



Universidade Federal Fluminense

Trabalho Final

Projeto de Software 2020.2

Repositório no GitHub: <https://github.com/igor-lisboa/commerce-sales>

Alunos:

Caio Wey Barros - 117083065

Gabriel Sena Oddone - 216083091

Igor Rodrigues Lisboa - 117083069

Luiz Gustavo Pereira - 818031066

Mariana Suarez de Oliveira - 217031112

Rafael Franca Scofield Lauar - 217083126

Vitor Marreiro Azevedo Cuzzuol - 215083117

Sumário

Sumário	2
Padrões utilizados	3
Projeto Implementado	3
Casos de Uso	3
Diagrama de Classes	5
Diagrama de Pacotes	6
Diagrama de Estados	7
Diagrama de Sequência	8

Padrões utilizados

O sistema utilizou os seguintes padrões de projeto:

Arquitetura em camadas: O motivo do uso desse padrão de projeto é simples, é um padrão de projeto fácil de compreender e implementar, a facilidade no desenvolvimento dessa forma resulta na agilidade na entrega de soluções.

Facade: Pois permite que novas funcionalidades sejam adicionadas apenas alterando a Facade ao invés de mexer em diversos pontos do projeto.

Projeto Implementado

Site em Produção: <http://commercesales.herokuapp.com/>

Logins para testes do Professor:

Nome: Professor (Caixa)

E-Mail: prof_caixa@example.com

Senha: 12345

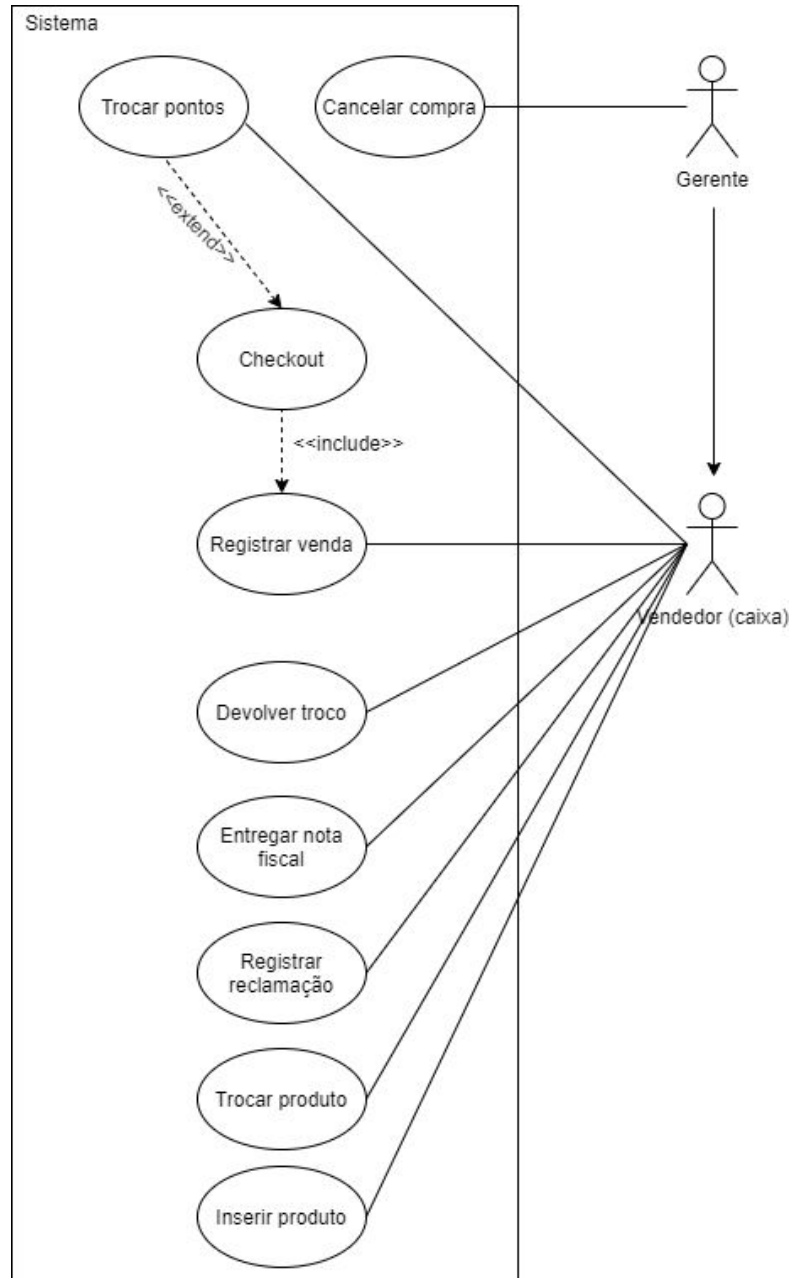
Nome: Professor (Gerente)

E-Mail: prof_gerente@example.com

Senha: 12345

Casos de Uso

Diagrama:



[Clique para ver a imagem em uma qualidade melhor](#)

Especificação dos casos de uso:

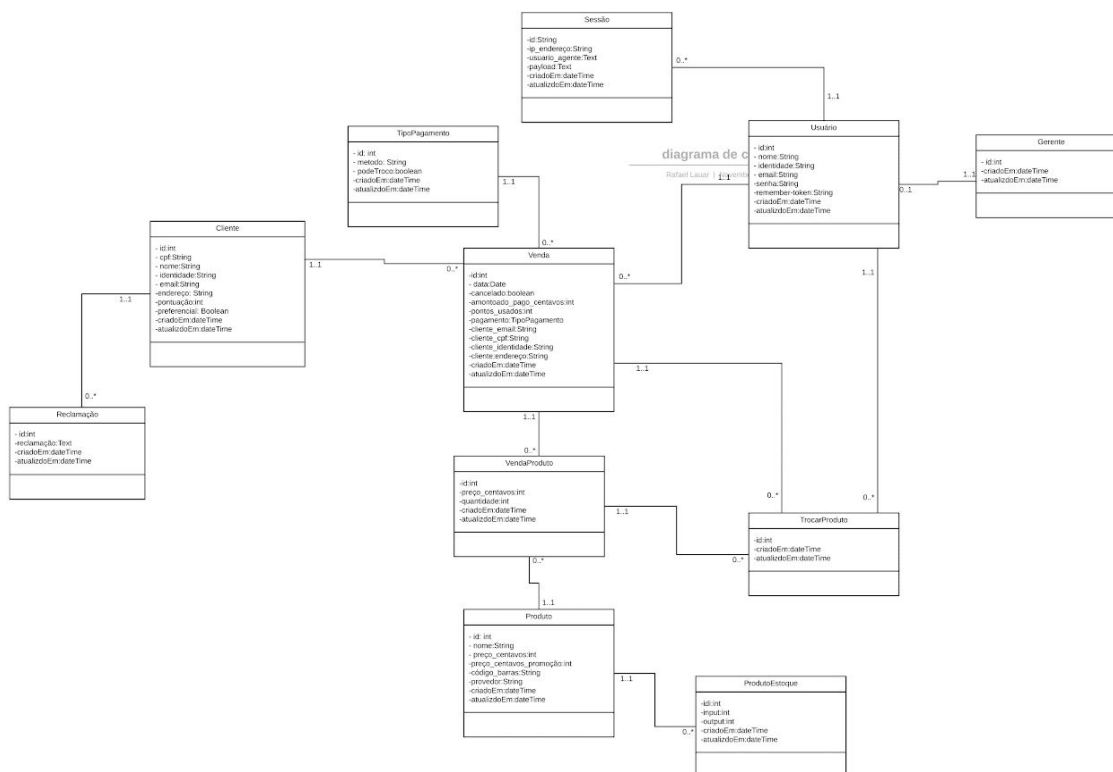
- Registrar venda:
O usuário deve selecionar em uma lista o cliente da compra. Depois escolher os produtos que serão adicionados à venda. A qualquer momento pode remover ou

alterar a quantidade do produto adicionado. Para cada produto, deve-se também colocar a quantidade do mesmo. Escolher a forma de pagamento, e adicionar os pontos de crédito caso o cliente queira.

- Fazer checkout:
O usuário pode nessa parte decidir editar a venda, editar ou adicionar um cliente e confirmar a compra.
- Cancelar compra:
É mostrada para o gerente uma lista com todas as vendas. A Partir dela, ele pode escolher uma e clicar em cancelar.
- Devolver troco:
Caso o cliente pague com um valor a mais, o usuário deve informar ao sistema esse valor.
- Entregar nota fiscal:
O usuário em uma lista, escolher qual venda ele quer visualizar. Depois de clicar na venda escolhida a impressão é feita automaticamente. Ao final de cada venda também é impresso.
- Fazer reclamação:
O usuário do sistema deve informar o cliente dentro de uma lista e digitar a reclamação requerida.
- Trocar produto:
Dentro de uma lista, o usuário escolhe o cliente e informa o ID do produto a ser trocado.
- Inserir produto:
O usuário deve informar o nome, preço, código de barras, preço promocional e fornecedor ao sistema.

Diagrama de Classes

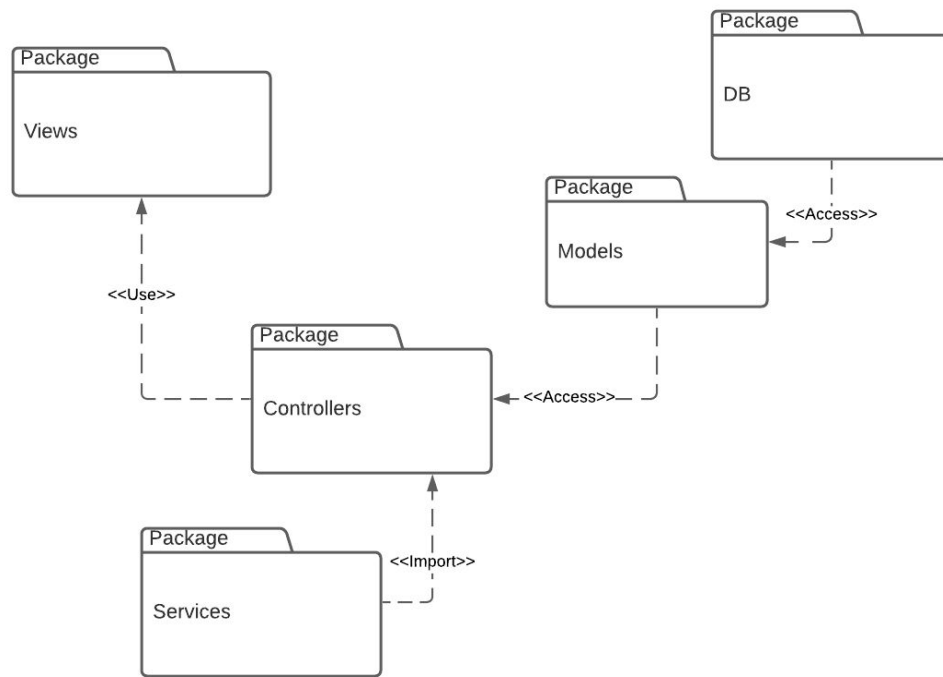
Diagrama:



[Clique para ver a imagem em uma qualidade melhor](#)

Diagrama de Pacotes

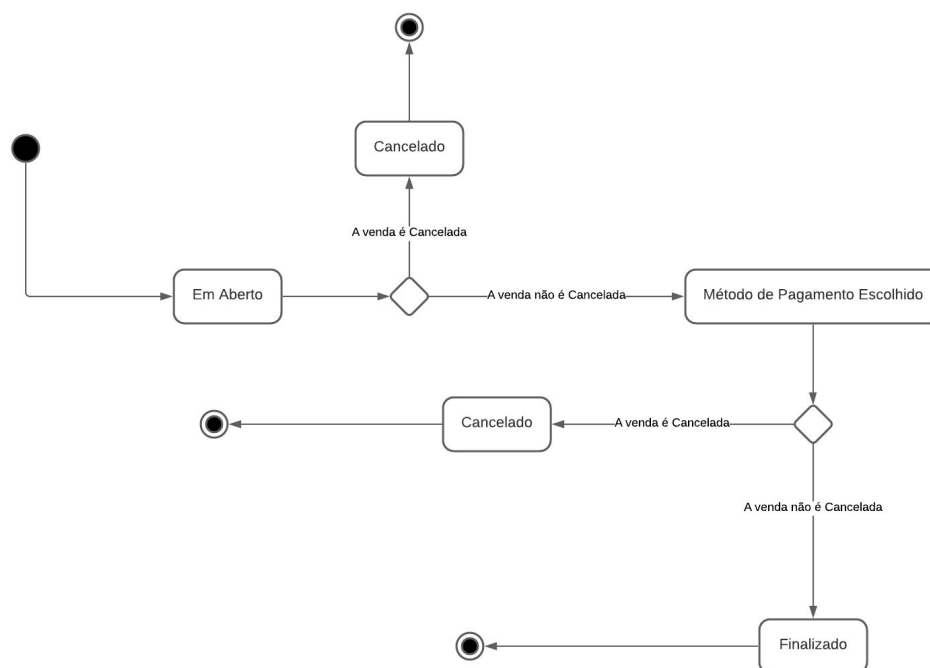
Diagrama:



[Clique para ver a imagem em uma qualidade melhor](#)

Diagrama de Estados

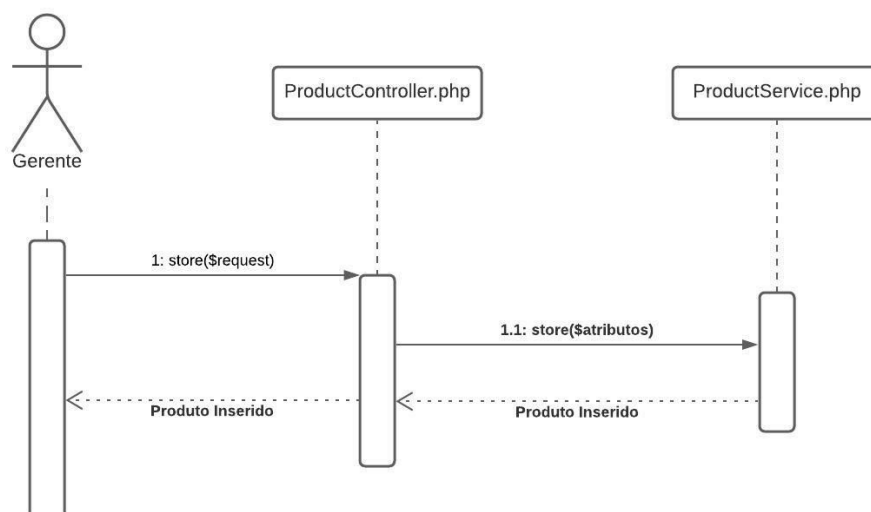
Diagrama (Venda):



[Clique para ver a imagem em uma qualidade melhor](#)

Diagrama de Sequência

Diagrama(Inclusão de produto):



[Clique para ver a imagem em uma qualidade melhor](#)