

Relatório do Projeto eDOE

Laboratório de Programação 2

Anderson Filipe Clemente Silva
Bruno Roberto Silva de Siqueira
João Pedro Santino Espíndula
Vítor Braga Diniz

13 de dezembro de 2018

1 Design Geral

2 Caso de Uso 1

No primeiro caso, deve ser criado um CRUD (Create/criação, read/pesquisa/leitura, update/atualização e delete/remoção) de usuários, os quais podem ser doadores ou receptores de itens. Para isso, a equipe de desenvolvimento implementou duas classes: “UsuarioConroller” – que tem como funções principais criar e administrar conjuntos de usuários – e “Usuario” – que é a abstração de um doador ou receptor no sistema.

Em “UsuarioController”, foi criado um mapa (LinkedHashMap, uma vez que a ordem de cadastro importa) de usuários, cujo identificador único é o CPF ou CNPJ e, também, um set de classes, tal que as classes são a categoria a qual um usuário pode pertencer, como igreja, ONG, sociedade, pessoa física. Além disso, foram implementados os métodos adicionaDoador() para cadastrar usuário doador, atualizaUsuario() e removeUsuario() para atualizar os atributos de um usuário qualquer e remover um usuário, respectivamente, além dos métodos de pesquisa para encontrar um usuário a partir de um parâmetro e lerReceptores() para cadastrar os receptores.

Já “Usuario”, que é uma abstração das entidades doadoras e receptoras, possui id, nome, e-mail, telefone, categoria e uma variável indicadora se o usuário é doador ou receptor. Há, também, um conjunto de métodos get – para informar às classes externas os valores dos atributos – e set – para alterar os atributos.

3 Caso de Uso 2

O caso 2 pede para que os doadores possam inserir os itens a serem doados no sistema. Dessa forma, foram criadas a classe Item (que é a abstração de um item no sistema) e a ItemController, a qual tem como objetivo gerenciar todos os itens.