



Sistema de Controle de Estoque e Vendas

Projeto de Programação Orientada a Objetos

1. Descrição do Projeto

O projeto consiste em um sistema que permite que lojistas mantenham com controle sobre seu estoque, produtos, clientes e vendas. Por meio desse sistema, o(a) lojista cadastra produtos em seu estoque, cadastra clientes e realiza venda para clientes. A cada nova venda, a quantidade de produtos no estoque diminui, só podendo ser vendidos itens disponíveis no estoque.

2. Funcionalidades básicas

- Cadastrar vendas
- Cadastrar vendas sem os dados do(a) cliente
- Aumentar a quantidade de produtos no estoque
- Cadastrar/excluir um(a) cliente
- Listar os(as) clientes cadastrados e excluídos
- Listar todas as vendas
- Listar compras de um(a) determinado(a) cliente
- Listar produtos por categorias (Categoria de produtos é uma exigência do projeto)
- Listar produtos excluídos ou fora do estoque
- Listar todos os produtos cadastrados
- Listar os produtos disponíveis no estoque

3. Implementação

- Garantir o bom desenvolvimento levando em consideração os pilares da programação orientada a objetos
- Como o projeto não trabalha com banco de dados, armazenem os dados em arquivos
- Sistema baseado em interface gráfica com Swing ou outra interface da escolha da equipe
- Sistema baseado em menus gráficos
- Escolha de pelo menos 2 tipos diferentes de arquivos (caractere, bytes ou objetos) para armazenar os dados
- Criação e utilização de pelo menos 3 interfaces, 1 classe abstrata e 2 heranças (superclasses diferentes)
- Realização de pelo menos 2 testes de unidade
- Separar em camadas diferentes (pacotes e classes) a interface gráfica, manipulação de arquivos e regra de negócio do sistema
- Validar as entradas e não permitir tipos de dados “estranhos” ao sistema (Utilizar



exceptions)

- Criar categorias de produtos

4. Avisos Gerais

- Projeto em dupla, com nota máxima 10. De forma individual a nota máxima é 7
- Entregar o link do projeto git para o e-mail do professor até o fim da 1º semana oficial do projeto
- A cada hora de atraso 1 ponto a menos no projeto
- Evitar usar caracteres especiais e acentos para não dar problema na compilação
- Não esquecer a diferença entre caminho absoluto e caminho relativo dos arquivos de vocês