



# DETALHAMENTO TÉCNICO FOURMUSIC

---

## Squad “ Time 2 “

Bruna Almeida - Lucas Egito - Marcela de Lacerda - Gabriel Alberto  
Julio Simas - Emanuela Sara - John Rhodel - Lucas Camargo

# FourStore - FourMusic

## Índice

- 1. Descrição da proposta
- 1.1 Critérios e aceite
- 2. Descrição do projeto
- 2.1 Repositório
- 3. Funções
  - 3.1 - Função para cadastrar produto.
  - 3.2 - Função para atualizar produto.
  - 3.3 - Função para realizar venda.
  - 3.4 - Função para listar produtos.
  - 3.5 - Função para pesquisar produto por código “SKU”
  - 3.6 - Função Relatório de vendas.
- 4. Classes
- 5. Nomenclaturas
- 6. Exibição

## 1. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA

. 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.

### 1.1 Critérios e aceite

CA001.1 - 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.

CA001.2 – Padrão de desenvolvimento MVC, CleanCode e padrões Java de convencionamento.

CA001.3 - Por padrão os projetos, packages, classes, objetos, atributos e métodos, seguirão o padrão inglês, que é a convenção internacional para desenvolvimento.

## 2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Projeto foi desenvolvido em linguagem JAVA – versão 17. Sendo testado e exibido pelo console da IDE Eclipse. O objetivo do programa é fornecer auxílio de controle de estoque, cadastro de produtos e relatório de vendas para lojas de comércio.

## 2.1 REPOSITÓRIO

## 2.2

GitHub – <https://github.com/manusmp/Foursys-Fourstore.git>

## 3. FUNÇÕES

### 3.1 Função para cadastrar produto.

Essa função tem o objetivo de cadastrar novos produtos em estoque, o usuário deve ter em mãos informações como o “SKU” do produto, a quantidade que será colocada em estoque, preço de custo.

### 3.2 Função para atualizar produto.

#### a – Atualizar quantidade no estoque

Essa função tem o objetivo de atualizar a quantidade de produtos que já estejam em estoque.

#### b – Atualizar preço de venda no estoque

Essa função tem o objetivo de atualizar o preço de produtos que já estejam em estoque.

### 3.3 Função para realizar venda.

Essa função tem o objetivo de auxiliar o processo de venda, retirando os itens de estoque, realizando cálculo total da compra e armazenar a chave PIX do cliente e seu CPF (caso o cliente assim deseje).

#### a – As formas de pagamento incluem

- 1 – Para Débito
- 2 – Para Crédito
- 3 – Para chave PIX
- 4 – Para dinheiro

#### b – Armazenamento de CPF (o cliente pode recusar)

### 3.4 Função para listar produtos.

Essa função tem o objetivo listar os itens que foram previamente cadastrados no estoque. A função realiza a busca através do código SKU.

### 3.5 Função para pesquisar produto por código “SKU”

Essa função tem o objetivo pesquisar produtos previamente cadastrados pelo código SKU, que irá retornar todas as informações do cadastro.

### 3.6 Função Relatório de vendas.

Essa função tem o objetivo fornecer as informações de vendas realizadas durante a execução do programa.

#### 4. CLASSES

O projeto foi desenvolvido seguindo o padrão internacional MVC (Model-View-Controller) e segue a seguinte sequência de packages e classes:

Package - br.com.fourcamp.fourstore

Classe – Main.java

Package - br.com.fourcamp.fourstore.utils

Classe – Utils.java

Package - br.com.fourcamp.fourstore.communication

Classe – MainMenu.java

Package - br.com.fourcamp.fourstore.controller

Classe – ProductController.java

Package - br.com.fourcamp.fourstore.data

Classe – DataInterface.java

Classe – ProductData.java

Classe – SaleData.java

Package - br.com.fourcamp.fourstore.enums

Classe – CategoryEnum.java

Classe – ColorEnum.java

Classe – DepartmentEnum.java

Classe – PaymentsEnum.java

Classe – SizeEnum.java

Classe – StatusEnum.java

Classe – TypeEnum.java

Package - br.com.fourcamp.fourstore.model

Classe – Product.java

Classe – Sale.java

Package - br.com.fourcamp.fourstore.service

Classe – ProductService.java

## 5. NOMENCLATURAS

SKU ( Stock Keeping Uni) designa a identificação do produto no estoque, é uma chave única para cada tipo de produto.

## 6. EXIBIÇÃO

```
Bem Vindo ao FourStore

1 - Cadastrar produto
2 - Atualizar produto
3 - Venda
4 - Listar produtos
5 - Pesquisar produto por sku
6 - Relatório de venda
-----
0 - S A I R

Informe a operação desejada:
```