

LUIZA DA COSTA

AVA3:
ANÁLISE E PROJETO ORIENTADO A OBJETOS

1. INTRODUÇÃO E PROBLEMATIZAÇÃO

A fim de integrar os conhecimentos adquiridos nas disciplinas do módulo, o projeto de extensão de criação de uma startup continuará sendo base para o desenvolvimento desta atividade de extensão.

A minha startup, idealizada em grupo com outros colegas, se chama Melhor Preço e é um aplicativo que visa facilitar a vida dos consumidores que desejam comprar produtos de supermercado com o 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 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.

2. DIAGRAMA DE CLASSE

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

