



UNIVERSIDADE
DE ÉVORA

METODOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO E
SOFTWARE

Casa de Espetáculos

RELATÓRIO DO TRABALHO PRÁTICO



Docente: José Duarte

Discentes:

Raquel Gomes – 31523

Mariana Pedrosa – 32490

Semestre Par 2014/2015

Introdução

No âmbito da unidade curricular de Metodologias e Desenvolvimento de Software integrada no programa do quarto semestre de 2014/2015 da licenciatura do curso de Engenharia Informática, foi proposta a realização de um trabalho prático, que tem como objectivo “construir” um sistema informatizado para gestão de venda de bilhetes de uma casa de espetáculos, em UML, utilizando para isso, um pouco de todos os conteúdos lecionados ao longo do semestre. Para tal realização, pretende-se que seja usado o programa Visual Paradigm Community Edition, que permite uma melhor construção de todos os diagramas pretendidos.

Diagrama de Classes

Assumindo que os bilhetes de sócio e de empregado têm de ter os respectivos números, assim quando se dirigirem à entrada da sala de espectáculos, ao apresentarem o bilhete ao empregado mostram juntamente com o bilhete o cartão de sócio/cartão de empregado, de forma a que o empregado verifique se realmente o bilhete está conforme o estado da pessoa na casa de espectáculos. Por exemplo, para evitar que outras pessoas comprem o bilhete para quem vai assistir ao espetáculo.

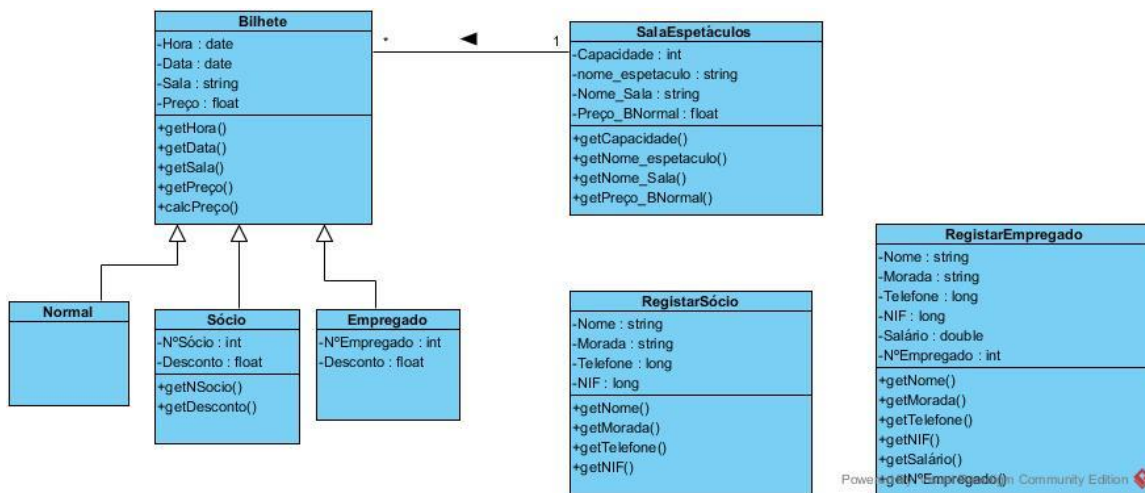


Diagrama de Use Cases

Assumindo que o empregado insere os dados do cliente e verifica se não é já sócio. Caso não seja faz um novo registo.

Caso já seja sócio, através do sistema o empregado consegue aceder aos dados do cliente e processa uma nova cópia do cartão de sócio.

Assumindo que o gerente realizam as tarefas que lhe competem como também pode fazer as tarefas do empregado.

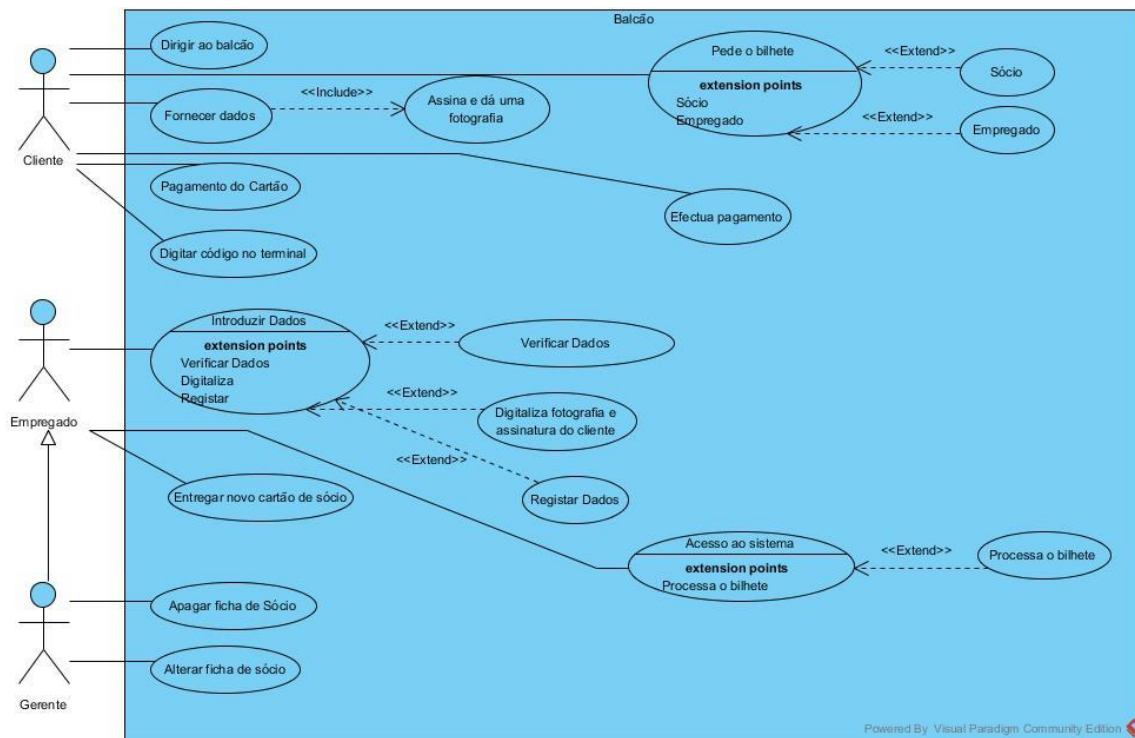


Diagrama de Estados

Assumimos que o cliente quando se dirige ao balcão para se fazer sócio fica em modo espera até que depois fornece os dados e espera que o empregado os verifique todos. Se os mesmos já existirem, o cliente é informado que já é sócio e termina. Caso não esteja ainda no sistema, é feito o registo onde o empregado digitaliza a foto e a assinatura, e posteriormente o novo sócio efectua o pagamento, o processo é concluído e é entregue o cartão ao novo sócio.

No estado VERIFICA, os Dados representam o nome, a morada, o telefone e o número de contribuinte.

Assumimos também que a digitalização dos documentos, o carregamento do cartão e o digitar do código não eram considerados um estado e estavam incluídos no REGISTO do novo sócio.

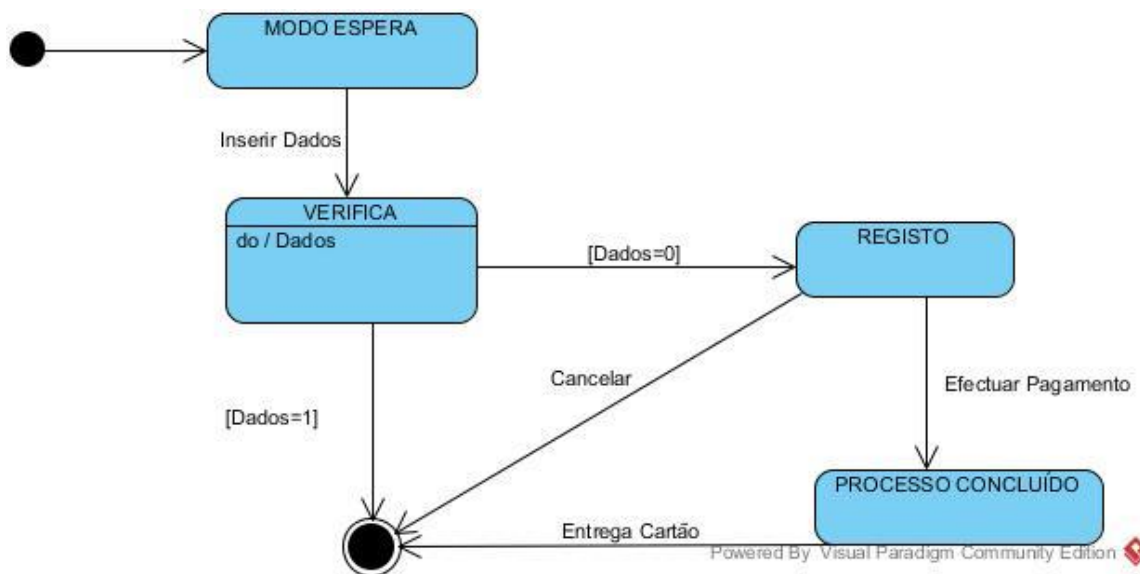


Diagrama de Sequência

Assumindo que podem existir vários balcões com vários empregados a trabalhar, uns para clientes normais e empregados e outros para sócios, o cliente pede o bilhete no balcão de sócio, fornece os dados e pede o bilhete da sessão que quer e depois de verificada a disponibilidade tem duas alternativas: assumindo que o pagamento ao balcão só pode ser feito com dinheiro, o cliente paga e recebe o bilhete, ou o bilhete desejado não está disponível e o empregado informa o cliente.

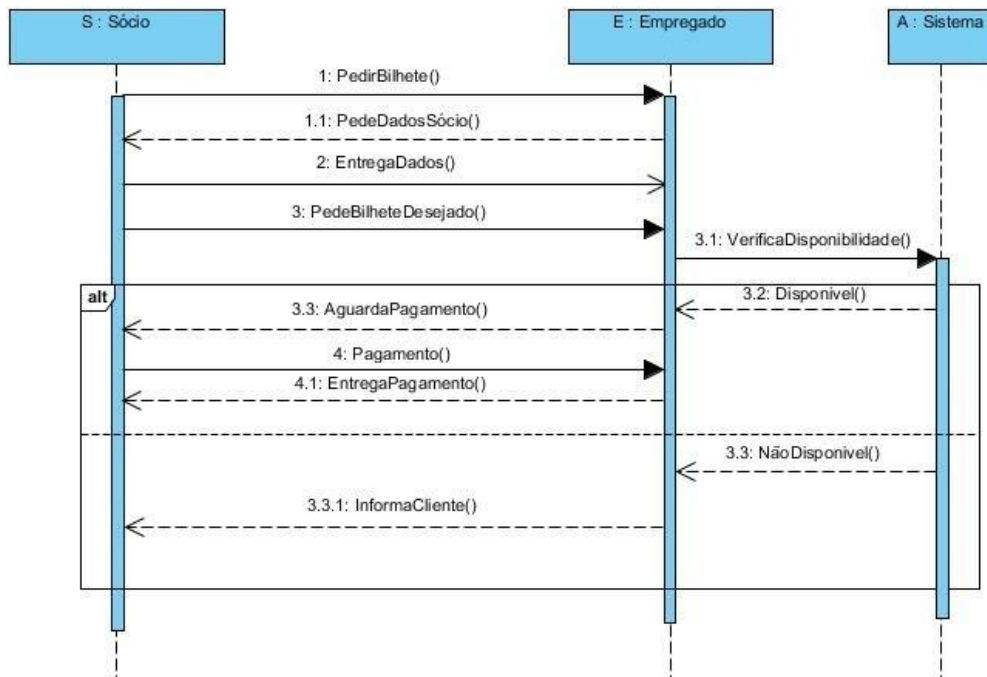
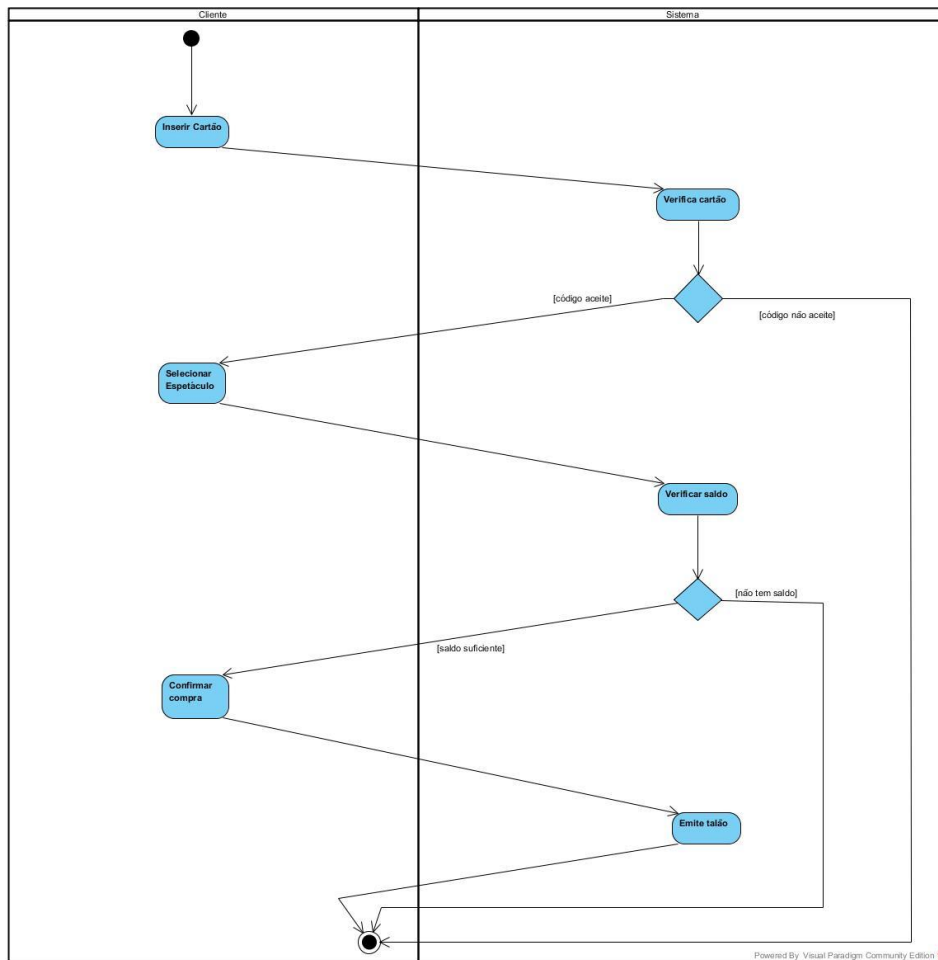


Diagrama de Actividades

Para a venda automática de bilhetes na máquina apenas os sócios podem comprar, começam por inserir o cartão e digitar o código e o sistema verifica se este é válido e se o pin também é o correto. Se não for válido ou aceite, termina a compra. Se for tudo válido, no ecrã aparece a lista dos espetáculos disponíveis e após o utilizador escolher, o sistema verifica se existe saldo suficiente. Se não houver, termina a compra. Se houver saldo suficiente para a compra pretendida, o cliente confirma a compra e a máquina emite o talão.



Análise Crítica ao trabalho realizado