**Faculdade de Informática e Administração Paulista**

Engenharia de Software

Vitor da Silva Sant’ana RM99586

Lucca Alexandre Machado RM99700

Victor Augusto Wittner RM 98667

GLOBAL SOLUTIONS 2

Domain Driven Design

ESPW

Bela Vista

2024

1. INTRODUÇÃO

O trabalho criado para gerenciar o IoT Sunny Meter versa sobre registros, buscas e procuras dentro de uma API em Java usando SpringBoot.

O projeto possui 5 diferentes classes, cada uma com sua respectiva classe construtora:

* Clients

A classe apresenta informações com POST (registra um cliente novo), GET (obtem informação sobre um cliente ou sobre todos), PUT (altera as informações de um cliente) e DELETE (desativa a atividade do cliente – torna false o que era true)

* Contracts

A classe apresenta informações com POST (registra um contrato novo), GET (obtem informação sobre um contrato ou sobre todos), PUT (altera as informações de um contrato) e DELETE (desativa a atividade do contrato – torna false o que era true)

* Installations

A classe apresenta informações com POST (registra uma instalação nova), GET (obtem informação sobre uma instalação ou sobre todas), PUT (altera as informações de uma instalação) e DELETE (desativa a atividade da instalação – torna false o que era true)

* Consumptions

A classe apresenta informações com POST (registra um consumo novo) e GET (obtem informação sobre um consumo ou sobre todos)

* Productions

A classe apresenta informações com POST (registra uma produção nova).

1. REGRAS DE USO

Para utilizar o sistema é necessário baixar o JDBC do MySQL e adicioná-lo ao projeto.

O usuário de conexão usado no banco foi root e a senha foi utilizada com variável de ambiente.

O endereço para testar as classes no Insomnia, Postman ou outros é:

http://localhost:8080/\*field\*/\*function\*

Para utilizar a classe Clients, é necessário saber as seguintes informações:

* Nome do cliente
* Endereço do cliente
* CPF do cliente
* Tipo do cliente (PJ ou PF)
* CEP do cliente
  + O código irá gerar um ID do cliente, que será necessário para criar uma instalação.

Para utilizar a classe Installations, é necessário saber as seguintes informações:

* Endereço da instalação
* CEP da instalação
  + O código irá gerar o número da instalação, que será necessário para criar um contrato.

Para utilizar a classe Contracts, é necessário saber as seguintes informações:

* Número da instalação
* ID do Cliente
* Duração do contrato (em trimestres)

Para utilizar a classe Consumptions, é necessário saber as seguintes informações:

* Número da instalação
* Consumo (em kWh)
* Tempo (em timestamp)

Para utilizar a classe Productions, é necessário saber as seguintes informações:

* Número da instalação
* Produção (em kWh)
* Tempo (em timestamp)

1. CONCLUSÃO

O projeto, enfim, versa sobre todo um sistema de gerenciamento de clientes, instalações e contratos, utilizando métodos para calcular o consumo e a produção de energia anotada em alguma instalação.

Utilizando SpringBoot, o sistema conectou-se ao MySQL com JDBC e fez todas as *queries* necessárias para armazenar, alterar e remover os dados do banco.