PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

EXERCÍCIO X

Modelagem de um sistema de e-commerce para artigos usados.

1. Os artigos usados são: Times de futebol de botão, livros usados, filmes usados (VHS, DVD, Blu-Ray), camisas de time (esportes variados)
2. Conceitos que devem ser identificados: Cliente, Pedido, Estoque, Preço.
3. Funções de emissão de Nota Fiscal e consolidação do faturamento mensal serão representados por meio de uma interface com um sistema terceiro.
4. Funções de busca de endereço e cálculo de frete também serão representados por meio de outra interface com um sistema terceiro.