

CES-22 - Programação Orientada a Objetos

Documentação LAb 02 (Livraria)

Luís Henrique Zuin Ruiz

COMP 24

Professores

Dr. Edgar Yano

Dra. Karla Donato Fook

Instituto Tecnológico de Aeronáutica – ITA

Departamento de Computação

No quesito de armazenamento das informações, foram utilizados 4 bancos de dados: um de clientes, outro de autores, outro de livros e outro de compras. Inicialmente, essas informações são armazenadas dentro de uma lista. Uma implementação inicial para os métodos de inserção, alteração, exclusão e busca também foi feita. Nesse sentido, duas operações de busca foram criadas para o *database* de livros, permitindo que uma obra seja procurada por seu nome ou por seu autor.

Nesse contexto, optou-se por implementar as classes de Autor e Cliente como subclasses de Pessoa, uma vez que as informações de nome e email são compartilhadas.

Ademais, pensando no quesito de modificação futura do código, o imposto foi implementado como uma classe à parte, respeitando os princípios SOLID. O cálculo do imposto, por sua vez, é feito levando em conta a categoria na qual o produto se encaixa, que precisa respeitar uma regra de nomenclatura característica do estabelecimento.

Não obstante, no quesito de representação de um livro dentro do *software*, considerou-se que a classe Livro é uma subclasse da classe produto, o que permitirá a expansão do modelo de negócios do estabelecimento futuramente. Além disso, um dos parâmetros da classe Livro é um título, que armazena todas as informações que são comuns a todas as edições de um livro, como nome, gênero e autor. A estruturação completa das classes da aplicação pode ser visualizada no diagrama de classes UML abaixo:

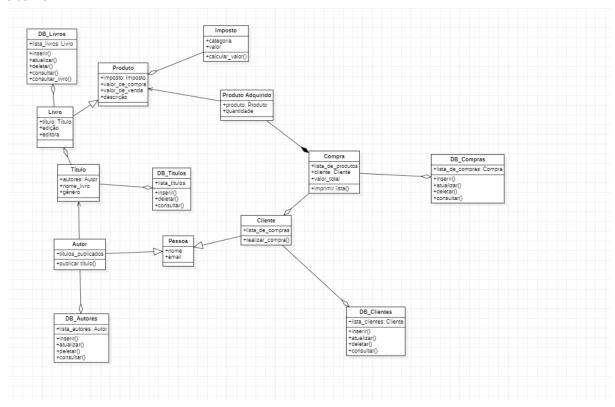


Figura 1: Diagrama de classes UML do projeto.

Para sua implementação, optou-se pela utilização apenas de um *backend*, de forma que as inserções de livros, autores, títulos e clientes são feitas no próprio código, através da função *main*. Com isso, a ideia é que a aplicação seja transformada em uma API e que uma interface de interação com o usuário - atendente da livraria - seja implementada. Um exemplo do funcionamento atual do código pode ser visto abaixo:

```
| Description | Compensation | Compe
```

Figura 2: Exemplo de funcionamento da aplicação criada, utilizando a própria IDE de Python como plataforma de teste.