

# Zika PET - PET Shop

João P. de Oliveira,      Matheus P. Reis,  
Gabriel P. Haddad      Higor E. S. Silva

3 de maio de 2018

# Sumário

1	Descrição geral do problema	3
2	Requisitos funcionais	3
3	Requisitos não funcionais	4
4	Diagrama de classes	4

# 1 Descrição geral do problema

Consiste na criação de um sistema de pet shop que efetue venda de produtos, consulta veterinária, hospedagem do animal do cliente e cuidados com os animais.

O cliente efetua o cadastro juntamente com seu animal. Ele pode efetuar compras para seu animal, alugar uma hospedagem e fazer uma consulta. A consulta pode resultar em um encaminhamento à uma lista de clínicas veterinárias que externas ao Zika pet, para encaminhamentos como cirurgia, exames, etc. O Cliente também tem a opção de fazer uma hospedagem, e em seguida, realizar um cuidado. Os cuidados podem ser um banho ou uma tosa. Um animal pode ser do tipo gato ou cachorro. Ele se cadastra juntamente com o dono e está associado a consulta, hospital e cuidados.

Os indivíduos são diferenciados pelo CPF, e o animal pelo seu nome e dono. Os funcionários podem ser:

1. **Atendente:** Fica por conta das vendas, e dos cadastros.
2. **Veterinário:** Realiza as consultas e os encaminhamentos, se necessário.
3. **Cuidador:** Cuida dos serviços de hospedagem e cuidados com o animal.
4. **Gerente:** O gerente fica apenas na parte de vendas, se o funcionário não consegue atender à solicitação, ele a envia ao gerente, faz também o . Além fazer o cadastro dos funcionários.

# 2 Requisitos funcionais

Cadastro de clientes, animais e funcionários. Fará a administração do pet shop registrando todos os animais e clientes que passaram pelo Zika pet shop a fim de fazer controle e armazenamento de dados de forma segura através de um banco de dados. O sistema inclui um sistema de controle de pagamento que registra a forma de pagamento e o valor do serviço sendo cobrado.

### **3 Requisitos não funcionais**

A segurança de login de usuários será feita pelo PostgreSQL que será o BD(Banco de dados) utilizado no projeto, deixando a aplicação livre da autenticação e da durabilidade de dados. Como o programa vai ser feito em Java, o usuário deve ter a JVM(Java virtual machine) instalada em uma máquina com o SO Windows 10.

O hardware utilizado foi um notebook Lenovo Y720 com processador Intel core i7 7700 HQ, com 16GB de memória principal e placa de vídeo NVIDIA GTX 1060.

### **4 Diagrama de classes**

