

PROJETO FINAL DE MC322

Luiz Felipe Corradini Rego Costa 230613; Pablo Henrique Almeida Mendes 230977;
Pedro da Rosa Pinheiro 231081

O objetivo inicial do projeto era revisar os conhecimentos adquiridos durante o decorrer da disciplina e aplicá-los na prática. Assim, com o tema livre, o grupo teve a ideia de realizar um aplicativo para uma loja de roupas fictícia.

Primeiramente, organizamos o projeto inteiro em etapas por meio de user stories. Com base nisso, partimos para o desenvolvimento do protótipo, utilizando a plataforma Figma. Assim, conseguimos visualizar o produto final e organizar as funcionalidades por telas. Enfim, partimos para o desenvolvimento, no qual utilizamos Java como única linguagem e sua biblioteca Swing para a criação da interface gráfica.

Desse modo, finalizamos o projeto com cinco telas diferentes, sendo cada uma dessas uma etapa do processo de compra. O aplicativo é iniciado em uma “Tela Home”, cujo principal objetivo é introduzir o usuário à identidade visual da loja e direcioná-lo à próxima tela, isto é, o catálogo. Nele, encontra-se uma pré-visualização de todos os produtos da loja, juntamente de uma barra de navegação, responsável por direcionar o usuário para a Tela de Login / Cadastro, para a Tela Home, já explicada, ou para a Tela do Carrinho.

Ao clicar no botão representativo da Tela de Login / Cadastro, o usuário é direcionado a uma nova tela, composta por um campo de texto para o usuário e para sua senha. Caso seja o primeiro acesso, é possível cadastrar um novo perfil. Caso contrário, basta apenas realizar o seu login e ser redirecionado automaticamente para a Tela do Catálogo.

Nesta, como falado anteriormente, encontram-se previews dos produtos. Caso o usuário se interesse por algum em específico, só clicar em sua imagem para ser encaminhado para uma tela detalhada do produto. Nela, é possível analisar mais imagens sobre a roupa em questão, selecionar o tamanho desejado, ler uma descrição sobre o produto, avaliar seu preço e, caso desejado, adicionar a vestimenta ao carrinho.

Acessado pelo botão na barra de navegação, o carrinho vai mostrar, de forma resumida, todos os produtos selecionados (juntamente com os tamanhos) e o preço total da compra. Caso deseje finalizá-la, há também um botão para finalizar a compra.

Em relação à funcionalidade do login e do cadastro, toda vez que um usuário é cadastrado, um novo arquivo .txt é criado com as informações da pessoa em questão. Assim, quando tentar realizar login em acessos seguintes ao aplicativo, é com base nesse arquivo que haverá a checagem de dados. Caso o programa não ache o arquivo em questão, significa que não há usuário com aqueles dados já cadastrados. Para mais, caso o usuário tente finalizar uma compra sem estar logado, será direcionado para a Tela de Login, de modo a permitir um funcionamento mais padronizado do aplicativo.