

Universidade Veiga de Almeida (UVA) - Campus Tijuca

Por **Matheus Silva (1180101269)**, **Filipi Amoedo (1180104357)** e **Patrick Scoralick (1190201998)**

# **MANUAL DO USUÁRIO**

Parte da Atividade Individual Avaliativa I

Programação Orientada a Objetos

Profº. Dênis Cople

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO (CONTEXTUALIZAÇÃO).....</b>	<b>3</b>
<b>2 FUNCIONALIDADES.....</b>	<b>3</b>
<b>3 BENEFÍCIOS ESPERADOS.....</b>	<b>4</b>
<b>4 TELAS.....</b>	<b>4</b>
4.1 Menu Principal.....	4
4.2 Login.....	5
4.3 Pedidos.....	5
4.4 Estoque.....	6
4.5 Produtos.....	7
<b>5 GLOSSÁRIO.....</b>	<b>8</b>
<b>6 CONCLUSÃO (DESAFIOS E APRENDIZAGENS).....</b>	<b>8</b>

## 1 INTRODUÇÃO (CONTEXTUALIZAÇÃO)

Idealizado para ser um programa com base em orientação à objetos. O “*Cantina’s*” é um *software* feito na IDE NetBeans, utilizando a linguagem de programação *Java*. Com algumas extensões de biblioteca da linguagem, e aproveitando recursos da IDE, foi possível disponibilizar um programa que servirá para auxiliar no dia a dia de uma típica cantina/lanchonete.

O presente manual tem como finalidade orientar os usuários na utilização das funcionalidades da *versão 1.0* do “*Cantina’s*”, facilitando assim o acesso e o entendimento do sistema. Este descreve alguns pilares do programa assim como uma descrição com imagens de cada tela, e funcionalidade do programa. No final deste documento encontra-se também um glossário com as palavras chaves utilizadas no documento e programa, além de um depoimento dos desenvolvedores.

---

## 2 FUNCIONALIDADES

- Sistema baseado em janelas (views);
  - Menu habilitado de acordo com o login;
  - Sistema de login com dois tipos de usuário;
  - CRUD de pedidos;
    - Registrar um pedido,
    - Listar um pedido,
    - Editar um pedido,
    - Excluir um pedido.
  - Registrar nº do pedido;
  - Registrar tipo de salgado e suco;
  - Registrar uma possível promoção;
  - CRUD de estoque;
    - Registrar um produto no estoque,
    - Pesquisar um produto no estoque,
    - Editar um produto no estoque,
    - Excluir um produto no estoque.
  - Registrar o nome de um produto no estoque;
  - Registrar a quantidade de um produto no estoque;
  - CRUD de produtos;
    - Registrar um produto,
    - Listar um produto,
    - Editar um produto,
    - Excluir um produto.
  - Registrar tipo de um produto;
  - Registrar a descrição de um produto;
  - Registrar o nome de um produto;
  - Registrar o preço do produto.
-

### 3 BENEFÍCIOS ESPERADOS

- Criar um sistema de apoio no registro de pedidos;
- Criar um fluxo de controle de produtos;
- Auxiliar os funcionários da cantina no histórico de pedidos;
- Auxiliar o responsável, e proprietário, da cantina quanto ao seu fluxo orçamentário;
- Oferecer métricas à Cantina quanto aos seus 'pedidos mais vendidos';
- Oferecer métricas à Cantina quanto aos produtos mais consumidos.

### 4 TELAS

#### 4.1 Menu Principal

Sendo a primeira tela de contato, o menu principal será responsável por centralizar as principais aplicações para as outras sub-telas. Podendo enumerar a aba de Login (1), o botão de pedidos (2), o botão de estoque (3) e o botão de produto (4).

Após realizar o login, que é feito nessa área indicada ('ENTRAR'), o usuário terá acesso aos outros 3 botões listados, e mostrados na imagem. Cada botão, como o próprio nome já sugere, levará as correspondentes subtelas.

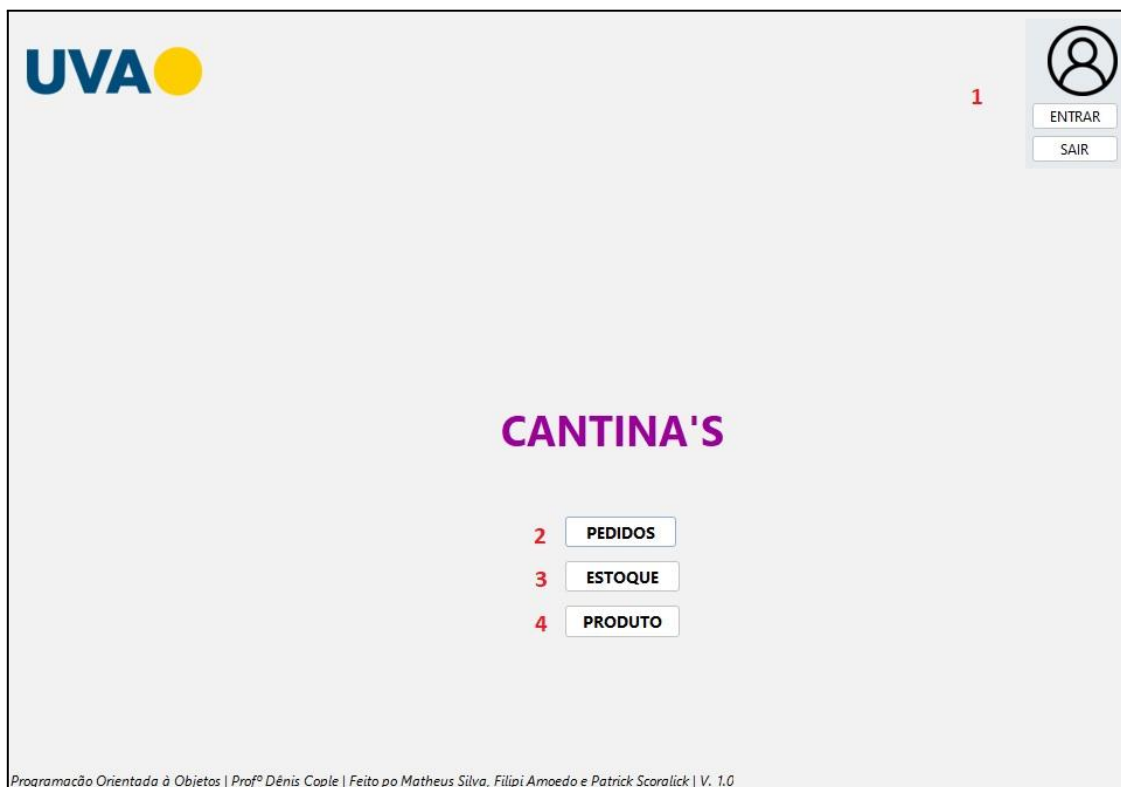


Figura 1 - Printscreen da subtela de Menu principal

## 4.2 Login

Ao clicar em 'ENTRAR', ainda na tela de Menu Principal, irá aparecer a subtela abaixo (Figura 1.2). Essa tela é responsável por permitir a interação no programa. Ou seja, só será permitida qualquer tipo de interação funcional, ao realizar o *login*.

Para esse projeto, temos dois tipos de níveis de permissão. O nível 'Padrão', que permite registrar e listar em qualquer tela, e o nível 'Administrador', que permite realizar todas as interações (de registrar a excluir).

As credenciais exatas de cada nível de permissão será listada a seguir:

- Na área de usuário (1) irá digitar:
  - **Admin** ⇒ Nível Administrador
  - **Pedro** ⇒ Nível Padrão
- Na área de senha (2) irá digitar, tanto para administrador quanto para o padrão os numerais **123456**

Após preencher com as credenciais, basta clicar em 'LOGAR', que então será redirecionado de volta para o menu principal. Esse menu, agora após logado, tem todas as áreas disponíveis para acesso.

Pode ocorrer de aparecer mensagens de erro como "usuário ou senha inválido" ou "Erro de Login". Esses erros irão ocorrer quando alguma credencial for digitada incorretamente ou quando alguns dos espaços estiverem vazios.

A imagem é uma captura de tela de uma interface de login. No topo, há o título "Entre no sistema!". Abaixo dele, há dois campos de entrada: "Usuário:" com o texto "admin" e "Senha:" com pontos para ocultar o texto. À direita de cada campo há um número vermelho: "1" para o usuário e "2" para a senha. Abaixo dos campos, há um botão verde com o texto "LOGAR" e um número vermelho "3" à sua direita.

Figura 2 - Printscreen da subtela de Login

## 4.3 Pedidos

Nessa tela é onde os funcionários irão registrar os pedidos dos clientes. A figura 3 apresenta essa tela como um todo. Abaixo tem um resumo do que faz cada área:

- Digitar o Nº do Pedido (1): Numeral gerado de forma personalizada, pelo funcionário, como forma de identificar o pedido;
- Escolher o tipo de salgado (2): Salgado Médio (R\$4,00) ou Salgadão (R\$5,00);

- Escolher o tipo de suco (3): Suco de Laranja (R\$1,50) ou Suco de Uva (R\$2,00)
- Marcar se é promoção (4): Caso esteja marcado, terá um desconto de R\$1,00. Esse desconto é aplicado de acordo com regras internas da cantina;
- Registrar pedido (5): Salva o pedido;
- Listar pedido (6): Mostra o pedido na tabela com resumo dos pedidos registrados;
- Editar pedido (7): Preencher o espaço de 1 a 4 novamente, sendo que no espaço nº1, para que ocorra a edição de um pedido já registrado, é necessário que o 'Nº do Pedido' seja o mesmo;
- Excluir pedido (8): Escolhe um pedido, via 'Nº do Pedido', e o exclui do registro (e consequentemente da tabela);
- Tabela com resumo dos pedidos registrados (9): Nesta tabela já é inserido o valor do pedido automaticamente.

Alguns erros podem aparecer caso não preencha corretamente as lacunas essenciais, correspondentes a imagem de 1 a 4.

The screenshot shows a web form titled "PEDIDOS". It contains several input fields and buttons. Red numbers 1 through 9 are placed over the form to indicate specific areas of interest:

- 1: Points to the "Nº Pedido:" text input field.
- 2: Points to the "Tipo Salgado:" dropdown menu.
- 3: Points to the "Tipo Suco:" dropdown menu.
- 4: Points to the "É promoção?" checkbox.
- 5: Points to the "REGISTRAR" button.
- 6: Points to the "LISTAR" button.
- 7: Points to the "EDITAR" button.
- 8: Points to the "EXCLUIR" button.
- 9: Points to a table below the buttons.

The table has the following columns: "Nº Pedido", "Salgado", "Bebida", "Promoção", and "Total (R\$)". The table body is currently empty.

Figura 3 - Printscreen da subtela de Pedidos

#### 4.4 Estoque

Nessa área, os funcionários terão a responsabilidade de manterem o fluxo de disponibilidade de ingredientes atualizada. Na área de nome de produto (1) é onde irão aparecer os produtos cadastrados na tela da **seção 4.5**. Só será possível preencher no estoque um produto previamente cadastrado. A partir do nome do produto, o usuário irá cadastrar a quantidade (2) desse item.

Toda vez que um pedido, tela da **seção 4.3**, for realizado, o produto correspondente a esse pedido terá o decréscimo de sua quantidade total. Por exemplo, caso tenha 5 cachos de uva no estoque. O restaurante só poderá executar mais 5 pedidos que tenham suco de uva. Caso cadastrem um pedido, no expediente sazonal a atualização da tabela, a quantidade de cachos de uva será de 4 ao todo.

Nessa tela, assim como a da seção anterior, ainda será possível **mostrar (4)**, **editar (5)** e **excluir (6)** algum produto do estoque.

Uma atenção a parte de edição, pois nessa parte será necessário colocar o nome de um produto já registrado. Ao selecionar novamente cachos de uva, por exemplo, o valor da

quantidade irá substituir o valor antes cadastrado, e não realizar um acréscimo dessa quantidade na linha deste produto.

Produto	Quantidade
---------	------------

Figura 4 - Printscreen da subtela de Estoque de Produtos

#### 4.5 Produtos

A tela de produtos é responsável por centralizar todas as informações de um produto recentemente adquirido pela cantina. Esses produtos têm relação direta com o lanche e com o estoque. Já que é matéria prima das seleções dos salgados e sucos, e também responsável diretamente por um atributo do estoque (Nome do produto).

Em resumo as lacunas listadas abaixo são:

- Identificador do produto (1);
- Tipo de Produto (2);
- Descrição do produto (3);
- Nome do produto (4);
- Preço R\$ (5).

As outras funcionalidades e interface, listadas de 6 a 10, são padrões das outras telas.

Id	Tipo	Descrição	Produto	Preço (R\$)
----	------	-----------	---------	-------------

## GLOSSÁRIO

**Cantina's:** Nome do software da empresa Cantina.

**IDE:** Um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) é um software para criar aplicações que combina ferramentas comuns de desenvolvedor em uma única interface de usuário gráfica (GUI).

**NetBeans:** O NetBeans é um ambiente de desenvolvimento integrado gratuito e de código aberto para desenvolvedores de software nas linguagens como o Java.

**Java:** Uma linguagem de programação.

**CRUD:** Primeiramente, CRUD é o acrônimo para Create (criar), Read (ler), Update (atualizar) e Delete (apagar).

**Printscreen:** Captura de uma tela digital.

**Credenciais:** palavras-chaves responsáveis por permitir acesso de uma pessoa a funcionalidades do programa.

**Login:** Login (de “logging in” ou “conectar”) é um conjunto de credenciais e procedimentos usados para identificar um usuário no programa.

---

## CONCLUSÃO (DESAFIOS E APRENDIZAGENS)

Em resumo, escrevendo como alunos, esse projeto foi bem desafiador em diversos sentidos. Primeiramente pelo fato de tentarmos fugir de um senso comum no uso das classes, e ao mesmo tempo tentar introduzir uma arquitetura no código que fizesse sentido para todo o grupo. Alguns desafios ligados à linguagem, a criação dos designs e até mesmo ao entendimento do documento, foram comuns durante a jornada.

Esses desafios nos trouxe uma sensação de aflição, mas também de muita oportunidade de expandir a aprendizagem. Através de uma prática totalmente intensa, foi possível aplicar o que foi aprendido durante as aulas, em um projeto contextualizado.

Fica aqui um relato sobre essa jornada, e um agradecimento ao professor e toda comunidade acadêmica.

---