

CHALLENGE

DOMAIN DRIVEN DESIGN



Gabriel Torres Fernandes – 553635

Julia Gonzalez Pugliese Ribeiro – 553427

Lucas Ponciani Marinelli - 553112

FIAP - 1TDSPC 2024

SUMÁRIO

PROPOSTA DE SOLUÇÃO	3
PROBLEMA	3
SOLUÇÃO	3
BENEFÍCIOS ESPERADOS	3
 ESCOPO DO PROJETO	 4
OBJETIVOS	4
 FUNCIONALIDADES PRINCIPAIS	 5
 IMPLEMENTAÇÕES JAVA	 6
TECNOLOGIAS UTILIZADAS	6
EXECUÇÃO DO PROGRAMA	6
REQUISITOS.....	6
CONFIGURAÇÃO DO PROJETO	6
EXECUÇÃO PELO INTELLIJ IDEA	6
TESTANDO A CONEXÃO WEB.....	7
 DIAGRAMA DE CLASSES	 8
 EQUIPE	 9

PROPOSTA DE SOLUÇÃO

PROBLEMA

Site que necessita atender com mais eficiência o grupo de pessoas com diversos tipos de habilidades, incluindo aquelas com deficiências visuais, auditivas, motoras, cognitivas ou outras limitações.

SOLUÇÃO

OBJETIVO: criar um mais novo e acessível portal para a Salesforce, onde possa ser implementado em outros diversos dispositivos, juntamente com demais tecnologias assistivas.

BENEFÍCIOS ESPERADOS

1. Melhorar a experiência de compra dos clientes, proporcionando uma plataforma de comércio eletrônico intuitiva e fácil de usar.
2. Aumentar as vendas e a satisfação do cliente através de um processo de compra simplificado e seguro.
3. Facilitar a gestão de produtos e pedidos para os administradores da empresa.
4. Estabelecer uma presença online forte e competitiva no mercado de venda de softwares.

ESCOPO DO PROJETO

O projeto proposto é uma aplicação Java Maven para uma empresa de venda de softwares online. A aplicação será desenvolvida utilizando tecnologias web para oferecer uma plataforma de comércio eletrônico eficiente e segura.

OBJETIVOS

1. Desenvolver uma plataforma de comércio eletrônico para venda de softwares.
2. Permitir que os clientes naveguem pelo catálogo de produtos e contratem serviços da empresa de forma remota.
3. Integrar um banco de dados para armazenar informações de produtos, clientes, pedidos e transações.
4. Implementar um sistema de gerenciamento de usuários para permitir que os clientes façam login, gerenciem seus perfis e acompanhem o histórico de pedidos.

FUNCIONALIDADES PRINCIPAIS

1. Cadastro de Produtos: Permitir que os administradores cadastrem novos produtos, incluindo informações como nome, descrição, preço e categoria.
2. Navegação e Pesquisa: Os clientes podem navegar pelo catálogo de produtos, filtrar por categoria e realizar pesquisas por palavras-chave.
3. Autenticação de Usuário: Implementar um sistema de autenticação de usuário para permitir que os clientes façam login, gerenciem seus perfis e alterem suas informações pessoais.
4. Administração do Sistema: Painel de administração para gerenciamento de produtos, pedidos, clientes e configurações do sistema.

IMPLEMENTAÇÕES JAVA

TECNOLOGIAS UTILIZADAS

- Java: Linguagem de programação principal para o desenvolvimento da aplicação.
- Maven: Gerenciador de dependências e construtor de projetos para simplificar o processo de construção e manutenção do projeto.
- HTML, CSS e JavaScript: Para o desenvolvimento da interface do usuário (UI) e experiência do usuário (UX).
- Banco de Dados Relacional (por exemplo, MySQL, PostgreSQL): Para armazenar informações sobre produtos, clientes, pedidos e transações.

EXECUÇÃO DO PROGRAMA

REQUISITOS

Antes de começar, certifique-se de ter os seguintes requisitos instalados em seu sistema:

1. Java Development Kit (JDK)
2. Apache Maven
3. IntelliJ IDEA (opcional)

CONFIGURAÇÃO DO PROJETO

1. Clone o repositório do projeto para o seu ambiente local:

```
bash git clone https://github.com/juliapugliese/Challenge\_Sprint3\_Java\_ATT.git
```

2. Navegue até o diretório raiz do projeto:

```
bash cd Challenge_Sprint3_Java_ATT
```

3. Verifique se o arquivo pom.xml está presente no diretório raiz. Este arquivo contém as configurações do projeto Maven, incluindo dependências e plugins.

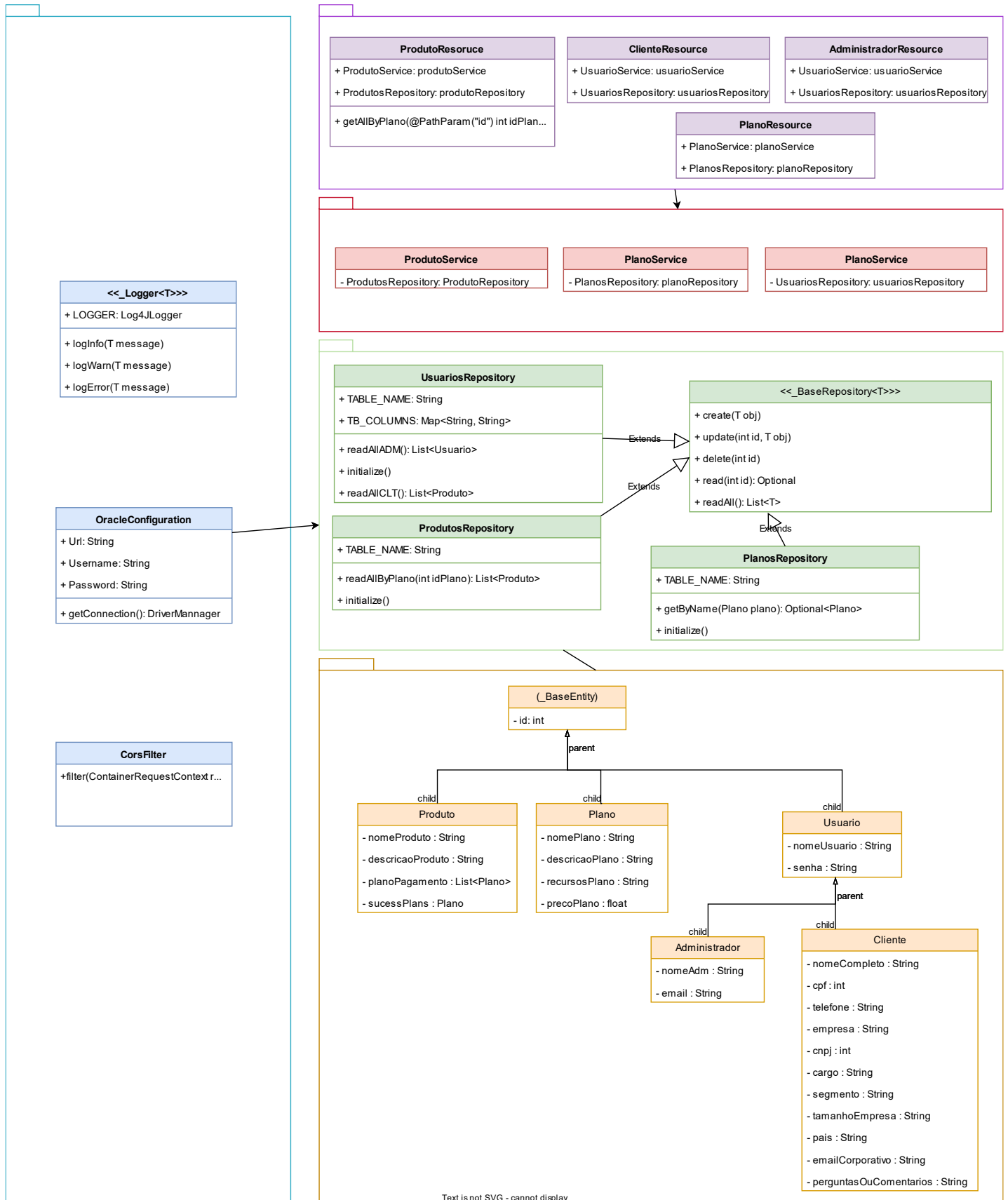
EXECUÇÃO PELO INTELIJ IDEA

1. Abra o IntelliJ IDEA e selecione "Open" no menu principal.
2. Navegue até o diretório onde o projeto foi clonado e selecione-o.
3. Aguarde o IntelliJ importar e configurar o projeto.
4. Após a importação, localize o arquivo principal do aplicativo Java.
5. Clique com o botão direito no arquivo principal e selecione "Run" para executar o aplicativo.

TESTANDO A CONEXÃO WEB

Após a execução bem-sucedida do aplicativo, abra um navegador da web e acesse a URL fornecida no código do projeto para testar a conexão web.

DIAGRAMA DE CLASSES JAVA



EQUIPE

Gabriel Torres Fernandes - 553635

Julia Gonzalez Pugliese Ribeiro - 553427

Lucas Ponciani Marinelli - 553112