

LUIZA DA COSTA

AVA3:
LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO
ORIENTADA A OBJETOS

1. INTRODUÇÃO E PROBLEMATIZAÇÃO

A partir do caso de startup que estamos desenvolvendo para a disciplina de extensão, idealizamos um aplicativo móvel chamado Melhor Preço. Por meio do app, o usuário pode comparar os preços dos produtos em diferentes mercados da cidade, permitindo assim que ele escolha a melhor opção de compra para seu orçamento. O público-alvo é, portanto, aqueles que compram com frequência em supermercados e querem economizar. O aplicativo funciona da seguinte forma: o usuário pesquisa pelo produto que deseja comprar, e o aplicativo mostra os preços em diferentes mercados parceiros. O usuário pode adicionar os produtos que deseja em um carrinho virtual, que sempre será composto pelos produtos de melhor preço, mesmo que sejam de mercados diferentes. Quando a compra do usuário envolve produtos de dois ou mais mercados diferentes, ele terá duas opções: retirar a compra pessoalmente nos mercados ou pagar uma taxa para ter a compra entregue em casa. Se todos os produtos do carrinho forem de um só mercado, o frete é grátis. Com essa solução, a startup visa tornar o processo de compra de produtos de supermercado mais prático, rápido e econômico para os consumidores, além de ajudar a fomentar o comércio local dos mercados participantes do aplicativo.

Tendo em vista isso, para a atividade integradora da disciplina de Linguagem de Programação Orientada a Objetos, é requisitado o diagrama de classes do aplicativo, que posteriormente será desenvolvido em Java.

2. DIAGRAMA DE CLASSES DO APLICATIVO MELHOR PREÇO

A partir dos requisitos já levantados no estudo de caso da startup, a documentação de classes do projeto foi elaborada por meio do Diagrama de Classe, que foi desenvolvido com a ferramenta Astah UML. O mesmo está representado abaixo:

