

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC  
SANTO AMARO**

ADS3MA – PROJETO INTEGRADOR (POO)



**SISTEMA DE VENDAS DE UMA MULTI-LOCADORA DE MÍDIAS**

**PROFESSORES ORIENTADORES:**

CARLOS VERÍSSIMO

MARCOS MONTEIRO

**EQUIPE:**

CÓDIGO ..... EDSON DE OLIVEIRA CORREIA

CÓDIGO ..... JOSÉ ELIAS GOMES CAMARGO

DIAGRAMAÇÃO ..... JOSÉ JOAQUIN JULCAMORO BUSTAMANTE

DOCUMENTAÇÃO ..... GUSTAVO DA SILVA DE BRITO

# SUMÁRIO

<b>CENÁRIO .....</b>	<b>2</b>
<b>DESCRIÇÃO DO DOMÍNIO DO PROBLEMA .....</b>	<b>2</b>
<b>ANÁLISE DE REQUISITOS .....</b>	<b>5</b>
REQUISITOS FUNCIONAIS .....	5
REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS .....	5
<b>CRONOGRAMA .....</b>	<b>ERRO! MARCADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO .....</b>	<b>ERRO! MARCADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>DIAGRAMA DE CASO DE USO .....</b>	<b>6</b>
<b>DESCRIPTIVO DOS CASOS DE USO .....</b>	<b>7</b>
CASO DE USO: "CADASTRAR MÍDIAS" .....	7
CASO DE USO: "ALTERAR MÍDIAS" .....	7
CASO DE USO: "CONSULTAR MÍDIAS" .....	9
CASO DE USO: "EXCLUIR MÍDIAS" .....	<b>ERRO! MARCADOR NÃO DEFINIDO.</b>
CASO DE USO: "ALTERAR VALORES" .....	<b>ERRO! MARCADOR NÃO DEFINIDO.</b>
CASO DE USO: "GERAR RELATÓRIO" .....	<b>ERRO! MARCADOR NÃO DEFINIDO.</b>
CASO DE USO: "COMPRAR MÍDIAS" .....	<b>ERRO! MARCADOR NÃO DEFINIDO.</b>
<b>DIAGRAMA DE CLASSES .....</b>	<b>10</b>
<b>MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO .....</b>	<b>11</b>
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>13</b>
APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CLASSES .....	13

## CENÁRIO

Uma grande **Multi-Locadora**, líder no mercado de locação de **mídia física**, está antevendo o crescimento do mercado digital de mídias. Em resposta a essa tendência, a empresa decidiu diversificar seus serviços e entrar no mercado de **vendas online de mídias**, como filmes, músicas, jogos, entre outros. Para isso, eles reconhecem a necessidade de desenvolver um sistema robusto que permita aos clientes **pesquisar, comprar e gerenciar** uma variedade de conteúdos digitais de forma segura e intuitiva.

## DESCRIÇÃO DO DOMÍNIO DO PROBLEMA

O domínio do problema envolve a **transição** da Multi-Locadora **de um modelo de negócio tradicional** baseado em locação física **para um modelo digital de vendas online**. Isso requer a implementação de um software que ofereça uma plataforma centralizada para a compra e venda de mídias digitais. Os clientes devem ser capazes de pesquisar, visualizar informações detalhadas sobre os produtos, efetuar compras de forma segura e receber comprovantes de compra. Além disso, a Multi-Locadora precisa ter controle sobre o cadastro de mídias, a gestão de tipos de mídias, a definição de preços e promoções, bem como acesso a relatórios de vendas para avaliar o desempenho do negócio.

# PLANEJAMENTO



## SISTEMA DE VENDAS DE MÍDIAS - 29/05

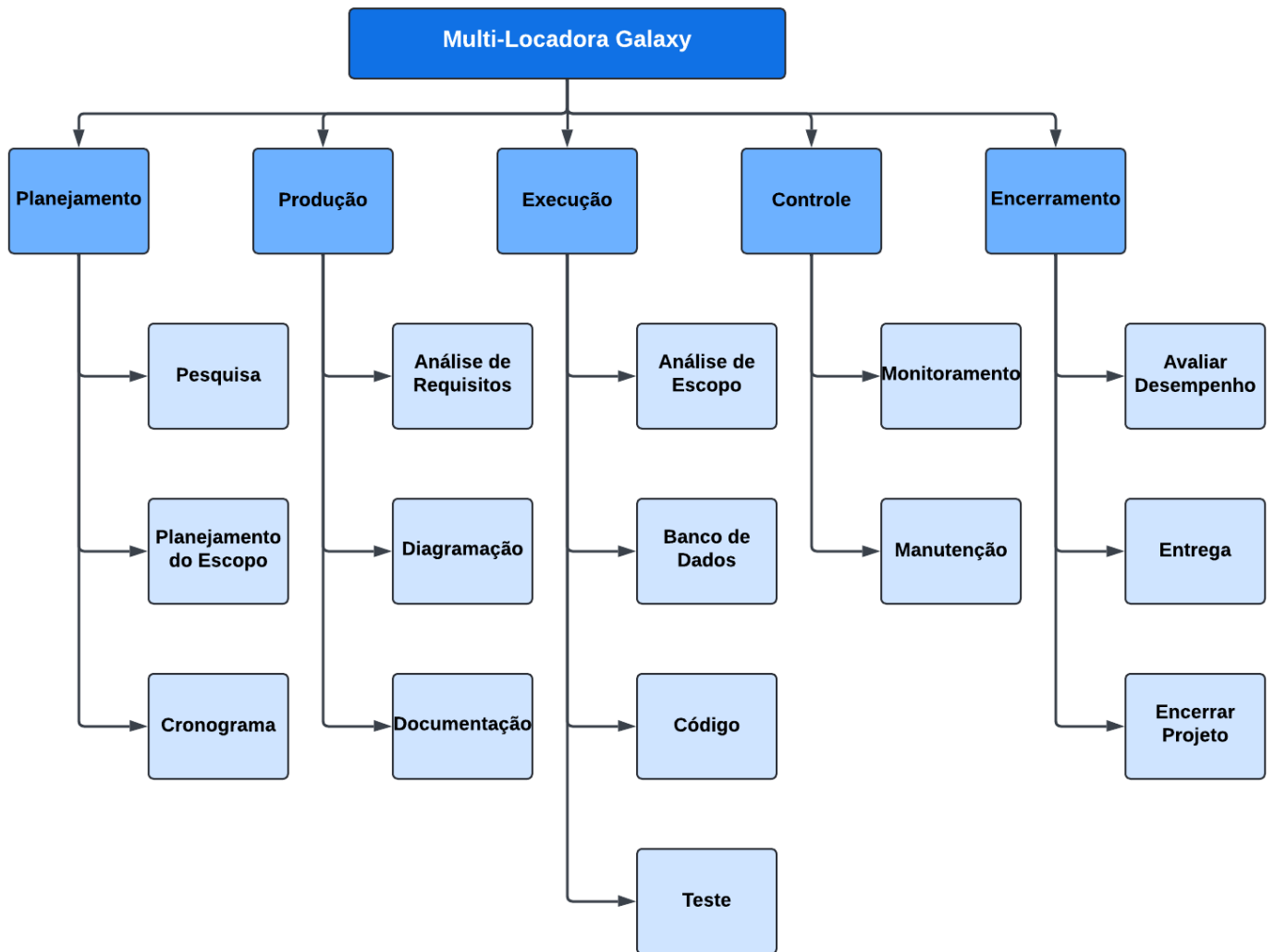
Tarefas Table +

≡ ↕ 🔍 ... New ▾

Aa Nome	👤 Atribuir	📅 Data de conclusão	📅 Data de início	⚙ Status	☰ Tipo
Descritivo dos Caso de Uso	👤 Joaquín Julcamoro	May 17, 2024	May 10, 2024	● Concluído	Documentação
Cronograma	👤 José Elias	May 21, 2024	April 26, 2024	● Concluído	Planejamento
Estrutura Analítica de Projeto (WBS)	👤 Gustavo Brito 👤 Joaquín Julcamoro	May 5, 2024	May 1, 2024	● Concluído	Planejamento
Atualizar Documentação do Projeto	👤 Gustavo Brito 👤 Joaquín Julcamoro	May 22, 2024	April 30, 2024	● Em andamento	Documentação
📄 Diagrama de Classes UML	👤 Edson Correia	May 3, 2024	April 26, 2024	● Concluído	Documentação
Diagramas de Caso de Uso	👤 Joaquín Julcamoro	May 18, 2024	May 7, 2024	● Concluído	Documentação
Desenvolvimento do Código do Projeto	👤 Edson Correia	May 27, 2024	April 28, 2024	● Em andamento	Código Banco de Dados
Modelagem de Entidade-Relacionamento	👤 Joaquín Julcamoro 👤 José Elias	May 10, 2024	May 3, 2024	● Concluído	Documentação Banco de Dados

+ New

# ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO



# ANÁLISE DE REQUISITOS

## REQUISITOS FUNCIONAIS

1. **Permitir a busca avançada de Mídias:**
  - Os clientes devem poder realizar buscas avançadas por meio de filtros, como gênero, tipo de mídia, classificação indicativa, entre outros.
2. **Cadastro de Mídias:**
  - A Multi-Locadora deve ser capaz de cadastrar novos produtos digitais, fornecendo informações como nome, gênero, preço e classificação indicativa.
3. **Gestão de Tipos de Mídias:**
  - A plataforma deve permitir que a Multi-Locadora gerencie os tipos de mídias disponíveis, incluindo a capacidade de alterar preços.
4. **Processo de Compra Seguro:**
  - Os clientes devem passar por um processo de compra seguro e intuitivo, com opções de pagamento online e proteção contra fraudes.
5. **Emissão de Comprovante de Compra:**
  - Após a conclusão da compra, a plataforma deve gerar e enviar automaticamente um comprovante de compra para os clientes.
6. **Relatórios de Vendas:**
  - A Multi-Locadora deve ter acesso a relatórios detalhados sobre as vendas de seus produtos, incluindo informações como número de mídias vendidas, receita gerada, padrões de compra e dados demográficos dos clientes.

## REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

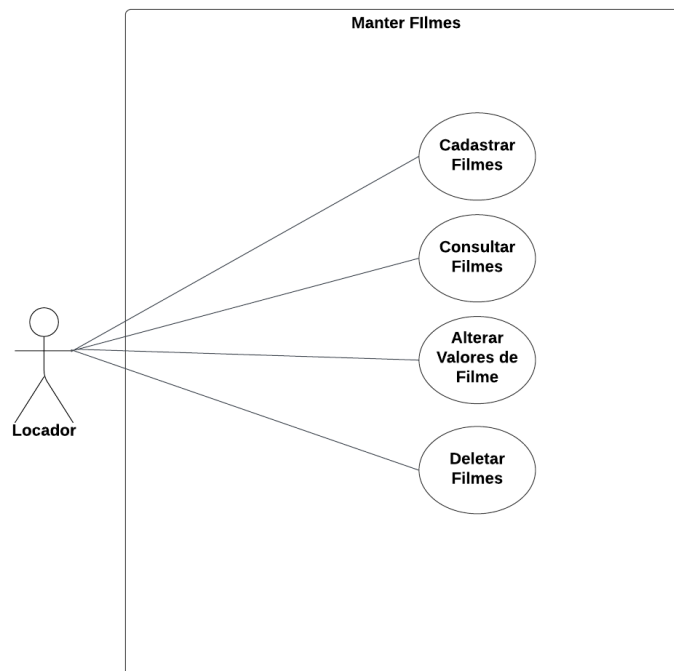
1. **Implementar solução Desktop:**
  - O software deve ser desenvolvido como uma aplicação desktop para garantir fácil acesso e uso pelos clientes.
2. **Linguagem Java:**
  - O desenvolvimento do software deve ser realizado na linguagem Java para garantir portabilidade e robustez.
3. **Banco de Dados Relacional MySQL:**
  - O sistema deve utilizar um banco de dados relacional MySQL para armazenar informações sobre mídias, clientes, compras e transações.
4. **Arquitetura MVC:**
  - A aplicação deve seguir o padrão arquitetural Model-View-Controller (MVC) para garantir uma separação clara entre a lógica de negócios, a apresentação e o controle da aplicação.

# DIAGRAMA DE CASO DE USO



# DESCRITIVO DOS CASOS DE USO

## CASO DE USO: "MANTER FILMES"



### Atores

- Locador
- Sistema

### Pré-condições

- O Locador está autenticado no sistema como **administrador**.
- As informações inseridas pelo Locador devem ser validadas (Exemplo: CNPJ, e-mail etc.).
- O usuário deve ter idade maior ou igual a 18 anos.

### Fluxo Principal

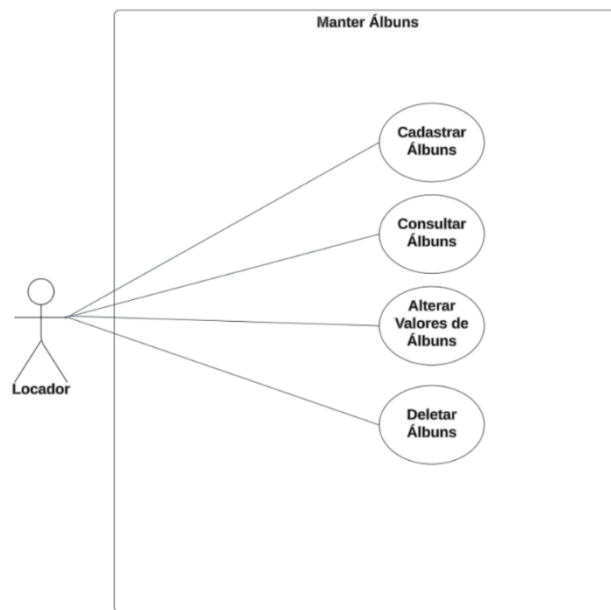
- O administrador acessa a seção de manutenção de filmes.
- O sistema exibe opções para adicionar, editar e remover filmes.
- O administrador seleciona uma das opções disponíveis.
- Se o administrador escolher adicionar um filme, ele fornece os detalhes do novo filme.
- Se o administrador escolher editar um filme, ele seleciona o filme desejado e atualiza suas informações.
- Se o administrador escolher remover um filme, ele seleciona o filme a ser excluído.

### Pós-condições

- A base de dados de filmes é atualizada de acordo com as ações do administrador.



## CASO DE USO: "MANTER ÁLBUNS"



### Atores

- Locador
- Sistema

### Pré-condições

- O Locador está autenticado no sistema como **administrador**.
- As informações inseridas pelo Locador devem ser validadas (Exemplo: CNPJ, e-mail etc.).
- O usuário deve ter idade maior ou igual a 18 anos.

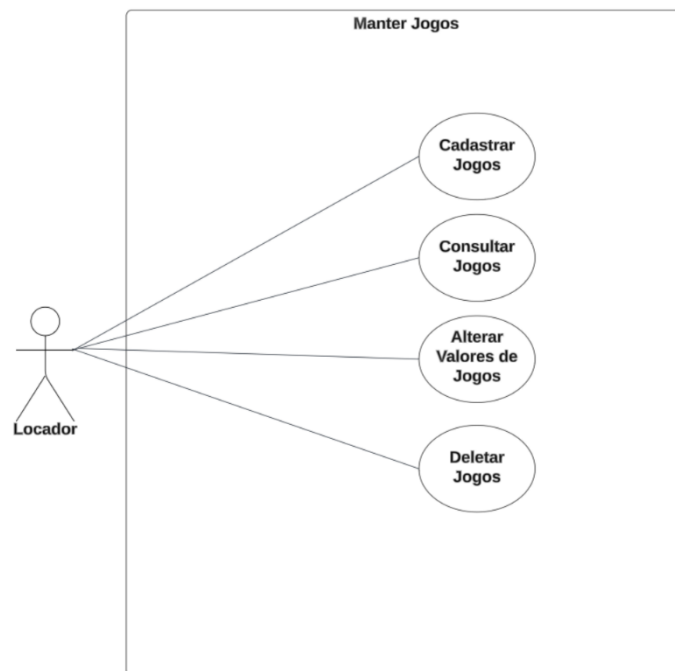
### Fluxo Principal

- O administrador acessa a seção de manutenção de álbuns.
- O sistema exibe opções para adicionar, editar e remover álbuns.
- O administrador seleciona uma das opções disponíveis.
- Se o administrador escolher adicionar um álbum, ele fornece os detalhes do novo álbum.
- Se o administrador escolher editar um álbum, ele seleciona o álbum desejado e atualiza suas informações.
- Se o administrador escolher remover um álbum, ele seleciona o álbum a ser excluído.

### Pós-condições

- A base de dados de álbuns é atualizada de acordo com as ações do administrador.

## CASO DE USO: "MANTER JOGOS"



### Atores

- Locador
- Sistema

### Pré-condições

- O Locador está autenticado no sistema como **administrador**.
- As informações inseridas pelo Locador devem ser validadas (Exemplo: CNPJ, e-mail etc.).
- O usuário deve ter idade maior ou igual a 18 anos.

### Fluxo Principal

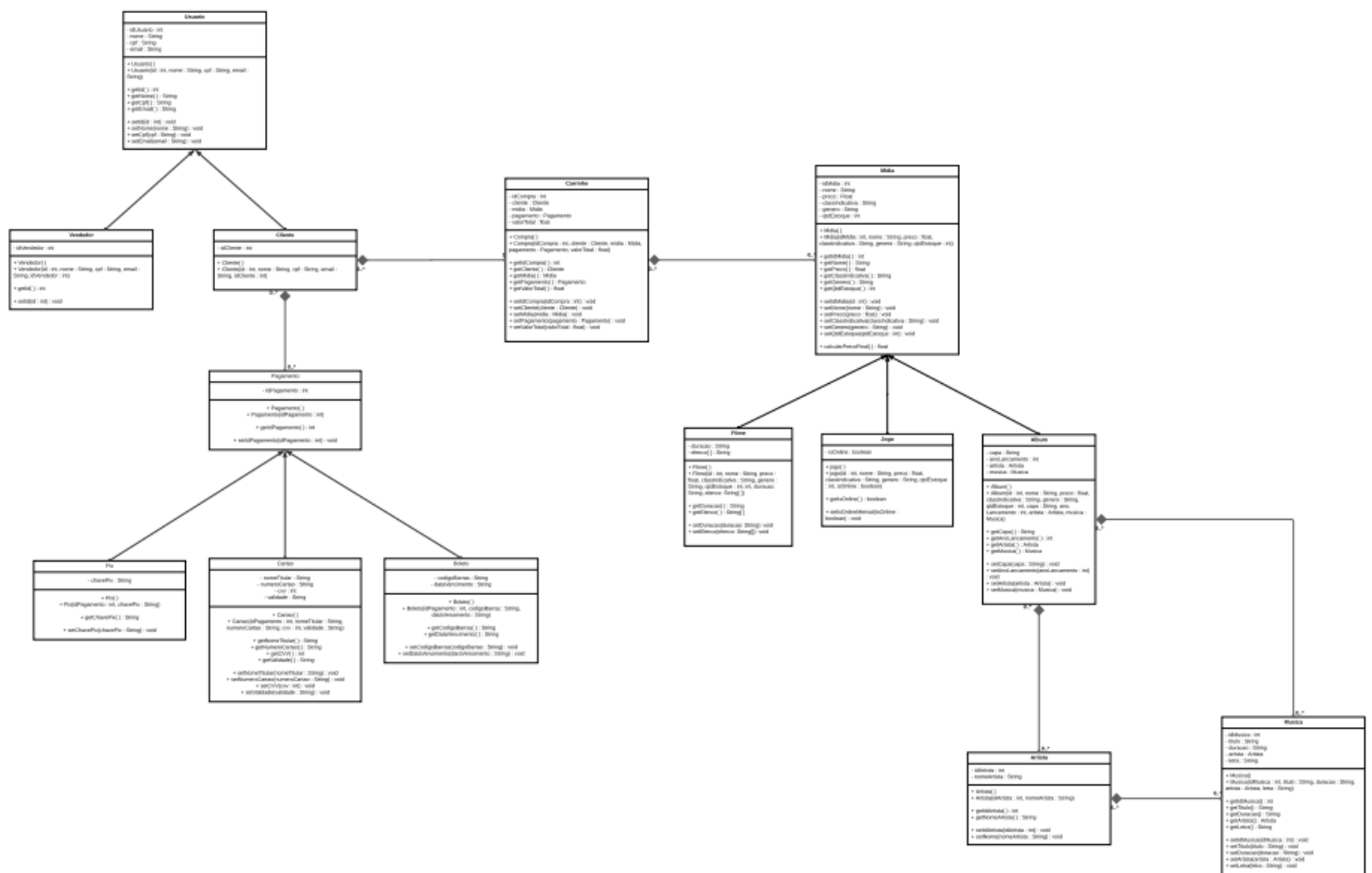
- O administrador acessa a seção de manutenção de jogos.
- O sistema exibe opções para adicionar, editar e remover jogos.
- O administrador seleciona uma das opções disponíveis.
- Se o administrador escolher adicionar um jogo, ele fornece os detalhes do novo jogo.
- Se o administrador escolher editar um jogo, ele seleciona o jogo desejado e atualiza suas informações.
- Se o administrador escolher remover um jogo, ele seleciona o jogo a ser excluído.

### Pós-condições

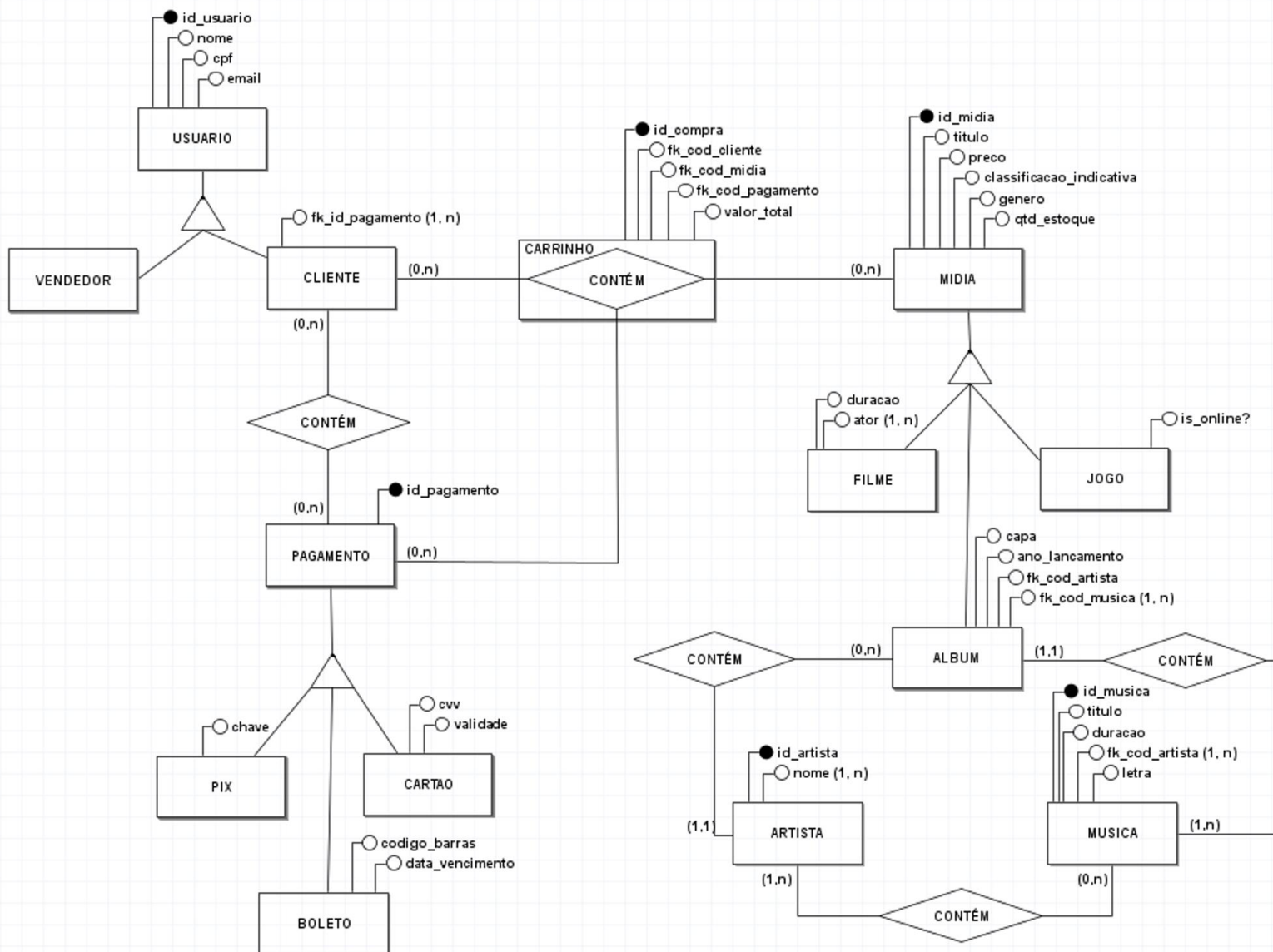
- A base de dados de jogos é atualizada de acordo com as ações do administrador.

## DIAGRAMA DE CLASSES

Os dados obtidos serão mostrados no (APÊNDICE A).



## MODELO DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO



## **PARADIGMAS**

**ENCAPSULAMENTO**

**HERANÇA**

**POLIMORFISMO**

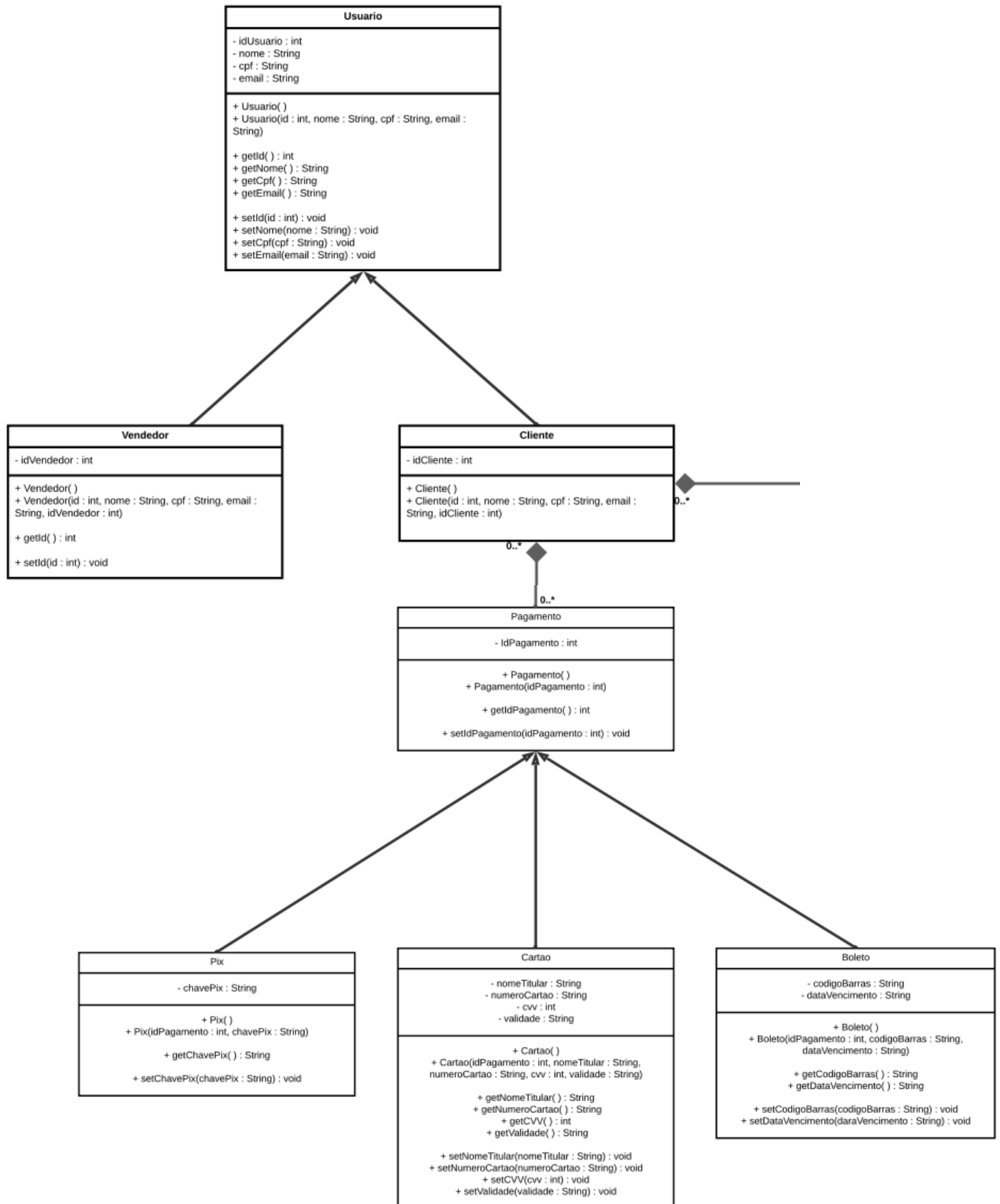
## **CONCLUSÃO**

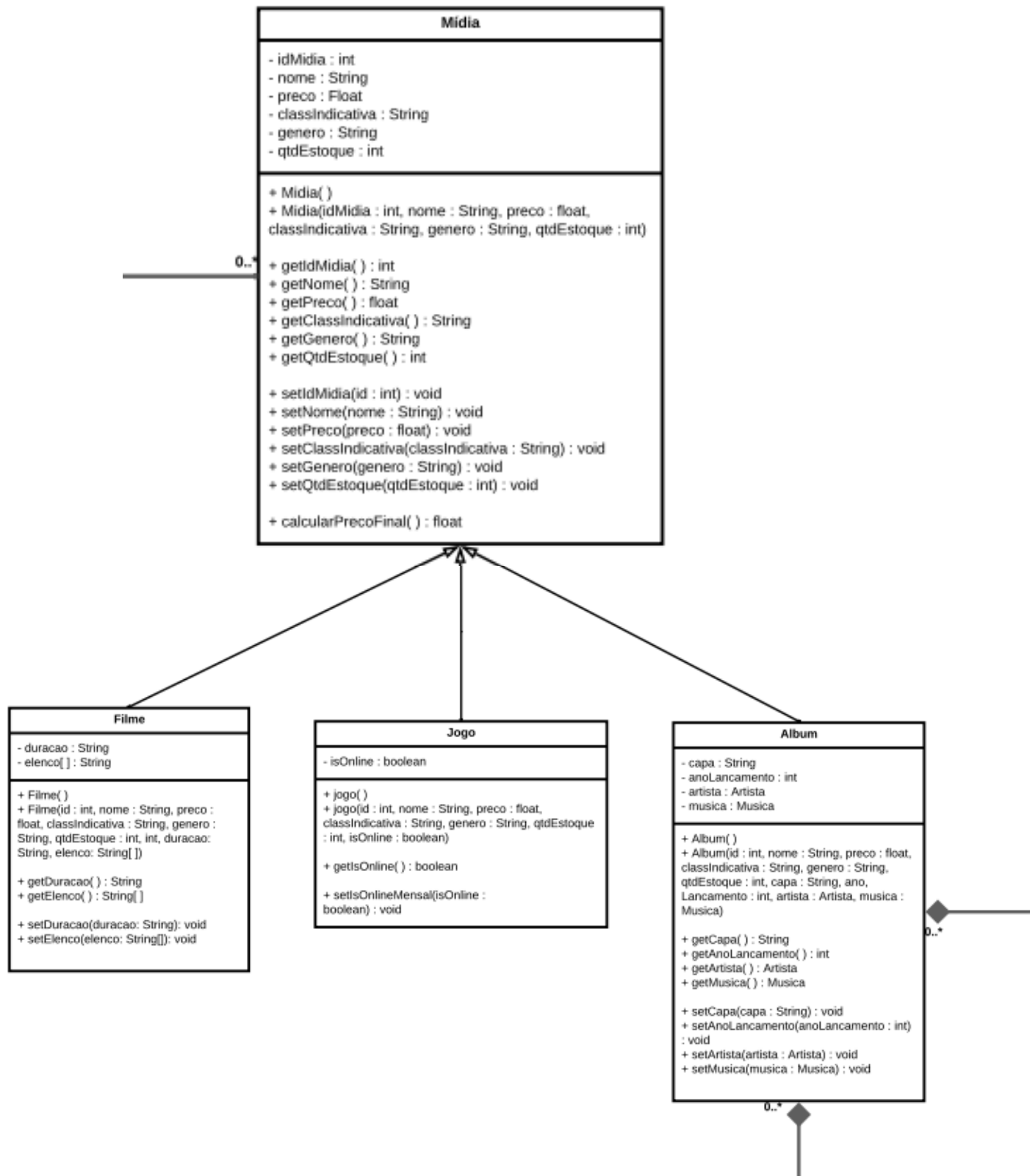
Em conclusão o desenvolvimento do sistema de vendas de uma multi-locadora de vendas exigiu pôr em prática diversos novos conhecimentos obtidos neste semestre, podendo ser mencionado a orientação a objetos, banco de dados e interfaces gráficas Java (JFrame).

Ao longo do desenvolvimento, foram superados diversos desafios técnicos, como a criação de uma interface amigável ao usuário e a conexão com o bando de dados. As soluções encontradas para esses desafios demonstram a capacidade colocar em prática o que foi ensinado.

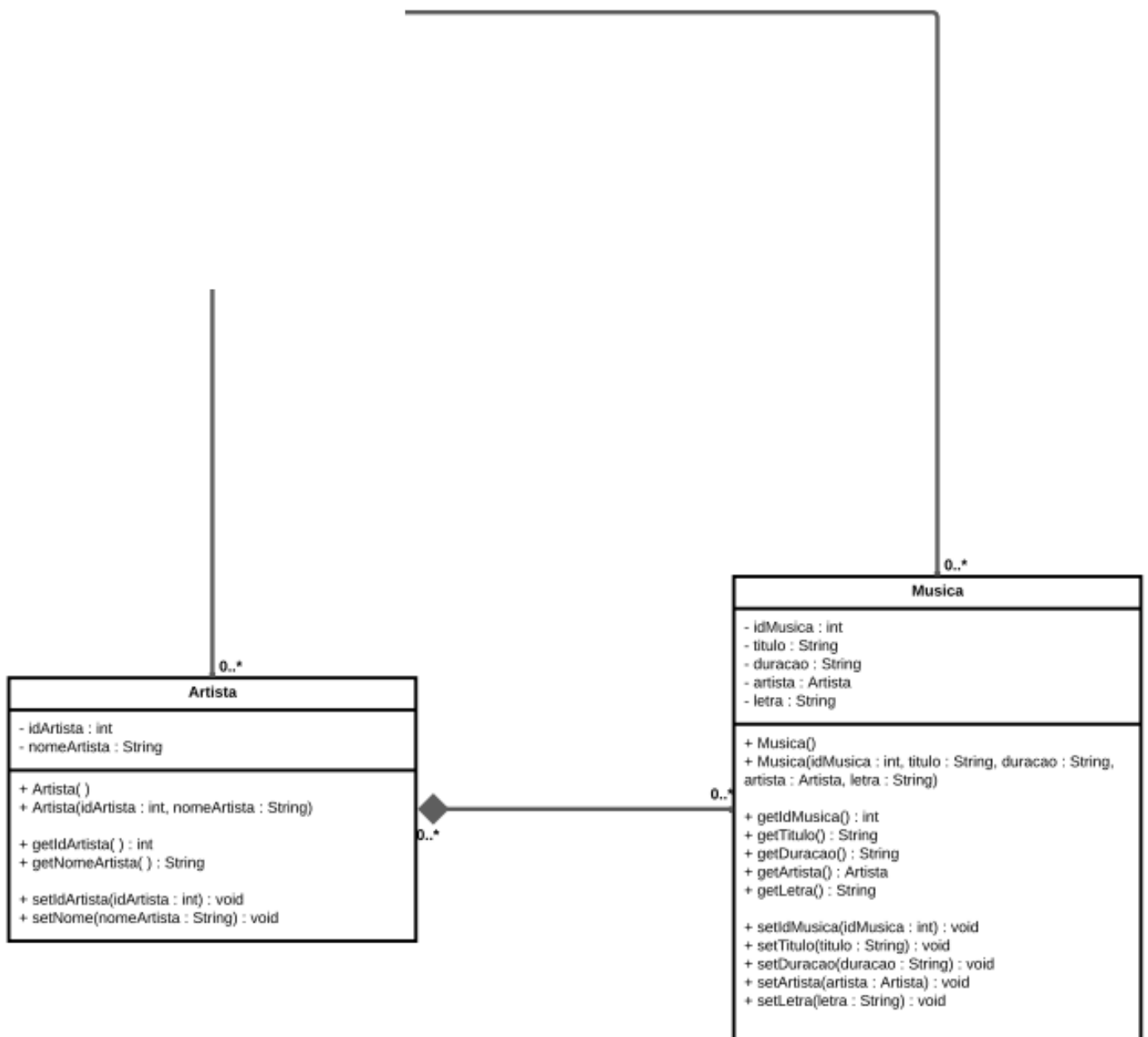
# APÊNDICE

## APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CLASSES





Fonte: Autoria Propria



Fonte: Autoria Propria



