

**INFORMAÇÕES SOBRE A AVALIAÇÃO**

<b>LAB02</b>	<b>Laboratório 02 - 20 pontos</b>
--------------	-----------------------------------

<b>INFORMAÇÕES DOCENTE</b>						
<b>CURSO:</b> ENGENHARIA DE SOFTWARE	<b>DISCIPLINA:</b> LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	<b>TURNO</b>	<b>MANHÃ</b>	<b>TARDE</b>	<b>NOITE</b>	<b>PERÍODO/SALA:</b> 4º
			x		x	
<b>PROFESSOR (A):</b> João Paulo Carneiro Aramuni						

### **Sistema de Aluguel de Carros**

Pretende-se desenvolver um sistema para apoio à gestão de aluguéis de automóveis que permita efetuar, cancelar e modificar pedidos através da Internet. Após a análise inicial de requisitos do sistema foram levantadas as seguintes informações:

#### **Descrição do Sistema:**

O sistema só pode ser utilizado após cadastro prévio.

Os usuários individuais (clientes) podem introduzir, modificar, consultar e cancelar pedidos de aluguel. Por outro lado, os agentes (empresas e bancos) podem modificar e avaliar pedidos.

Após introdução no sistema, os pedidos são analisados do ponto de vista financeiro pelos agentes e, em caso de parecer positivo, são colocados à sua consideração para execução do contrato.

Sobre os contratantes do aluguel, armazenam-se os dados de identificação (RG, CPF, Nome, Endereço), profissão, as entidades empregadoras e os respectivos rendimentos auferidos (máximo 3).

Dependendo do tipo de contrato, os automóveis alugados podem ser registrados como propriedade dos clientes, empresas ou bancos.

Sobre os automóveis, o sistema registra a matrícula, ano, marca, modelo e placa.

O aluguel de um automóvel pode estar associado com um contrato de crédito, o qual foi concedido por um dos bancos agentes.

Em termos do sistema, o servidor central encontra-se ligado aos computadores locais dos clientes e aos diversos agentes aderentes através da Internet.

O sistema pode ser subdividido em dois subsistemas: um para gestão de pedidos e contratos; e outro para a construção dinâmica das páginas web.

### **Apresentação Final:**

Ao final da última sprint (Sprint 03), os alunos deverão apresentar o protótipo produzido, comparando-os com os modelos descritos inicialmente, bem como apresentando as modificações inseridas para o funcionamento adequado do software (conforme a especificação anterior). O sistema deverá ser desenvolvido em Java, utilizando arquitetura MVC, e atendendo aos requisitos apresentados e cumprindo a modelagem produzida nas sprints iniciais do projeto. O repositório GitHub deve estar atualizado, com todas as versões produzidas dos modelos UML e o código final desenvolvido. A avaliação final do projeto levará em consideração os seguintes aspectos:

- Qualidade do sistema produzido (adequação aos requisitos apresentados);
- Alinhamento entre modelo (de classes e de arquitetura) e código;
- Atualizações dos modelos conforme necessidade do projeto.

### **Processo de Desenvolvimento:**

**Lab02S01:** Modelagem do sistema: Diagrama de Casos de Uso, Histórias do Usuário, Diagrama de Classes e Diagrama de Pacotes (Visão Lógica).

**Lab02S02:** Revisão dos diagramas, de acordo com feedback em aula + Diagrama de Componentes do Sistema + Implementação do CRUD de cliente (atendendo aos RNFs de ser um sistema WEB, em Java, com MVC);

**Lab02S03:** Revisão dos diagramas, de acordo com feedback em aula + Diagrama de Implantação + Implementação de um protótipo do sistema, que permita que os usuários criados possam criar e visualizar o status de um pedido de aluguel;

Prazo final:

Manhã: 06/04 | Apresentação: 07/04

Noite: 02/04 | Apresentação: 03/04

Valor total: 20 pontos | Desconto de 1.0 ponto por dia de atraso



Atenção: semanalmente, todos os grupos deverão apresentar o andamento das entregas durante a aula. A não participação do grupo sorteado implicará na perda automática de 50% dos pontos da sprint.

**Material complementar:**

- [Exemplo Spring MVC CRUD](#)
- [Curso Básico de Spring MVC](#)
- [Tutorial Spring MVC](#)
- [Spring Boot \(PUC Minas\)](#)
- [Spring Boot - Repositório \(PUC Minas\)](#)
- [\(Leitura\) Diagrama de Pacotes](#)