

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS (UFAL)  
INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO (IC)

**Relatório do Projeto:**  
**Sistema de Folha de Pagamento**

*por Lucas A. Lisboa, João Victor Ferro  
e Vitor Barcelos*

Maceió (AL)

2020

*Lucas A. Lisboa, João Victor Ferro e Vitor Barcelos*

**Relatório do Projeto:**  
**Sistema de Folha de Pagamento**

Projeto e Relatório para a disciplina  
de Metodologia e Processos do curso  
de Ciência da Computação da  
Universidade Federal de Alagoas  
(UFAL) orientado pelo professor  
Arturo Hernandez Dominguez.

Maceió (AL)

2020

## SUMÁRIO

1 - Enunciado

Objetivos:

2 - Modelo de Processo

3 - Especificação de Requisitos

4 - Arquitetura do Sistema

5 - Diagrama de Classes (UML)

6 - Diagrama de Estados

7 - Tecnologias Utilizadas

8 - Telas do Sistema

# 1 - Enunciado

O setor financeiro de uma empresa é um dos mais importantes dela, havendo a necessidade de um sistema funcional e otimizado para atender as necessidades tanto do gestor, quanto dos funcionários. Nesse sentido, desenvolvemos um programa que age como um sistema para gerenciar a folha de pagamento dos funcionários da empresa, utilizando do SGBD MySQL e de interface gráfica desenvolvida em Java FX.

Assim, o desenvolvimento do nosso projeto foi pautado pela rápida entrega do software (motivo pelo qual adotamos as metodologias ágeis) e pela alta funcionalidade do mesmo. Ao final, chegamos a um resultado que pode ser aplicado a pequena ou médias empresas para fins administrativos e financeiros.

## Objetivos:

- Desenvolver uma ferramenta que auxilie na gestão de uma empresa, em especial no setor financeiro;
- Gerenciar a equipe de funcionários;
- Calcular novas datas de pagamento e anunciar os próximos funcionários a serem pagos;
- Categorizar os funcionários, de acordo com o tipos de pagamentos de cada um;
- Auxiliar a gerar relatórios.

## 2 - Modelo de Processo

Em virtude do relativo baixo tempo para entrega do projeto, nossa equipe adotou o Modelo Ágil de Desenvolvimento de Software, focando em desenvolver o software de maneira rápida e funcional, mesmo que necessário abrir mão de uma documentação mais elaborada. Para isso, utilizamos o framework Scrum focando em 3 sprints (de 1 semana cada) mais uma semana prévia de planejamento e estudo das tecnologias, em que cada membro deveria diariamente contribuir no desenvolvimento da funcionalidade escolhida para cada semana:

- ***Semana 1:*** Planejamento e estudo das tecnologias a serem utilizadas;
- ***Semana 2:*** Desenvolvimento do código em Java;
- ***Semana 3:*** Desenvolvimento e integração do Banco de Dados (MySQL);
- ***Semana 4:*** Desenvolvimento e Integração da Interface Gráfica (Java FX).

### 3 - Especificação de Requisitos

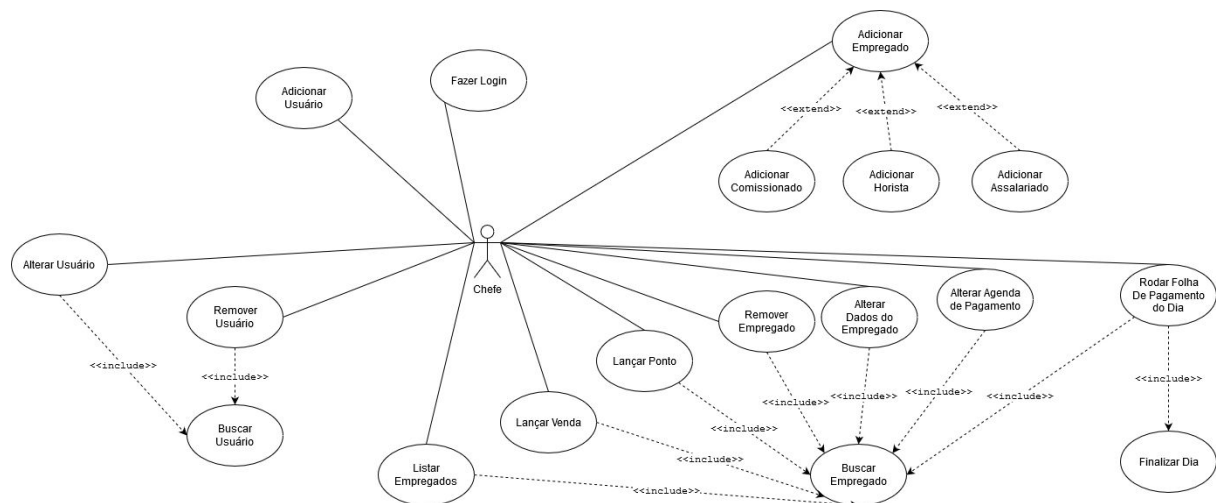


Diagrama de Casos de Uso (Chefe)

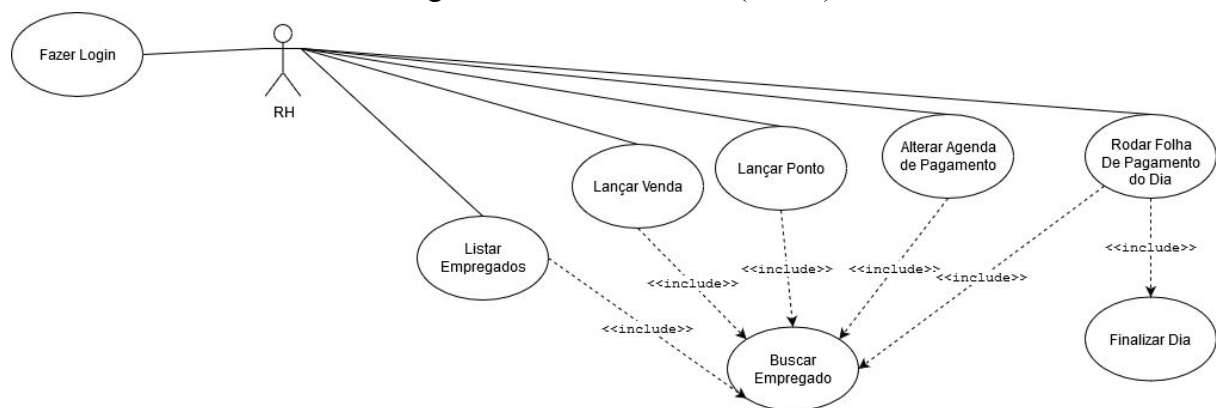


Diagrama de Casos de Uso (RH)

<b>Caso de Uso</b>	Fazer Login
<b>Ator</b>	Chefe / RH
<b>Propósito</b>	Entrar no Sistema
<b>Visão Geral</b>	Ao iniciar o sistema, o usuário deve ser perguntado de seu nome e senha para prosseguir.
<b>Ação Ator:</b> 1-Inicia Sistema;	<b>Ação Sistema:</b> 2-Mostra Tela de Login;

3-Digita nome de usuário e senha;	4-Busca no Banco de Dados se as informações estão corretas; 5-Caso estejam certas, encaminha para a próxima tela do sistema. Caso não estejam, anuncia erro.
-----------------------------------	---

<b><i>Caso de Uso</i></b>	Rodar Folha de Pagamento
<b><i>Ator</i></b>	Chefe / RH
<b><i>Propósito</i></b>	Pagar os funcionários do dia
<b><i>Visão Geral</i></b>	O sistema imprime a lista de funcionários a serem pagos no dia em questão
<b><i>Ação Ator:</i></b> 1- Seleciona esta opção	<b><i>Ação Sistema:</i></b>  2- Compara a data de pagamento com a data do dia em questão 3- Caso sejam iguais, o funcionário será pago; 4- Calcula próximo pagamento; 5- Atualiza data do próximo pagamento; 6- Imprime lista.

<b><i>Caso de Uso</i></b>	Lançar Venda
<b><i>Ator</i></b>	Chefe / RH
<b><i>Propósito</i></b>	Adicionar Venda feita com sucesso ao funcionário equivalente
<b><i>Visão Geral</i></b>	O usuário indica o funcionário em questão e adiciona a venda
<b><i>Ação Ator:</i></b> 1- Seleciona esta opção; 2- Seleciona código do funcionário;	<b><i>Ação Sistema:</i></b>  3- Procura funcionário (Caso não encontre, anuncia erro); 4- Verifica se é do Tipo Comissionado (Caso não, anuncia erro); 5- Atualiza contador de vendas.

<b>Caso de Uso</b>	Lançar Ponto
<b>Ator</b>	Chefe / RH
<b>Propósito</b>	Adicionar Horas Trabalhadas
<b>Visão Geral</b>	O usuário indica o funcionário em questão e adiciona as horas trabalhadas no dia em questão
<b>Ação Ator:</b> 1- Selecciona esta opção; 2- Selecciona código do funcionário;	<b>Ação Sistema:</b>  3- Procura funcionário (Caso não encontre, anuncia erro); 4- Verifica se é do Tipo Horista(Caso não, anuncia erro); 5- Atualiza contador de horas.

<b>Caso de Uso</b>	Lançar Venda
<b>Ator</b>	Chefe / RH
<b>Propósito</b>	Alterar Agenda de Pagamento de um Funcionário
<b>Visão Geral</b>	O usuário indica o funcionário em questão e altera a agenda de pagamento (tipo de cálculo feito)
<b>Ação Ator:</b> 1- Selecciona esta opção; 2- Selecciona código do funcionário;  5- Selecciona a opção desejada;	<b>Ação Sistema:</b>  3- Procura funcionário (Caso não encontre, anuncia erro); 4- Pergunta qual será a nova agenda de pagamento;  6- Atualiza a nova agenda; 7- Calcula nova data de pagamento.

<b>Caso de Uso</b>	Listar Empregados
<b>Ator</b>	Chefe / RH



<b>Propósito</b>	Imprimir dados de todos os funcionários
<b>Visão Geral</b>	Sistema imprime os dados de todos os funcionários
<b>Ação Ator:</b> 1- Seleciona esta opção;	<b>Ação Sistema:</b> 2- Percorre Banco de Dados; 3- Imprime Dados de Todos os funcionários.

<b>Caso de Uso</b>	Adicionar Usuário
<b>Ator</b>	Chefe
<b>Propósito</b>	Adicionar Usuário do Sistema
<b>Visão Geral</b>	Administrador do Sistema adicionar usuário do sistema;
<b>Ação Ator:</b> 1- Seleciona esta opção; 2- Seleciona o tipo de usuário (admin ou RH); 3- Envia nome de usuário e senha;	<b>Ação Sistema:</b>  4- Adiciona novo usuário no Banco de Dados.

<b>Caso de Uso</b>	Remover Usuário
<b>Ator</b>	Chefe
<b>Propósito</b>	Retirar usuário do Sistema
<b>Visão Geral</b>	O usuário indica o usuário que irá ser removido do sistema
<b>Ação Ator:</b> 1- Seleciona esta opção; 2- Indica nome do usuário;	<b>Ação Sistema:</b>  3- Procura usuário (Caso não encontre, anuncia erro); 4- Remove do Banco de Dados.

<b>Caso de Uso</b>	Alterar Usuário
<b>Ator</b>	Chefe
<b>Propósito</b>	Retirar usuário do Sistema
<b>Visão Geral</b>	O usuário indica o usuário que busca e altera seu tipo
<b>Ação Ator:</b> 1- Selecciona esta opção; 2- Indica nome do usuário;  4- Indica o novo tipo de usuário;	<b>Ação Sistema:</b>  3- Procura usuário (Caso não encontre, anuncia erro);  5- Altera no Banco de Dados.

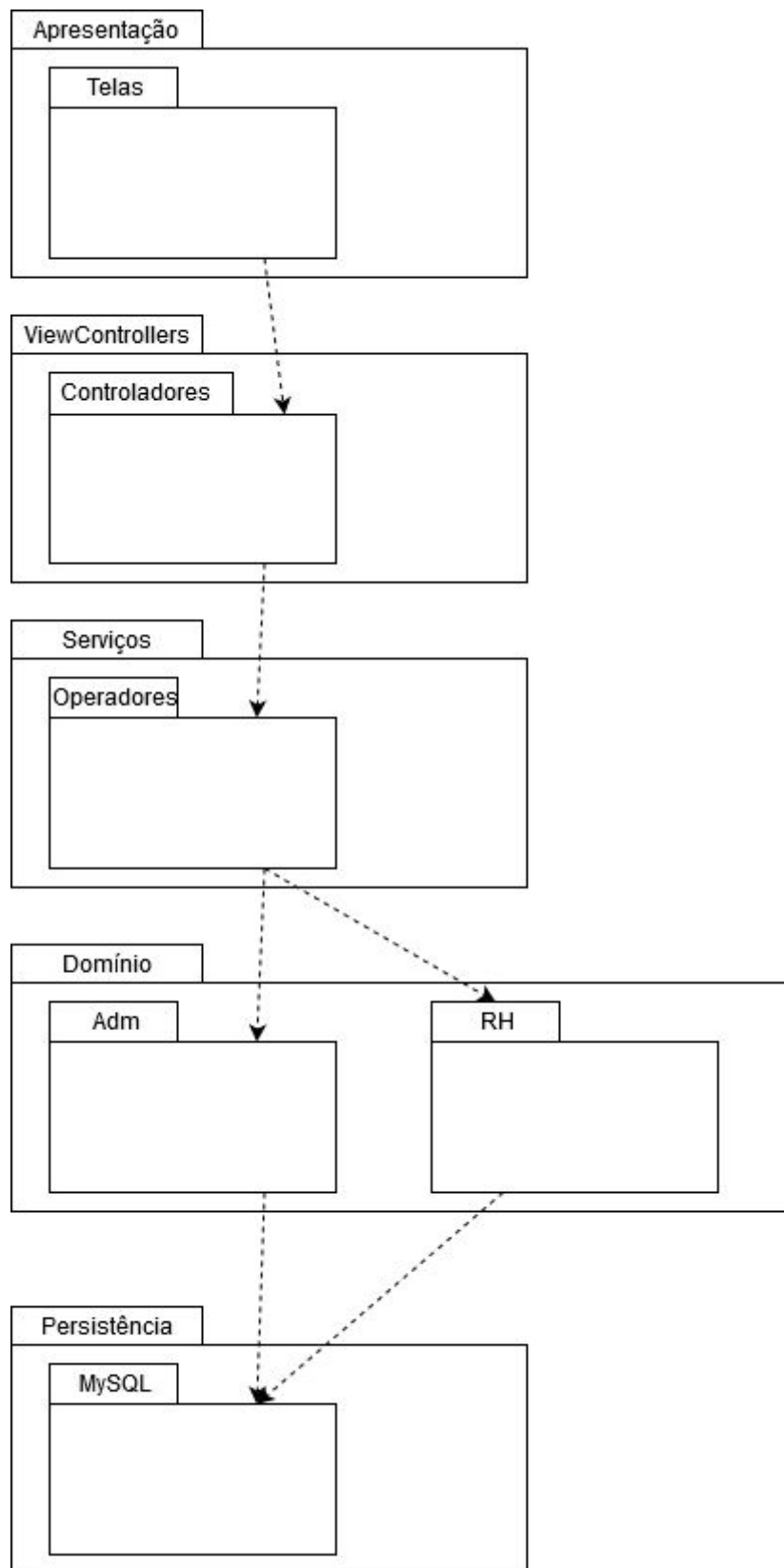
<b>Caso de Uso</b>	Adicionar Empregado
<b>Ator</b>	Chefe
<b>Propósito</b>	Adicionar novo Empregado
<b>Visão Geral</b>	O usuário informa dados do novo empregado e o sistema acrescenta ao Banco de Dados
<b>Ação Ator:</b> 1- Selecciona esta opção; 2- Indica as informações do Empregado; 3- Indica o Tipo de Empregado;	<b>Ação Sistema:</b>  4- Sistema Calcula nova data de Pagamento; 5- Insere no Banco de Dados.

<b>Caso de Uso</b>	Remover Empregado
<b>Ator</b>	Chefe
<b>Propósito</b>	Remover Empregado do Sistema
<b>Visão Geral</b>	O usuário informa código do empregado e o sistema retira do Banco de Dados
<b>Ação Ator:</b> 1- Selecciona esta opção; 2- Indica código do Empregado;	<b>Ação Sistema:</b>

	3- Procura funcionário (Caso não encontre, anuncia erro); 4- Remove do Banco de Dados.
--	---

<b><i>Caso de Uso</i></b>	Alterar Dados do Empregado
<b><i>Ator</i></b>	Chefe
<b><i>Propósito</i></b>	Modificar Informação do Empregado no Sistema
<b><i>Visão Geral</i></b>	O usuário informa código do empregado e o sistema altera a informação desejada
<b><i>Ação Ator:</i></b> 1- Seleciona esta opção; 2- Indica código do Empregado;  5- Seleciona opção; 6- Indica novo Valor;	<b><i>Ação Sistema:</i></b>  3- Procura funcionário (Caso não encontre, anuncia erro); 4- Pergunta qual informação será alterada;  7- Atualiza Banco de Dados.

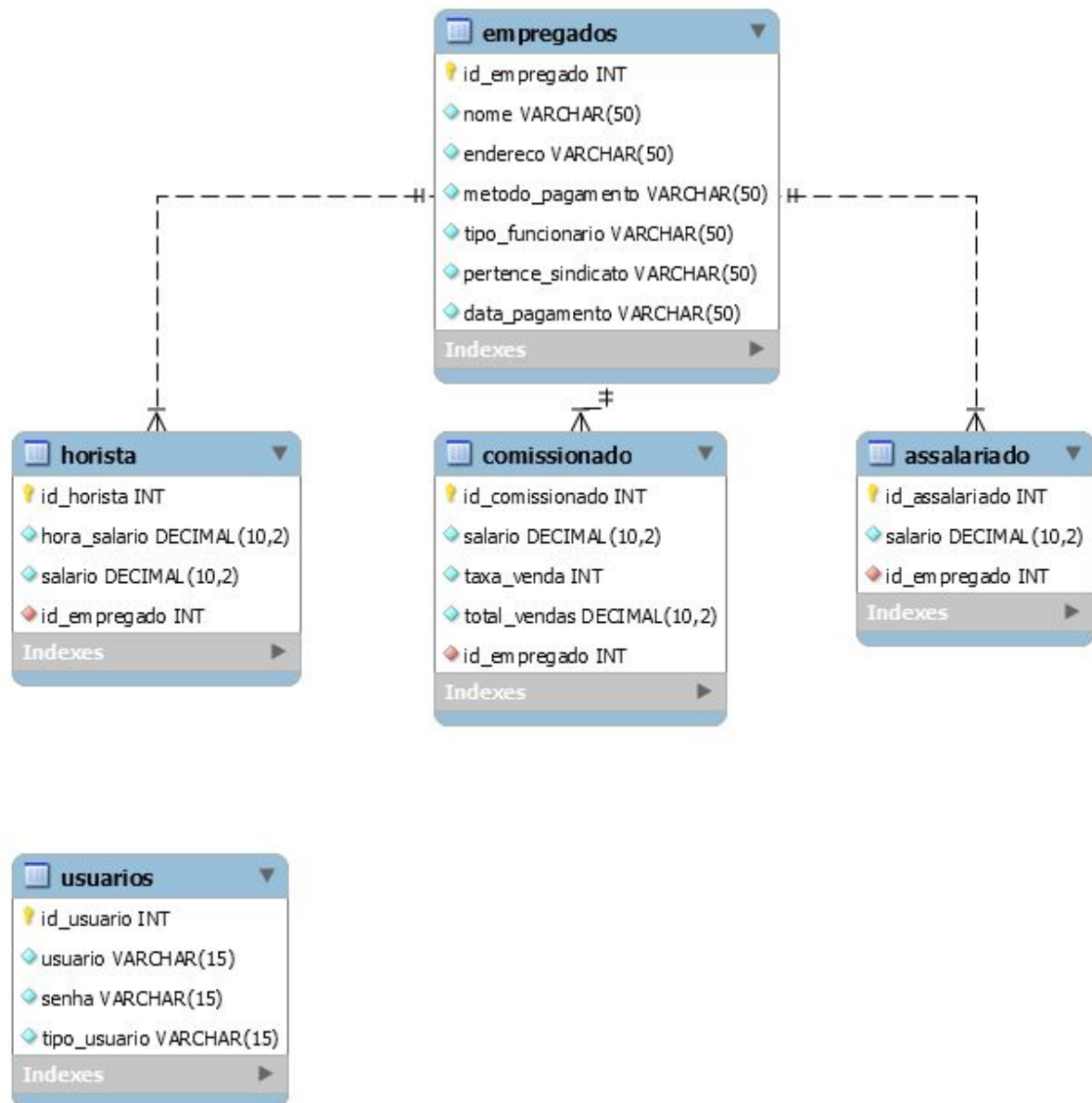
## 4 - Arquitetura do Sistema



# 5 - Diagrama de Classes (UML)

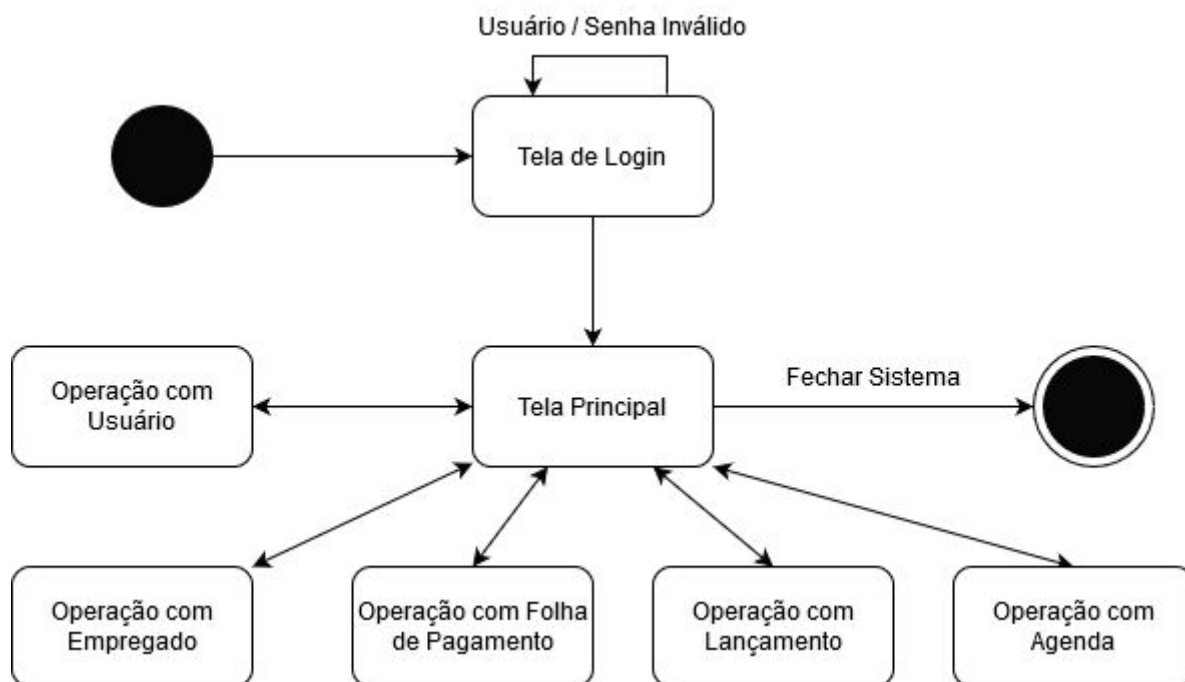


## UML - Classes Java



UML - Banco de Dados (MySQL)

## 6 - Diagrama de Estados

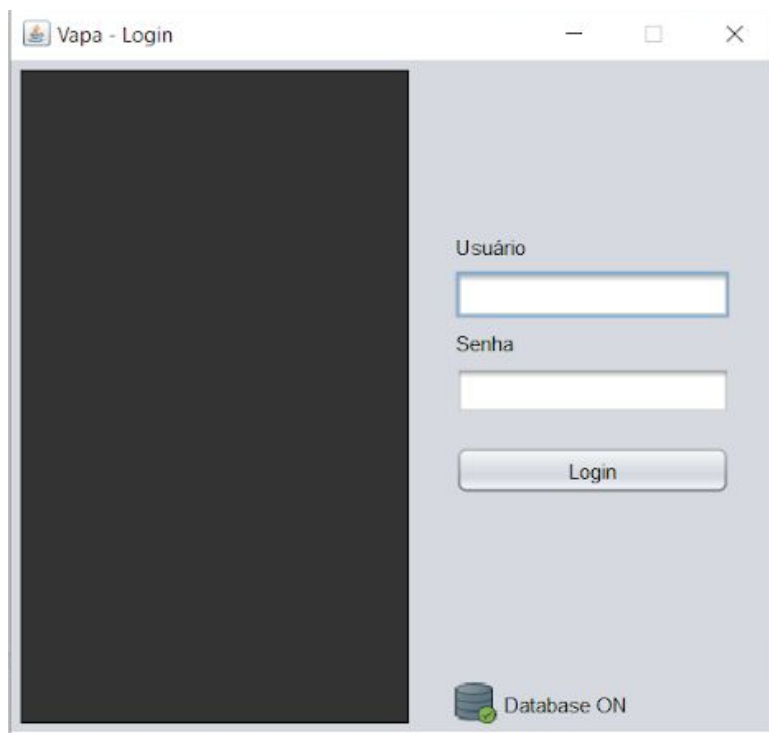


## 7 - Tecnologias Utilizadas

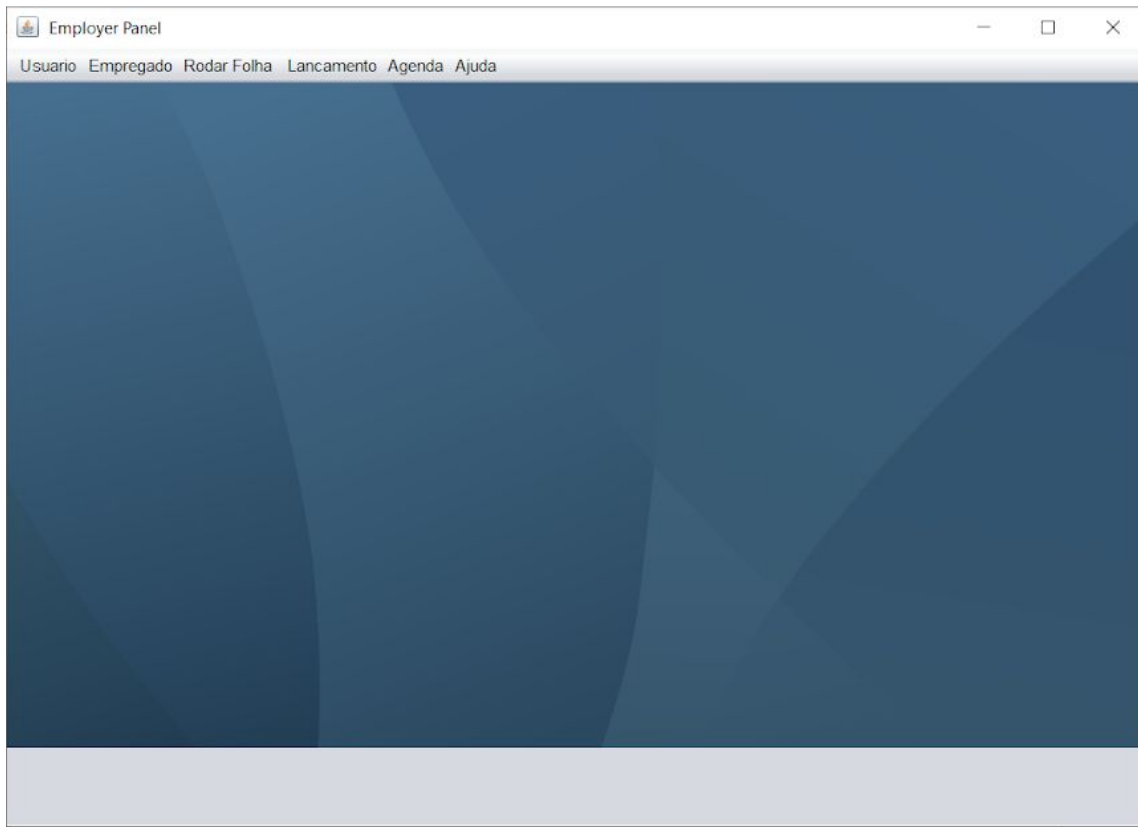
- Linguagem: Java 11
- Interface: JavaFX
- Banco de Dados: MySQL
- IDE: NetBeans
- Github: [https://github.com/lucasalisboa/Projeto\\_P4](https://github.com/lucasalisboa/Projeto_P4)



## 8 - Telas do Sistema



Tela de Login



Tela Principal

Employer Panel

Usuario Empregado Rodar Folha Lancamento Agenda Ajuda


Usuarios

\*Id:  \*Campos Obrigatorios

\*Login:

\*Senha:

\*Tipo de usuario:





Tela para Adicionar Usuário

Employer Panel

Usuario Empregado Rodar Folha Lancamento Agenda Ajuda

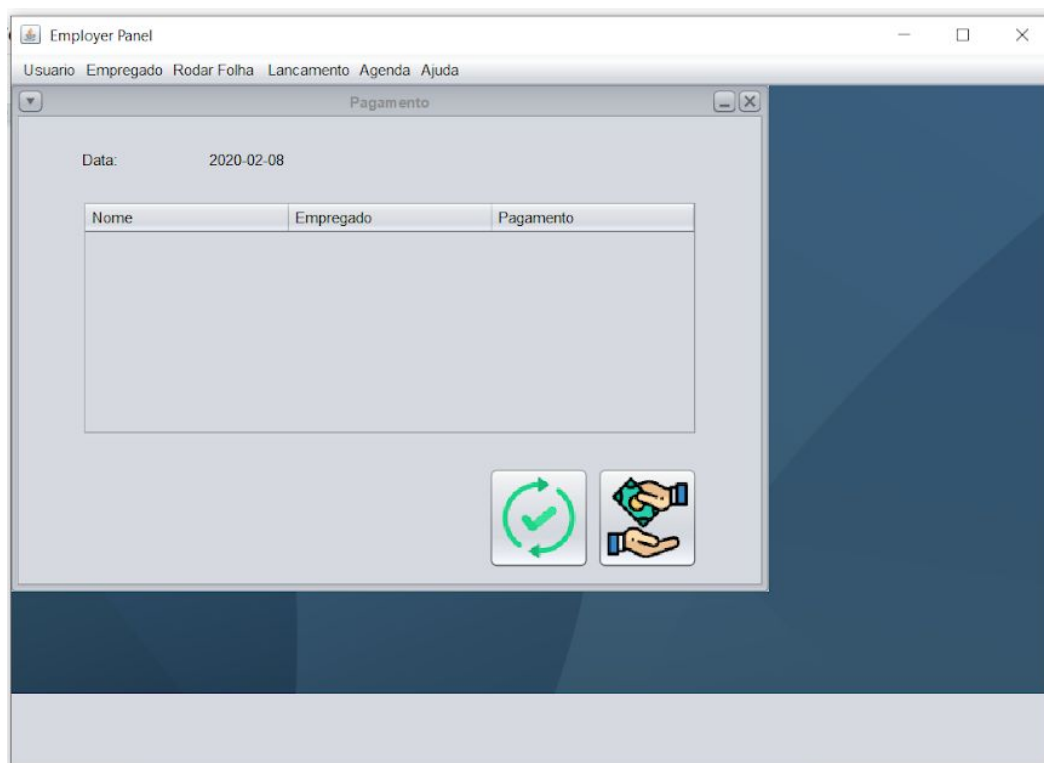
Lista de Empregados

Pesquisa pelo nome do Empregado:  

Pesquisar pelo Id do Empregado:  

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

Tela para Listar Empregados



Tela para Rodar Folha de Pagamento