrutores que trabalham na academia
- Alterar dados de um instrutor cadastrado
- Desativar um instrutor
- Consultar qual atividade possui mais clientes
- Consultar qual atividade possui menos clientes
- Consultar qual atividade tem o maior preço
- Consultar qual atividade tem o menor preço

Em vez de remover clientes e instrutores, optamos por desativá-los. Tivemos essa ideia pensando no seguinte cenário: um cliente decide deixar de frequentar a academia, mas, após algum tempo, retorna. Seria prático se já tivéssemos os dados dele e bastasse reativá-lo. O mesmo ocorre com instrutores que parem de trabalhar na academia, mas depois retornem. Ou, por exemplo, a academia talvez tenha interesse em tentar contactar um instrutor para contratá-lo novamente, ou um cliente antigo para perguntar se ele deseja retornar.

## 2 Etapa 1: Classes do sistema

Nessa etapa, pensamos sobre as classes e relacionamentos entre elas e construímos um diagrama UML. O professor indicou correções, as quais realizamos em outras etapas. O diagrama a seguir está parcialmente correto e o apresentamos apenas para facilitar a compreensão das ideias.

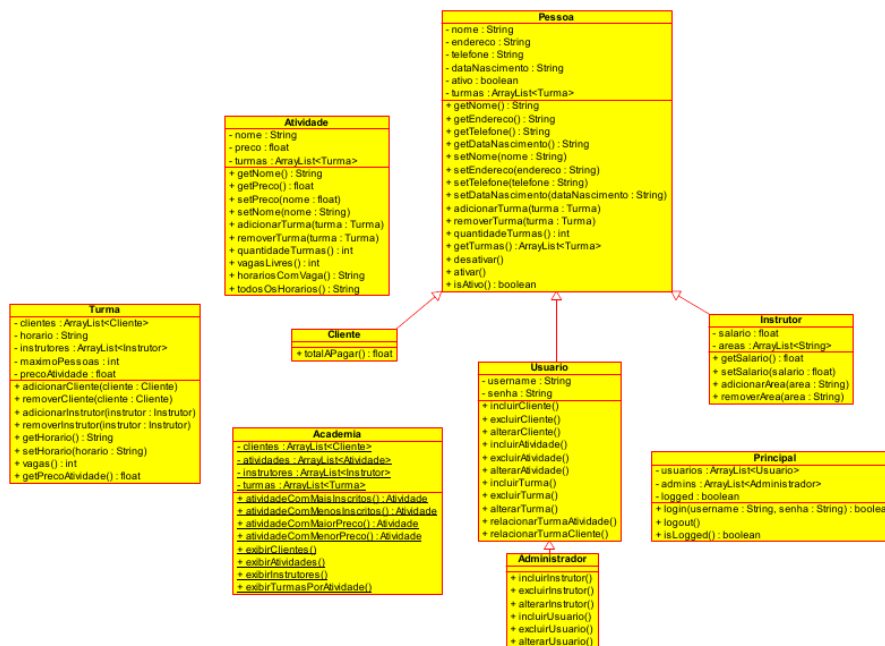


Figura 1: Diagrama UML para a Release 0

Decidimos que o relacionamento entre cliente, horário, atividade e instrutor seria feito por meio de uma nova classe, a classe Turma, da seguinte forma:

- Uma atividade possui n turmas.
- Uma turma possui n clientes, n instrutores e um horário que representaremos com o tipo String.
- Um cliente possui n turmas, afinal, ele pode realizar várias atividades diferentes.
- Um instrutor possui n turmas porque ele pode dar aulas em várias turmas diferentes.

Percebemos que clientes e instrutores possuiriam nome, endereço, telefone, data de nascimento, lista de turmas e a indicação de que estão ou não ativos no sistema como atributos em comum. Portanto, decidimos criar a classe Pessoa com esses atributos, getters e setters e fazer com que clientes e instrutores fossem suas subclasses.

O cliente possui, além dos métodos e atributos da classe Pessoa, o método que calcula quanto ele precisa pagar pelas atividades realizadas.

Como uma atividade possui n turmas, mas as turmas possuem apenas clientes, instrutores e horário, ou seja, a turma não sabe qual é a sua atividade, decidimos, por questões de facilidade, guardar o preço da atividade na classe Turma também. Dessa forma, para calcular quanto o cliente precisa pagar, basta iterar por sua lista de turmas e acumular os preços.

O instrutor possui, além dos métodos e atributos da classe Pessoa, um atributo salário e uma lista de áreas (que representamos com uma lista de Strings) nas quais atua.

A classe Academia seria nossa base de dados, guardando em listas todos os clientes, instrutores, atividades e turmas do sistema e possuindo métodos para exibí-los.

Decidimos também implementar uma etapa de login no sistema e separar os usuários entre usuários comuns e usuários administradores. Um usuário comum poderia incluir/alterar/remover/desativar clientes, atividades e turmas, enquanto um usuário administrador poderia fazê-lo também para instrutores e usuários. Portanto, administrador é uma subclasse de usuário.

Usuários possuem username e senha. Nessa etapa do projeto, pensamos em fazer com que Usuário fosse subclasse de Pessoa, para guardarmos também seus dados (nome, endereço, telefone, data de nascimento).

### 3 Etapa 2: Release 0

Para essa Release, iniciamos a implementação seguindo o diagrama UML construído na Etapa 1. Criamos as classes em Java, seus métodos e implementamos alguns deles, deixando outros vazios para serem implementados posteriormente.

### 4 Etapa 3: Release 1

Para essa Release, implementamos os métodos que, na anterior, estavam vazios. Realizamos algumas mudanças ao perceber alternativas e necessidades não previstas.

Percebemos que não precisaríamos guardar nome, telefone, endereço e data de nascimento dos usuários do sistema, apenas username e senha para controlar o acesso. Portanto, Usuário e Administrador deixaram de ser subclasses de Pessoa.

Decidimos, em vez de ter as classes Usuário e Administrador, ter apenas a classe Gerenciador e um enum (Permissões) para controlar o que cada gerenciador pode fazer. O enum contém dois valores possíveis: COMUM e ADMIN. A classe Gerenciador possui métodos que refletem as operações que o gerenciador realiza ao usar o sistema, sendo elas:

- Incluir/alterar/desativar cliente.
- Incluir/alterar/desativar instrutor - apenas se a permissão for ADMIN.
- Incluir/alterar/remover um gerenciador - apenas se a permissão for ADMIN.
- Ver lista de gerenciadores do sistema - apenas se a permissão for ADMIN.

As operações que podem ser realizadas apenas por ADMIN foram implementadas com um if. Se a permissão é ADMIN, os comandos seguintes correspondentes à operação são executados. Se a permissão não é ADMIN, é exibido um aviso.

- Incluir/alterar/remover atividade.
- Incluir/alterar/remover turma.
- Relacionar um cliente a uma turma, ou seja, incluí-lo naquela turma.
- Relacionar um instrutor a uma turma, ou seja, colocá-lo como responsável por aquela turma.
- Desrelacionar clientes/instrutores de uma turma.

- Verificar quais clientes estão em uma turma específica.
- Verificar quais clientes realizam uma atividade específica.
- Verificar quais instrutores cuidam de turmas de uma dada atividade.
- Consultar quantidade de clientes que realizam uma atividade.
- Consultar turmas de um cliente/instrutor.

A classe Principal contém uma lista (ArrayList) de gerenciadores e uma instância de Gerenciador para guardar qual gerenciador está logado. Na tentativa de login, procuramos um gerenciador com o login e a senha informados pelo usuário. Se existe, o gerenciador logado passa a ser esse que encontramos e exibimos uma mensagem (menu) com as operações possíveis. Conforme o gerenciador digita o número correspondente à operação, chamam-se os métodos da classe Gerenciador correspondentes. O código possui um switch case que chama os métodos correspondentes aos números das operações. Por exemplo, seja 1 a operação de incluir um cliente: o código chama gerenciadorLogado.incluirCliente().

Os métodos da classe Gerenciador imprimem mensagens na tela solicitando os dados necessários, criando objetos a partir deles e então chamando métodos da classe BaseDados que alteram suas listas de clientes, instrutores e atividades conforme adequado. A classe que guardaria as listas de entidades do sistema antes se chamava Academia, mas mudamos seu nome para BaseDados.

Por exemplo, para uma inclusão de cliente, o fluxo seria o seguinte:

- O método da classe Gerenciador é chamado.
- Um objeto Cliente é criado com base nos dados fornecidos.
- O método da classe BaseDados é chamado, incluindo o cliente no ArrayList de clientes que a instância de BaseDados possui.

Durante a implementação deles, percebemos que precisávamos de um identificador único para as turmas criadas, para que pudéssemos associar os clientes e instrutores a elas e excluí-las. Por conta disso, acrescentamos à classe Turma um atributo ID, a ser informado pelo gerenciador durante a criação da turma, junto com a atividade e o horário. Também decidimos acrescentar à classe Pessoa o atributo RG, para que fosse possível identificar unicamente cada cliente e instrutor para encontrá-los nas operações de associação a turmas, exclusão e alteração de dados.

Para desativar um cliente, o fluxo seria o seguinte:

- O método da classe Gerenciador é chamado.
- O RG do cliente é solicitado.
- O método da classe BaseDados é chamado, procurando o cliente e removendo-o caso exista.

A classe BaseDados possui, portanto, listas de clientes, atividades e instrutores, métodos para incluir/alterar/desativar/removê-los, verificar se existem dado seu identificador único (ID de turma ou RG), relacioná-los/desrelacioná-los e verificar atividades com mais/menos clientes e com maior/menor preço. Esses métodos são chamados pela classe Gerenciador, que realiza a interação com o usuário para conseguir os dados necessários.

As respectivas validações também foram implementadas: por exemplo, não é possível incluir clientes de RG repetido e o sistema exibe uma mensagem avisando sobre isso. Tentativas de

desativar clientes/instrutores inexistentes também são tratadas, assim como exclusão de turmas e atividades, entre outros casos.

Nessa etapa, as principais funcionalidades estavam prontas com suas respectivas validações, como desejado para essa release.

Atualizamos o diagrama UML para que refletisse essas mudanças, acrescentando algumas correções mencionadas pelo professor (cardinalidades, associações, agregações etc). Não apresentamos esse diagrama neste relatório por conta de problemas com legibilidade do texto na imagem, mas submetemos o diagrama no Google Classroom.

Também fizemos alguns protótipos de interface gráfica (telas) para o software, já que a interação com o usuário se dava apenas via console e gostaríamos de mudar isso.

Durante a apresentação do código dessa release, o professor sugeriu que implementássemos métodos de busca, por exemplo, buscar clientes por nome/endereço/telefone e aumentássemos a complexidade do sistema acrescentando mais conceitos de Programação Orientada a Objetos, como herança e polimorfismo. Isso foi feito nas releases seguintes.

## **5 Etapa 4: Release 2**

- colocamos conceitos de POO e buscas - mais interface gráfica

## **6 Release final**

- colocamos o login que tínhamos tirado - mais interface gráfica