Mob Store

Documento de Arquitetura de Software

Versão 1.0

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 12/06/2021 | 1.0 | Definição inicial do documento | Guilherme Mitsuharu |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**1. Introdução**

**2 Visão de Casos de Uso**

Os principais casos de uso do Mob Store são:

1. Gerenciar mercadorias
2. Emitir recibo
3. Gerar relatório

Estes casos de uso são iniciados pelo agente usuário. Ocorre interação também com o agente externo cliente. O agente usuário no contexto trabalhado neste projeto exerce os papéis de vendedor e gerente do negócio.

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente2.1 Diagrama geral dos casos de uso**

**Gerenciar mercadorias:** este caso de uso permite ao usuário adicionar, alterar, excluir ou visualizar os detalhes de um produto cadastrado no estoque.

**Emitir recibo:** este caso de uso acontece quando o ator usuário realiza uma venda, gerando um recibo com as informações da venda.

**Gerar relatório:** este caso de uso permite o usuário visualizar as informações relacionadas as vendas de uma categoria de produto ou de um período.

**3 Visão lógica**

O projeto Mob Store está dividido em 3 pacotes principais sendo eles:

* Negócio
* Aplicação
* Controle

A pacote de negócio contém as classes que realizam o controle de mercadoria e vendas. Este pacote é responsável pelo gerenciamento de mercadorias, registro de vendas e outras atividades relacionadas ao negócio.

O pacote de aplicação é aquele responsável pela interface do usuário. Nele está contido classes referentes aos módulos do aplicativo que são estoque, venda e relatório.

O pacote de controle é o responsável pelo controle da aplicação. Nele está contido toda a lógica que faz a comunicação entre os pacotes de aplicação e negócio.

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente3.1 Diagrama de classes**

**3.2 Diagrama de sequência**