

Disciplina: Programação orientada a objetos

> Projeto: Sistema escolar

Contribuidores e matrícula:

Sávio Araújo Carvalho Alves - 20211014040017

Natal - RN

2021 VISÃO GERAL DO SISTEMA O sistema se trata de um ficheiro digital para fazer o cadastro e a manipulação dos dados de uma escola. Nele o diretor da escola poderá fazer login e realizar ações como criar, listar, atualizar e deletar informações de alunos, professores, cursos, e definir os horários e salas que cada turma terá

MODELO DE CASOS DE USO

O sistema contará com um ator principal representado pelo diretor da escola, que será capaz de realizar todas as ações do sistema. O Sistema foi construído de forma que em futuras atualizações atores como professores e alunos também possam realizar ações na plataforma.

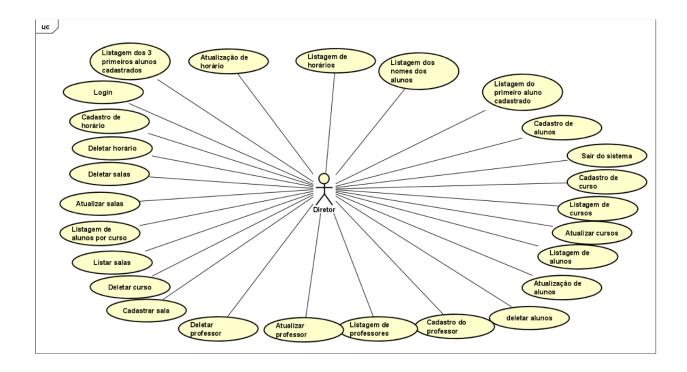
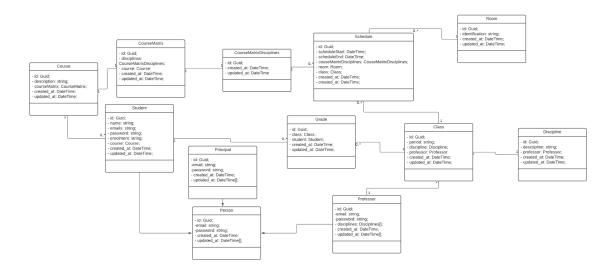


DIAGRAMA DE CLASSES

O sistema conta com 12 entidades que agrupam as informações dos alunos, professores, salas e dos horários das aulas. Além dessas 12 entidades e suas respectivas classes responsáveis pelas regras de negócios.

Entidades:



Classe Principal:

Program

- +classesRepository: ClassesRepository;
- +coursesRepository: CoursesRepository;
- +coursesMatrixRepository: CoursesMatrixRepository;
- +cousesMatrixDisciplinesRepository:
- CoursesMatrixDisciplinesRepository;
- +disciplinesRepository: DisciplinesRepository;
- +gradesRepository: GradesRepository;
- +professorsRepository: ProfessorsRepository;
- +roomsRepository: RoomsRepository;
- +schedulesReposiroty: SchedulesRepository;
- +studentsRepository: StudentsRepository;
- + Main():void;
- + ListarAlunos():void;

Regras de negócios:

