



Projeto de Bloco Desenvolvimento em Java

Graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Magno Valdetaro de Oliveira

Professores do Bloco

Pier-Giovanni Taranti
Luiz Hoyer

Instrutor

Victor dos Santos Ferreira

Introdução

Este projeto tem como propósito, o desenvolvimento de um sistema de **venda de ingressos** utilizando a linguagem Java e tecnologias relacionadas, juntamente com suas especificações de requisitos e modelagem.

Tecnologías Envolvidas

Back-End

Plataforma Java

MySQL

GlassFish

Front-End

HTML

CSS

Processo de
Desenvolvimento
RUP

Modelagem
UML

Frameworks
SpringMVC
Hibernate
Bootstrap

Requisitos Funcionais

[RF001] Cadastro

O sistema deve permitir o cadastro de usuários.

[RF002] Login

O usuário deverá estar logado no sistema para realizar a compra.

[RF003] Busca

O sistema deve permitir que um usuário realize buscas por tipo de serviço (cinema, teatro, shows) e palavra chave.

[RF004] Lista de por tipo de serviço

O sistema deve permitir que um usuário liste os eventos disponíveis em uma lista por tipo de evento (cinema, teatro, shows).

[RF005] Faixas de preços

O sistema deve permitir que um usuário visualize todas as faixas de preço para o evento.

[RF006] Seleção de assento

O sistema deve permitir que um usuário visualize os assentos disponíveis e ocupados e assim selecionar os assentos disponíveis para compra do ingresso.

[RF007] Compra e meios de pagamento

O sistema deve permitir que um usuário realize a compra do ingresso por meio de cartão de crédito, débito em conta, boleto bancário.

[RF008] Cupons de Desconto

O sistema deve permitir que um usuário possa realizar uma compra com desconto por meio de cupom, comprovação com documento de identidade, documento estudantil e documento de associado.

[RF009] Comprovante de Compra

O sistema deve emitir um comprovante de compra com local e hora do evento, código de barra, código fiscal.

[RF010] Impressão

O sistema deve permitir a impressão do ingresso na finalização da compra ou em outro momento.

Visões x Diagramas

Foram desenvolvidas as seguintes visões do sistema:

Visão de Casos de Uso

Nesta visão utilizamos o diagrama de casos de uso e diagrama de sequência

Visão Lógica

Nesta visão utilizamos o diagrama de classes, diagrama de estado e diagrama de pacotes

Visão de Processos

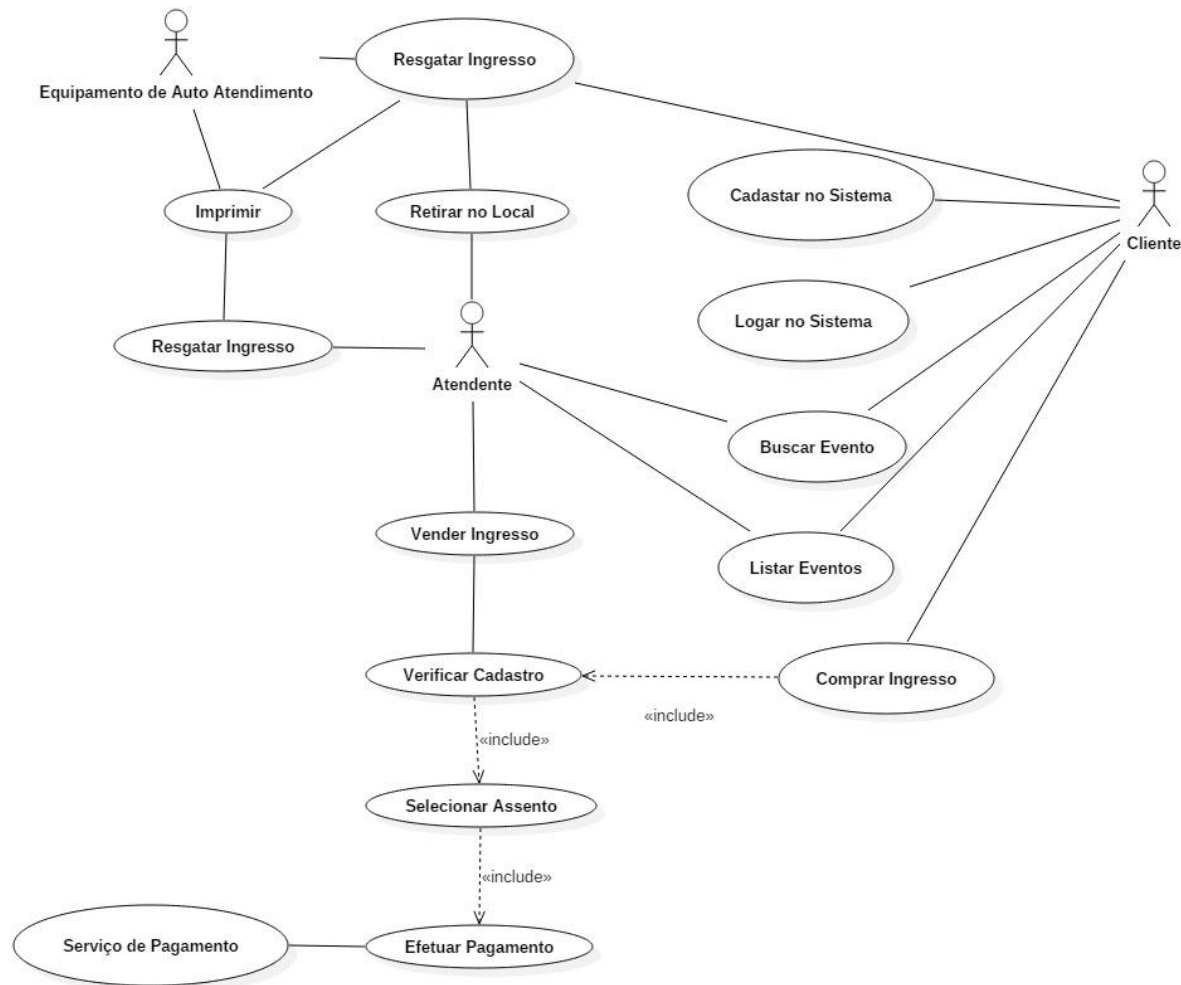
Nesta visão utilizamos o diagrama de atividades e diagrama de estado

Visão de Desenvolvimento

Nesta visão utilizamos o diagrama de pacotes

Casos de Uso

Diagrama de Casos de Uso



Casos de Uso - Primários

1. Cliente cadastrar no sistema
2. Cliente logar no sistema
3. Cliente buscar eventos
4. Cliente comprar Ingresso
5. Cliente selecionar assento
6. Cliente efetuar compra/pagamento
7. Cliente imprimir Ingresso
8. Atendente imprimir Ingresso
9. Atendente vender ingresso
10. Atendente selecionar assento
11. Atendente efetuar pagamento

Teste Funcional

Animais fantásticos e onde habitam

As aventuras do escritor Neal Gaiman na literatura, cinema de ficção e música independente 70 anos antes de Harry Potter

Download

TechSmith®

MOOD VIDEO EDITORIAL FREE TRIAL

30 Days

Plan	Features	Price	Free Trial
Basic	1000+ Video Templates	\$29.95	30 Days
Pro	2000+ Video Templates	\$49.95	30 Days
Ultimate	3000+ Video Templates	\$79.95	30 Days
Enterprise	4000+ Video Templates	\$99.95	30 Days
Custom	5000+ Video Templates	\$149.95	30 Days

Conclusão

Nesta tarefa foi desenvolvida a documentação e projeto de um sistema de gerenciamento e vendas de ingressos, aplicando os **conceitos de RUP**, os **diagramas da UML** e **linguagem de programação Java** apresentados ao decorrer da disciplina.

Obrigado!