



Curso: Engenharia de Software

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Docente: Ana Cláudia Bastos Loureiro Monção

Período: 2024.1

Discentes: João Victor Lemes Faria, Marcos Sousa de Paula da Mota Ribeiro, Matheus Augusto Ferreira Medeiros, Yasmin Lopes de Moura

### **Trabalho Final – 1ª entrega**

**Tema: livraria**

#### **Definição do Problema e Escopo**

O sistema desenvolvido é um gerenciador de livraria. Envolve casos de uso como compras de livros, consulta de preços e gerenciamento de estoque. Os atores são os vendedores e clientes. Possui a classe “Livros”, com os atributos de nome, autor, preço e quantidade no estoque. Há uma propriedade de enumerador para definir e atribuir os gêneros de cada livro. Possui também as classes de cliente, com métodos de compra e de consulta de preço, de vendedores, com métodos de gerenciamento de estoque – que faz a função de computar uma venda –, e consulta de preço, e de estoque. Em grupo, procuramos solucionar problemas de gerenciamento comercial, com um programa organizado e eficiente que ofereça serviços relacionados a essa livraria (consulta de preços, venda de livros, controle de estoque).

#### **Classes de dados**

No total, há 5 classes: Cliente, Vendedor, Pessoa, Estoque e Livros. As classes Cliente e Vendedor são subclasses de Pessoa. A classe Estoque é agregada com a classe Livros, em razão da lista de livros presente na classe Estoque.