

Angel Modas

Sumário

1 - História

- 1.1 - Ideia
- 1.2 - Utilização
- 1.3 - O que ela achou?
- 1.4 - Conclusão

2 - Sobre a GUI

- 2.1 - Introdução
- 2.2 - Janela
- 2.3 - Painel 1
- 2.4 - Painel 2
- 2.5 - Painel 3
- 2.6 - Painel 4
- 2.7 - Painel 5
- 2.8 - Painel 6
- 2.9 - Painel 7
- 2.10 - Transição

3 - Recursos adicionais

- 3.1 - Como os dados são salvos
 - 3.2 - Usuário admin
-

História

1.1 - Idéia

A ideia surgiu pelo fato de minha namorada estar abrindo uma loja para vender roupas. Eu e o pai dela construímos a peça do zero. No momento da entrega do trabalho faltam os acabamentos, montar a estrutura e comprar o estoque. Mas o sistema de gestão de estoque e controle já está pronto. Abaixo algumas fotos da evolução da obra











1.2 - Utilização

O sistema será usado no dia a dia da loja. Quando ela comprar a coleção para venda vai cadastrar todos os produtos e vai usar o sistema para ter um controle de: investimento, faturamento e lucro. Cada venda que for feita será atualizada no sistema. Dessa maneira vamos conseguir ter um controle da saúde financeira da loja, bem como onde focar nossos esforços para melhoria da mesma

1.3 - O que ela achou?

Palavras da dona da loja (minha namorada): "Gostei muito do programa feito para mim. Irá me ajudar muito, tem listas, posso organizar na minha lojinha como resultados trazendo também mais rapidez e agilidade em contas onde tenho dificuldades. Também gostei das cores e do design, tudo combinando comigo desde a logo até os botões."

1.4 - Conclusão

Com o projeto aprimorei muito minhas habilidades de desenvolver interfaces gráficas bem como minha lógica de orientação a objetos. Também aprendi fundamentos muito importantes como tratamento de exceções, uso de collections e serialização. O programa será peça fundamental no controle e na gestão da loja e nada disso seria possível sem a excelente didática do professor Fernando Albiero.

Sobre a GUI

2.1 - Introdução

O projeto segue o padrão Model View Controller. Os métodos principais ficam concentrados no controller, a view fica com os painéis e janelas enquanto o model tem os recursos adicionais. Neste capítulo vou explicar, de modo geral, como funcionam os painéis. Deixarei abstraído o controller e o model pois envolvem parte lógicas, que não necessitam de muita explicação.

2.2 - Janela

A janela serve como jframe para colocarmos os painéis em cima. Sendo parte essencial para o funcionamento da GUI

2.3 - Painei 1

Painei de login: Temos uma tela de login onde podemos encontrar os formulários para dar input no usuário e senha. Logo abaixo o checkbox para mostrar a senha, mais abaixo há botão login que, ao validar o usuário, entra no sistema (painel 2) e logo abaixo tem um botão para criar contas. Ao clicar no botão criar conta o usuário é direcionado para o painel de criação de contas (painel 5) onde é possível cadastrar usuários.

2.4 - Painei 2

Painei de gerenciamento: Responsável por dar acessibilidade a todos os recursos do sistema bem como oferecer informações importantes como: investimento, faturamento real e lucro real (os quais constam no canto superior direito). Logo abaixo desses dados temos o botão detalhamento; o qual direciona o usuário para o painel de controle financeiro (painel 6). Abaixo deste temos o botão nova leva, o qual deleta todos os dados de produtos listados e vendidos. O botão nova leva deve ser clicado ao finalizar a campanha de venda dos produtos para o início de uma nova leva. Logo abaixo temos o botão adicionar item, que direciona para o painel de cadastro de produtos (painel 4). Logo abaixo temos o botão vender item, que nos leva ao painel de gerenciamento de produtos (painel 3). E mais a baixo ainda temos a data e a hora atual.

2.5 - Painei 3

Painei de gerenciamento de produtos: Responsável por gerir todos os produtos cadastrados no sistema. A esquerda temos uma lista dos produtos listados e a direita uma lista dos produtos vendidos. Podemos procurar itens por meio da barra de busca (cada qual para sua lista) ou por meio do botão filtros que abre as opções de filtros para buscar itens com as mesmas características (no caso dos filtros vai valer para os dois painéis). Temos o botão alterar PV que altera o preço de venda de um produto (só vale para produtos listados), temos o botão vendido que passa o produto da lista de listados para a lista de vendidos, o botão devolução que passa da lista de vendidos para a lista de listados e o botão extraviar para caso a dona da loja queira tirar um produto para uso próprio ou presentear. Todas as operações atualizam os dados do sistema (investimento, faturamento esperado, faturamento real, etc). Quando um produto é clicado em qualquer uma das listas, seus dados são exibidos no canto inferior direito.

2.6 - Painei 4

Painei de cadastro de produtos: Responsável por cadastrar produtos. Nele o usuário vai escolher para que gênero é direcionado o produto (masculino ou feminino), a categoria do produto (casaco, camiseta, tênis, acessórios, calça, meia ou roupa íntima), nome do produto, preço de compra e preço de venda. Abaixo tem um spinner para cadastrar vários produtos iguais. Com todo o formulário preenchido basta clicar em adicionar item.

2.7 - Painei 5

Painei de criação de contas: Onde as contas são criadas. Tem um formulário com usuário, email e senha. Basta preencher e clicar em cadastrar que o usuário será cadastrado.

2.8 - Painei 6

Painei de controle financeiro: Responsável por mostrar os dados financeiros da loja. Temos o investimento na primeira seção. Na segunda seção temos o faturamento real (centro), faturamento esperado (canto esquerdo) e percentual de quanto do faturamento real corresponde ao faturamento esperado. Na terceira seção temos o lucro (centro), lucro esperado (canto esquerdo) e percentual de quanto do lucro real corresponde ao lucro esperado. Na quarta seção temos quantos itens foram extraviados (centro), preço de venda da soma dos itens extraviados e abaixo o preço de compra da soma dos itens extraviados.

2.9 - Painei 7

Painei de gerência de contas: Este painei é acessado com o usuário 'admin' e senha 'admin'. Serve para gerenciar as contas cadastradas. Podendo excluir e alterar os atributos das contas. admin é um usuário padrão do sistema

2.10 - Transição

Painei que serve como meio de rodar um gif para dar o efeito de transição. Ela entra, mostra o gif e dá um `Thread.sleep(930)` para pausar o sistema por 0.93 segundos, que é o tempo do gif rodar. Logo após ele passa para o próximo painei. O painei de transição roda quando faz login no sistema (transiciona entre o painei 1 e o painei 2)

Explicações adicionais

3.1 - Como os arquivos são salvos

Os produtos são serializados em um arquivo e as contas são serializadas em outro. Para que quando entrar uma nova leva, os produtos sejam deletados mas os usuários continuem cadastrados. Usuários só podem ser deletados ou alterados por meio do admin.

3.2 - Usuário admin

O usuário admin serve para alterar e remover contas. Ele é um usuário padrão do sistema. Portanto não pode ser alterado ou deletado. No contexto de ser um programa de uso pessoal não achei necessário criar recursos avançados para este fim, somente um simples painei de controle de contas que pode ser acessado ao colocar como usuário e senha 'admin' e 'admin'.