

Universidade Federal do Cariri

Curso: Bacharelado em Matemática Computacional

Disciplina: Programação Orientada à Objetos.

Professora: Paola Accioly.

Equipe: Victor Hugo Lima Silva

Sistema Para Restaurante

1. Descrição do sistema

Com o objetivo de auxiliar no aprendizado de conceitos fundamentais de Programação Orientada a Objetos (POO), será desenvolvido um sistema de gerenciamento de pedidos em um restaurante ao longo das aulas teóricas e práticas. O sistema permitirá o gerenciamento e a manipulação de pedidos, tanto pelo gerente do restaurante quanto pelo cliente, que pode fazer um ou mais pedidos.

O sistema será dividido em dois módulos principais. O primeiro módulo será acessível através de uma interface de usuário interativa e permitirá que um cliente ou gerente faça pedidos, verifique o menu, e feche a conta. O segundo módulo será um sistema de back-end acessível apenas pelo gerente do restaurante e que possibilitará a adição de pratos ao menu, a atualização do estoque de pratos, e a visualização dos pedidos feitos.

A ideia do sistema foi inspirada por conceitos comuns de gerenciamento de restaurantes e, embora não seja original, possibilita o uso dos conceitos fundamentais de POO de maneira simples e direta, sendo adequado para um curso introdutório. As classes e interfaces utilizadas incluem Prato, Menu, Estoque, Mesa, Pedido, RestauranteFacade, RestauranteApp, e a interface genérica CRUD. Essas classes e interfaces demonstram conceitos importantes de POO, como encapsulamento, herança, polimorfismo e abstração. Além disso, o sistema também demonstra o uso do padrão de projeto Facade e o padrão de projeto DAO (Data Access Object).

2. Backlog

Funcionalidade	Responsável
-----------------------	--------------------

Interface CRUD	Victor
Classe Estoque e EstoqueImpl	Victor
Classe Menu	Victor
Classe Mesa	Victor
Classe Pedido e PedidoDAO	Victor
Classe RestauranteApp e Facade	Victor

3. Arquitetura do Sistema

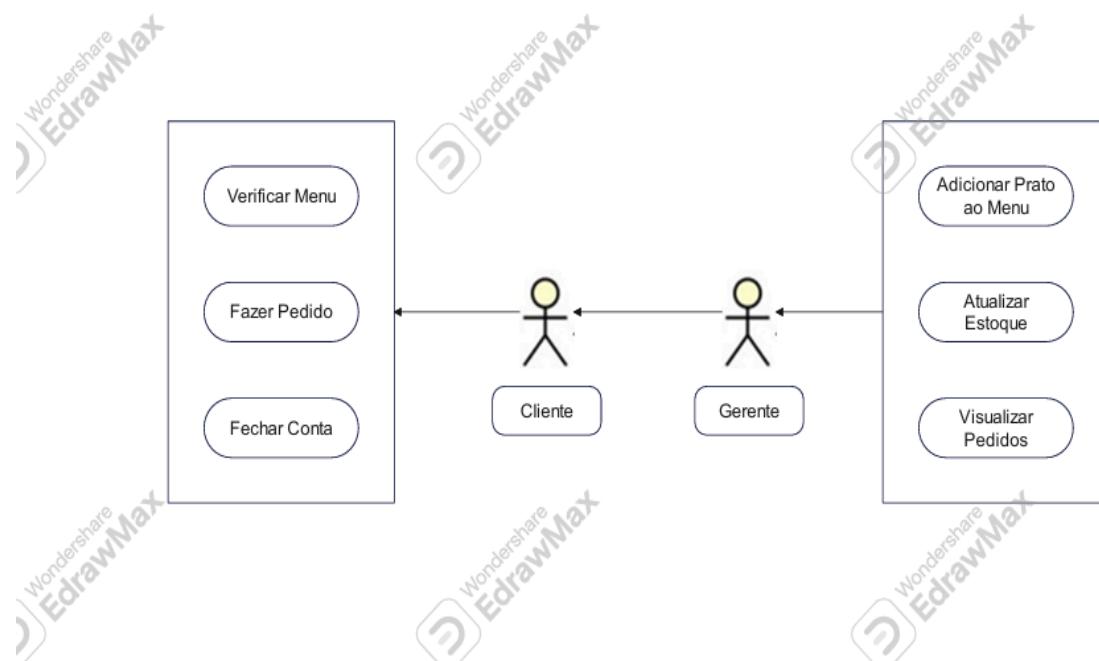


Figura 1: diagrama de casos de uso