FourStore

# Sobre o projeto

Uma nova loja, que já possui todo o sistema de PDV e Fiscal, precisa de um sistema auxiliar para controlar seus produtos, estoque, vendas e pagamentos.

Por definição, o sistema deverá ser capaz de cadastrar novos produtos, classificando por tipo, tamanho, cor, categoria e departamento.

Ao validar uma venda, este deverá verificar disponibilidade de estoque, se disponível a quantidade informada na venda, deverá abater da quantidade em estoque, somando seu valor unitário e total à venda.

Ao finalizar a venda deverão ser coletados CPF do comprador, se assim ele desejar e método de pagamento.

Ao finalizar a venda, deverá ser computada no caixa o valor da compra, bem como os itens comprados e dados de pagamento.

A princípio, a loja aceitará métodos de pagamento crédito, débito, dinheiro e PIX. Em caso de débito e crédito, informar os dados do cartão à venda, em caso de PIX, por questão de controle, armazenar a chave PIX que quem efetuou pagamento.

! ATENÇÃO ! – Ao verificar que não tem estoque, a venda não poderá seguir, então, não deverão ser deduzido do estoque as demais opções na lista do usuário, isto só deve ocorrer quando a venda for concluída.

# ENTREGA

Todos deverão desenvolver seu projeto de forma individual e efetuar a entrega, via git ou zip.

As equipes se organizarão em Pair programming, onde definidos os pares, um verificará, validará e testará a aplicação do parceiro.

Ou toda a equipe passa ou não passará ninguém da equipe.

Será verificada a entrega da documentação técnica do projeto, que deverá ser escrita de forma individual e anexada ao projeto.

# Estrutura e padrões

Observar estrutura de responsabilidade de package, entidade, clean code e padrões Java de convencionamento.

Por padrão os projetos, packages, classes, objetos, atributos e métodos, seguirão o padrão inglês, que é a convenção internacional para desenvolvimento.

O desacoplamento de código deverá seguir os padrões estabelecidos de acordo com sua responsabilidade e função.