

Modelagem e Desenvolvimento de Programa Orientado a Objetos

1 Descrição

A Casa Santa Thereza produz Brownies e Doces por encomenda.

Principais formas de vendas:

- **Direta:** clientes passam direto na barraquinha;
- **Encomendas:**
 - . Pessoas – pequenas encomendas (até 20 un.);
 - . Profissionais – diversas organizações, eventos, entre outros;

Motivações:

- a) “A disparidade entre produção e consumo prejudica os negócios.”
- b) “É necessário conhecer a demanda real em nome de afinar precisamente o ajuste diário de quantidades e valores.”
- c) “Existe a necessidade de atingir mais pessoas com informações valiosas para o negócio, como promoções, saldos, entre outros artifícios para ajuste de estoque e outras demandas internas.”

2 Objetivo

A solução em discussão é criar um veículo digital (em forma de software) para atribuir esta função auxiliar. A interface deve aproximar os dados que são valiosos para a oferta e para a demanda. Suas funcionalidades principais são:

- **Manter cadastro de usuários:**
 - Registrar dados da gerência;
 - Registrar dados do cliente físico;
 - Registrar dados do cliente jurídico;
- **Manter cadastro de produtos com informações necessárias:**
 - Registrar dados do produto;
 - Registrar disponibilidade do produto;
 - Registrar avaliações do produto;
- **Manter cadastro de avaliações:**
 - Registrar uma avaliação por dia por cliente;
- **Manter vitrine de quantidades e valores (ranking por dia e outras opções de filtros):**
 - Registrar a entrada dos produtos do dia;
 - Registrar a saída dos produtos do dia;
 - Mostrar os produtos do dia (disponibilidade e valores);
 - Mostrar os produtos por avaliação (disponibilidade e valores);
 - Mostrar os produtos mais vendidos (disponibilidade e valores);
- **Realizar orçamentos sem compromisso;**
 - Mostrar opção para adicionar produto ao carrinho;
 - Gerar carrinho;

- Realizar encomendas de acordo com prazos e metas pré-estabelecidas pela organização:

- Associar carrinho ao usuário respectivo (se não cadastrado);
- Mostrar opção de realizar encomenda;
- Implementar confirmação da encomenda considerando pré-requisitos;

- Gerar estatísticas:

- Mostrar painel de estatísticas gerenciais;

3 Modelagem

Proposição da modelagem orientada a objetos para a parte do problema que será resolvida nesta avaliação. Abaixo seguem as classes que serão criadas, quais interfaces e possíveis classes abstratas existirão e suas responsabilidades consequentes no sistema.

ABSTRATO < > CONCRETO

REGISTRO
USUÁRIO
PRODUTO
AVALIAÇÃO
DISPONIBILIDADE
VITRINE
CARRINHO

*Registrar informações válidas no sistema;

USUÁRIO
GERENTE
CLIENTE
CPF
CNPJ

*Servir de modelo para representações de possíveis usuários do sistema;

PERMISSÃO
*Tipificar permissões de uso do sistema;

PRODUTO
*Abrigar as características dos produtos da empresa;

AVALIAÇÃO
*Guardar a avaliação e sua referência;

OFERTA

*Guardar informações de disponibilidade gerais, e sua referência;

(fachada) →

VITRINE

DIA

RANKING*

*Abstrair a vitrine de interação cliente/produto. Definir modelos de vitrine, inicialmente “Produção do Dia”, “Ranking”;

CARRINHO

*Servir de modelo para a criação de carrinho para guardar produtos e referências (cliente, itens e valor total);

ITEM

*Servir de modelo para a criação item do carrinho (produto, quantidade e valor total);

ESTATÍSTICA

*Modelar atributos e comportamentos abstratos para lidar com cada estatística criada.