

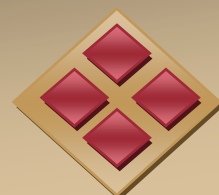
Sistema BuildParty para montagem e gerenciamento de eventos

Documento de análise e projeto

Versão <1.1>

DeltaInfo

- ❖ Soluções para web
- ❖ Soluções para o mundo



Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autores
23/10/10	1.0	Elaboração da primeira versão do documento de análise e projeto	Pâmela Thays Aline D'Oleron
26/10/10	1.0	Formatação do documento nos padrões da empresa	Pâmela Thays
08/11	1.1	Revisão do documento e ajuste em alguns diagramas	
08/11/10	1.0		Pâmela thays Aline D'Oleron

Conteúdo

1- Introdução-----	4
2- Análise dos Casos de uso-----	4
2.1- Caso de uso cadastrar cliente-----	4
2.2- Caso de uso gerar orçamento-----	5
2.3- Caso de uso inserir e atualizar preços de materiais-----	6
2.4- Caso de uso excluir cliente-----	9
2.5- Caso de uso listar eventos-----	10
3- Projeto de Arquitetura-----	11
3.1- Arquitetura-----	11

1- Introdução

Neste documento serão apresentados os casos de uso mais importantes para a funcionalidade do nosso sistema, os quais são: cadastrar cliente, gerar orçamento, inserir e atualizar preços, excluir cliente e listar eventos. Com base no documento de requisitos, visamos analisar as classes e elaborar o diagrama de interação entre as mesmas. Diante disto, construiremos a arquitetura do projeto e a descreveremos no final do documento.

2-Análise dos casos de uso

2.1- Caso de uso cadastrar cliente

O cliente ao acessar o site da empresa escolhe a opção de se cadastrar ao site. Para isto ele informará seu nome, seu CPF, caso seja uma pessoa física, ou seu CNPJ, em caso de empresa, um login próprio e uma senha. Caso o login ou a senha informados já existam no banco de dados, uma mensagem deve informar a existência dos mesmos e pedir nova senha ou novo login do usuário. Estando todos os dados conforme requisitado, aparecerá uma mensagem de sucesso.

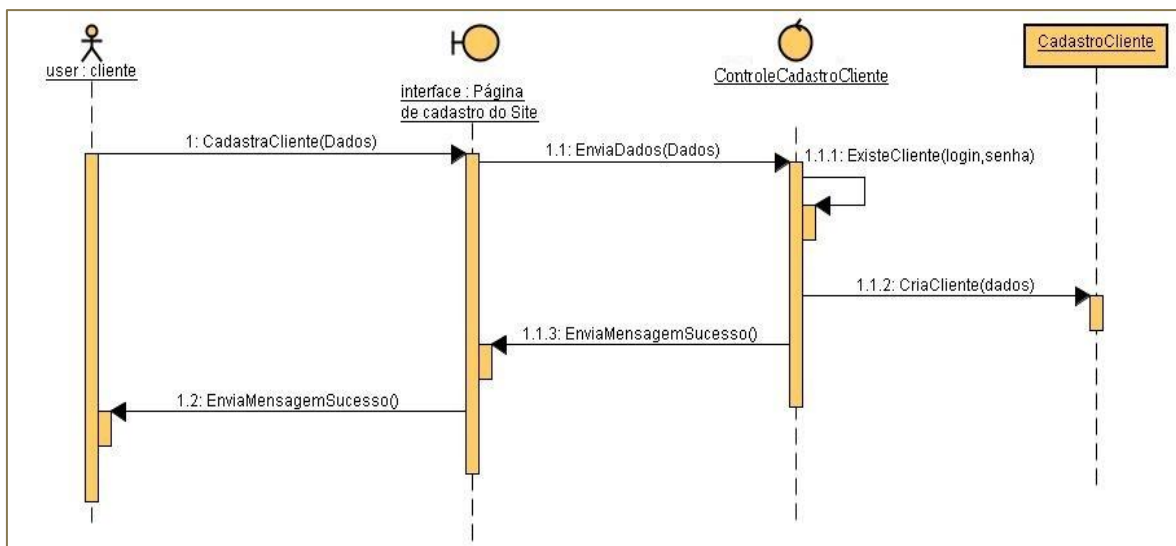


Figura 1: Diagrama de fluxo do caso de uso cadastro de cliente

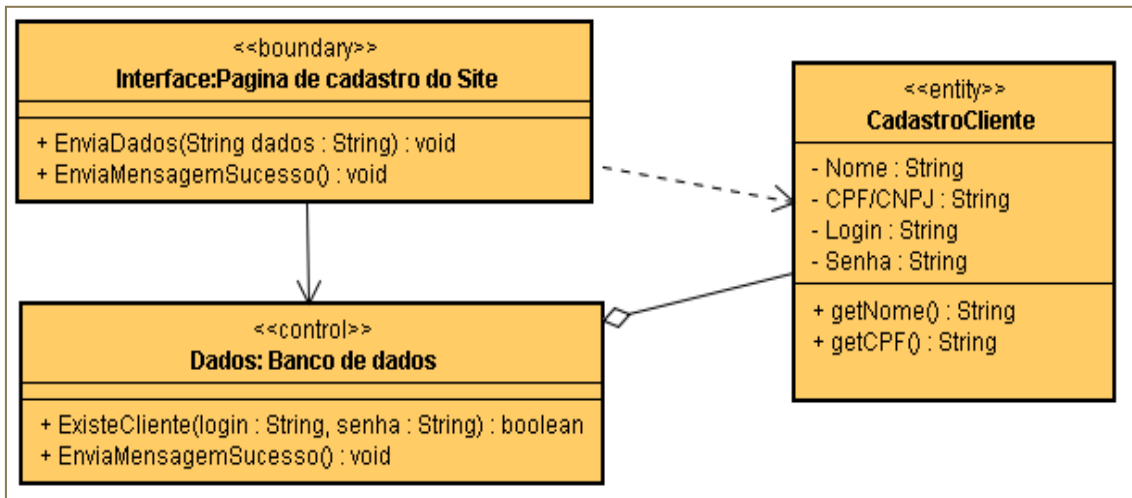


Figura 2: Diagrama de classes de cadastrar cliente

2.2- Caso de uso gerar orçamento

Após um cliente cadastrado montar seu evento de acordo com os materiais que deseja, ele escolherá a opção de gerar orçamento. Com base nos itens escolhidos e no preço dos mesmos contidos no banco de dados da empresa, o sistema gera um orçamento geral do evento e retorna para o usuário tal valor.

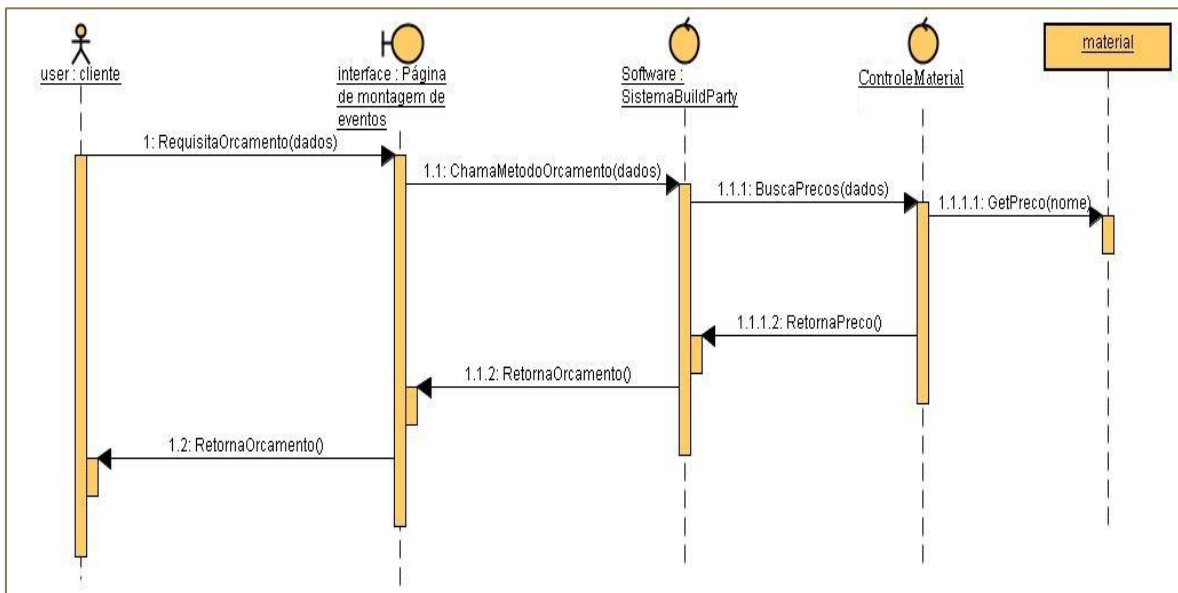


Figura 3: Diagrama de fluxo do caso de uso gerar orçamento

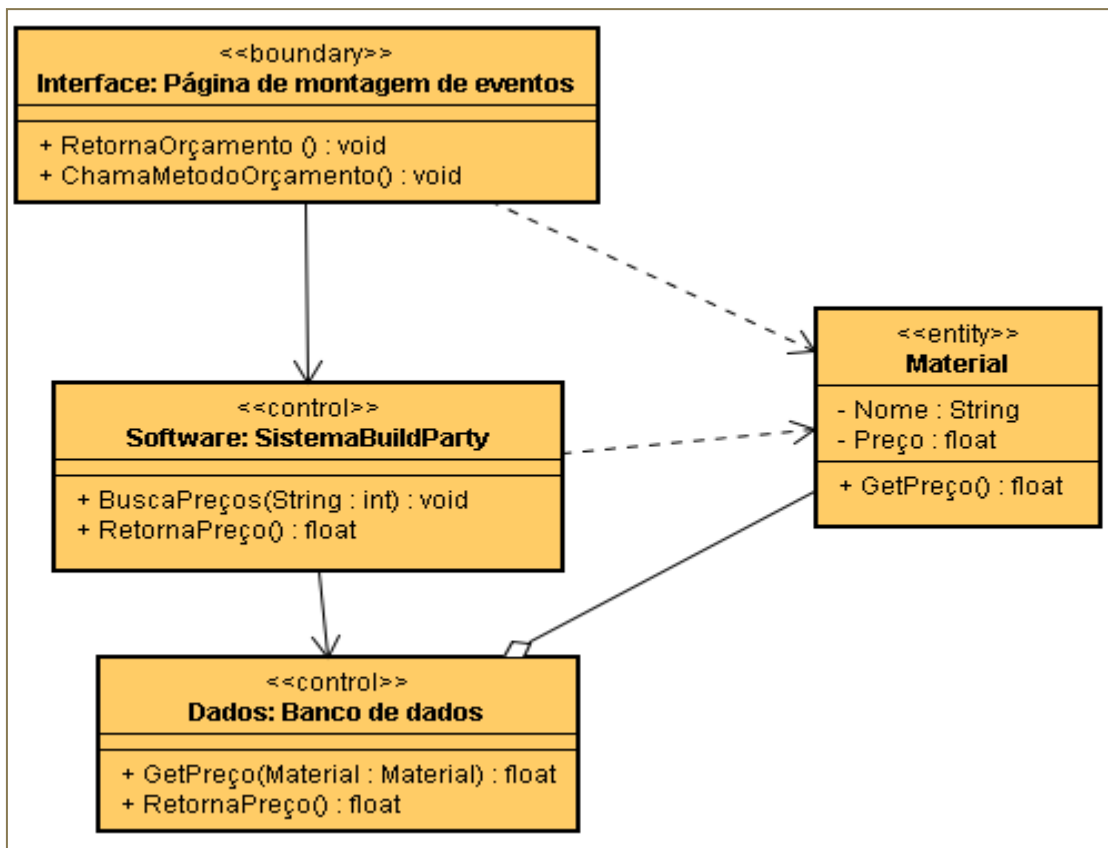


Figura 4: Diagrama de classe de Gerar Orçamento

2.3- Caso de uso inserir/atualizar preço de material

A empresa será responsável por colocar o preço dos materiais disponíveis(pacotes de decoração, alimentos, serviços de som, etc) no banco de dados do sistema. Também é dado a mesma a possibilidade de atualizar o preço dos materiais. Neste caso, um funcionário da empresa, devidamente logado no sistema, escolhe a opção de inserção/atualização de preço, informando o nome do material e o novo preço do mesmo. Caso o novo preço informado seja igual a outro já existente para o material, uma mensagem de preço idêntico deve ser disponibilizada ao funcionário. Caso contrário, surgirá uma mensagem de êxito e o preço será devidamente atualizado.

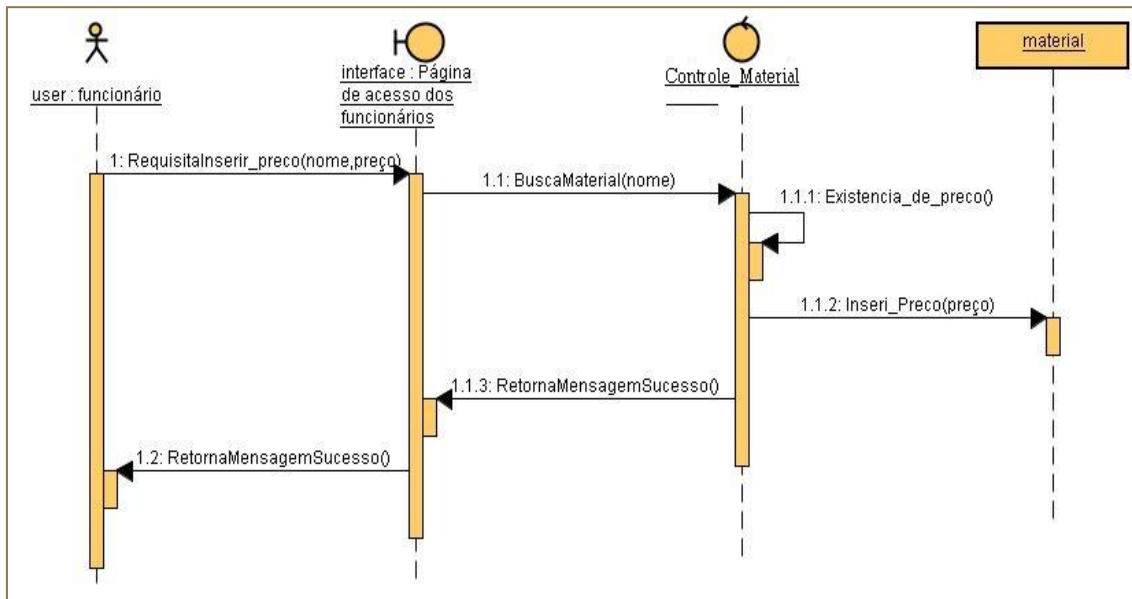


Figura 5: Diagrama de fluxo do caso de uso inserir preço

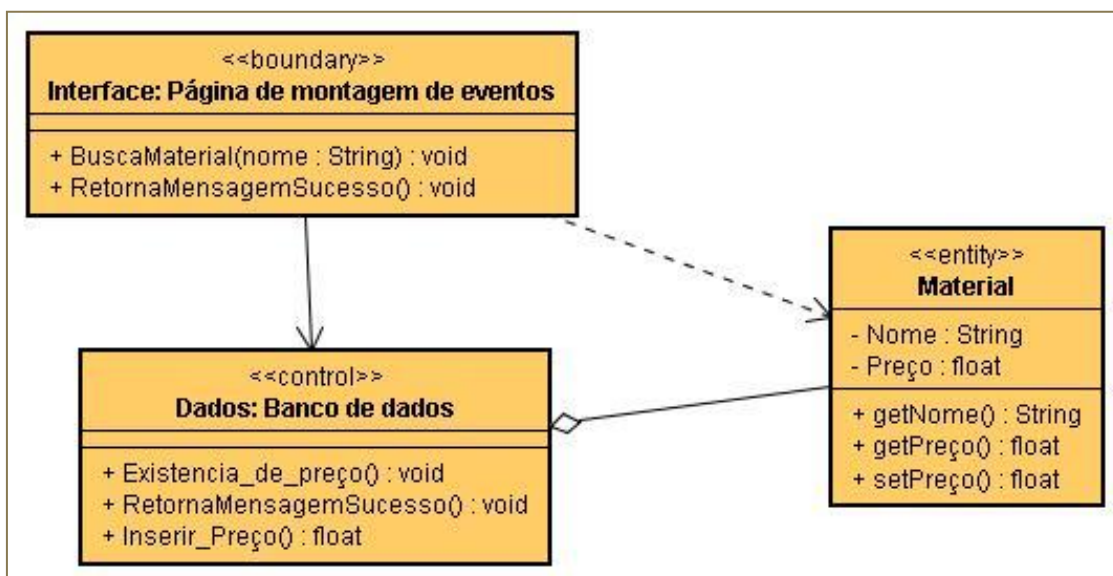


Figura 6: Diagrama de classe de Inserir Preço

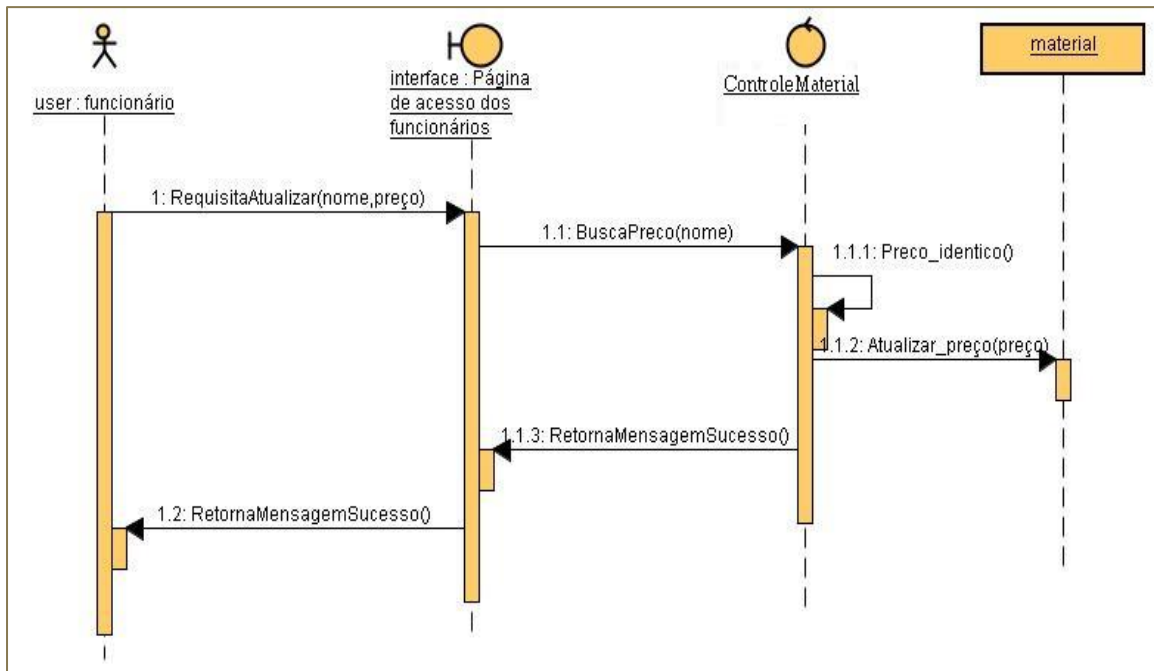


Figura 7: Diagrama de fluxo do caso de uso atualizar preço

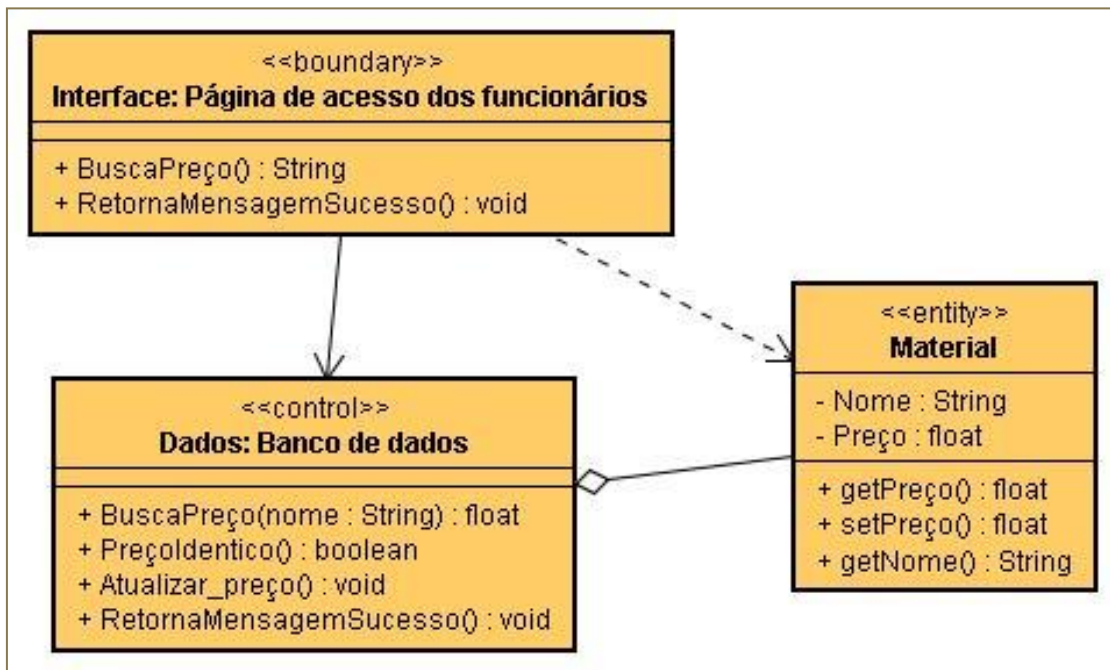


Figura 8: Diagrama de classes de Atualizar Preço

2.4- Caso de uso excluir cliente

A empresa é dada a liberdade de excluir um cliente cujo último evento ocorreu a mais de um ano. Para isto, um funcionário logado no sistema, vai fazer uma requisição de excluir cliente informando a data dos eventos. São buscados no banco de dados os eventos com mais de um ano. São listados na tela o nome de todos os clientes com eventos naquela data. O funcionário escolhe os clientes que deseja excluir. Uma mensagem de sucesso é exibida.

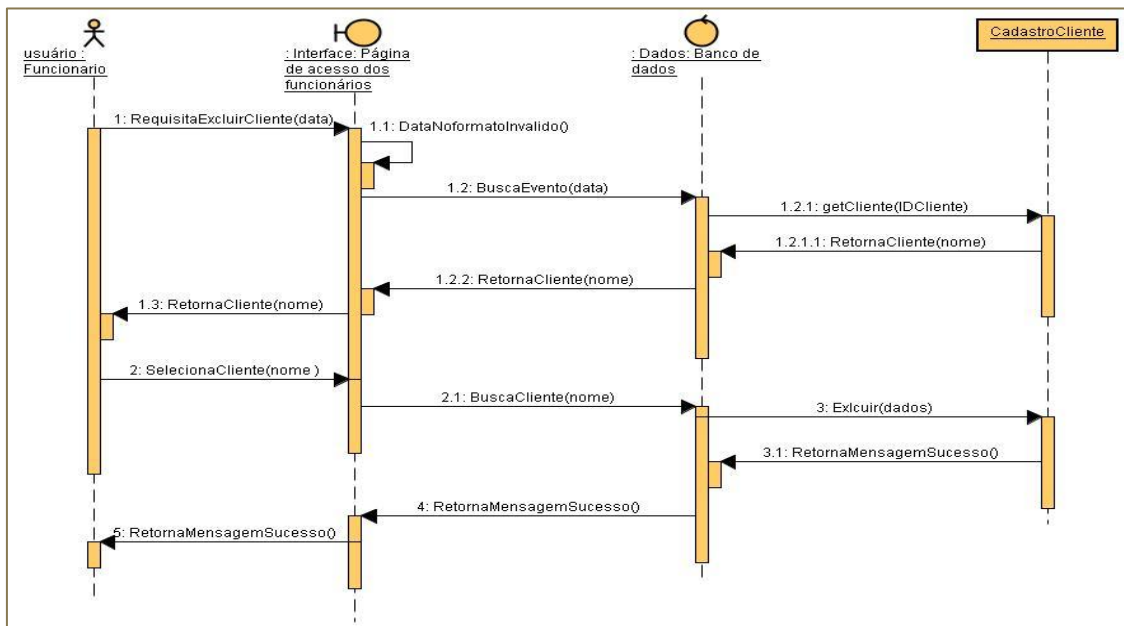


Figura 9: Diagrama de fluxo do caso de uso excluir cliente

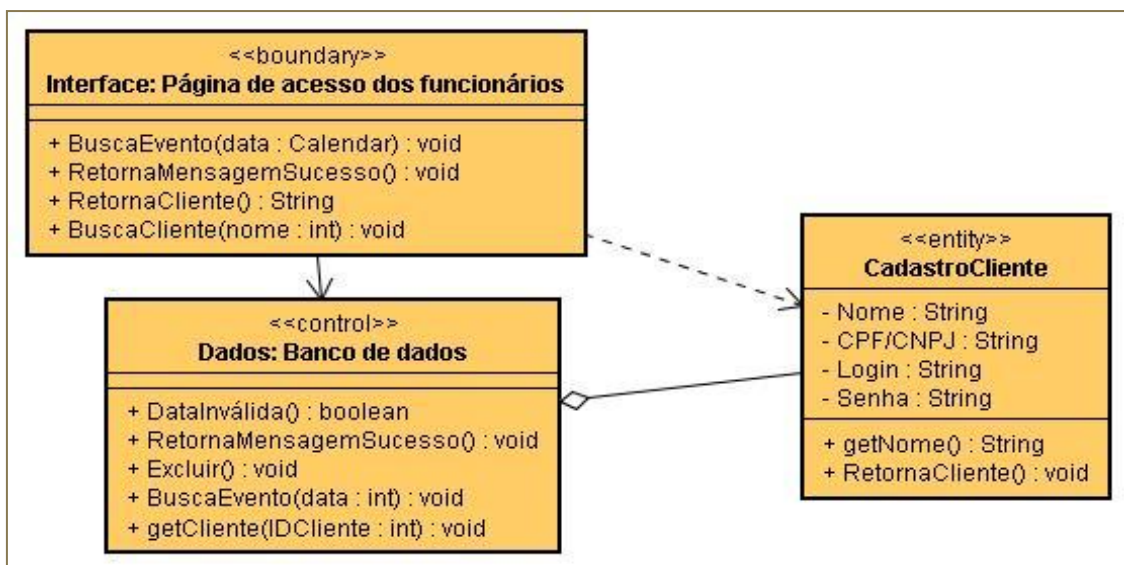


Figura 10: Diagrama de classes de excluir Cliente

2.5- Caso de uso listar eventos

Para maior comodidade da empresa, ela poderá listar todos os eventos feitos e em andamento. Para isto, um funcionário da empresa, logado ao sistema, escolhe a opção buscar eventos, informando sua data. A busca retorna a listagem de eventos com os nomes dos clientes associado e o tipo do evento. Caso não haja nenhum evento associado a aquela data, a mensagem nenhum evento aparecerá.

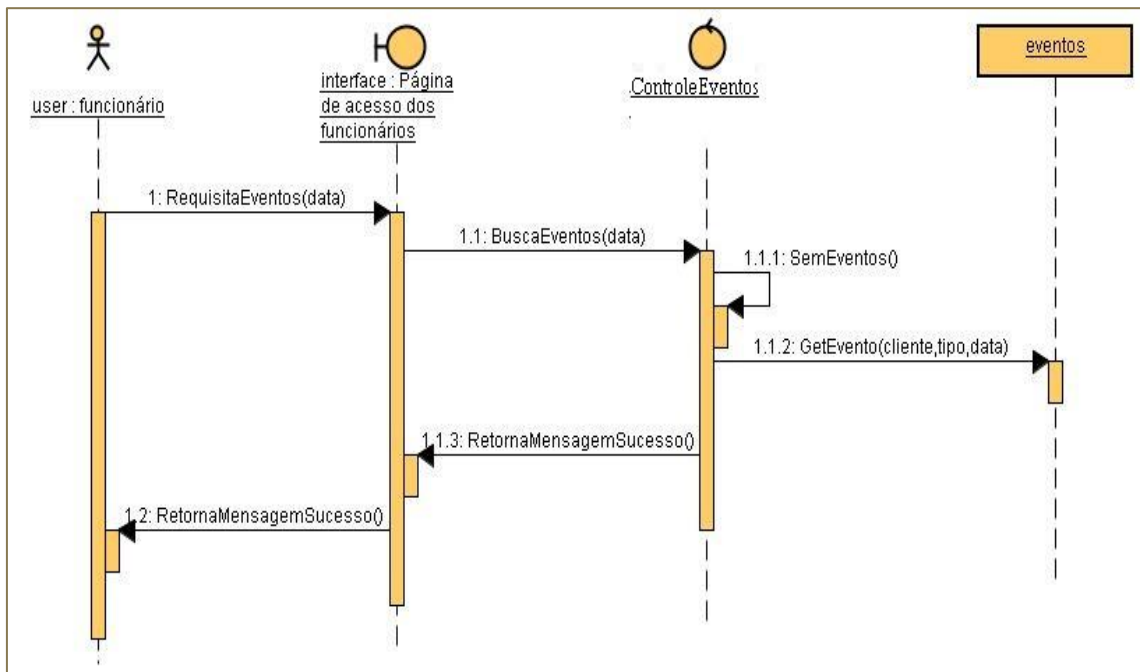


Figura 11: Diagrama de fluxo do caso de uso listar eventos

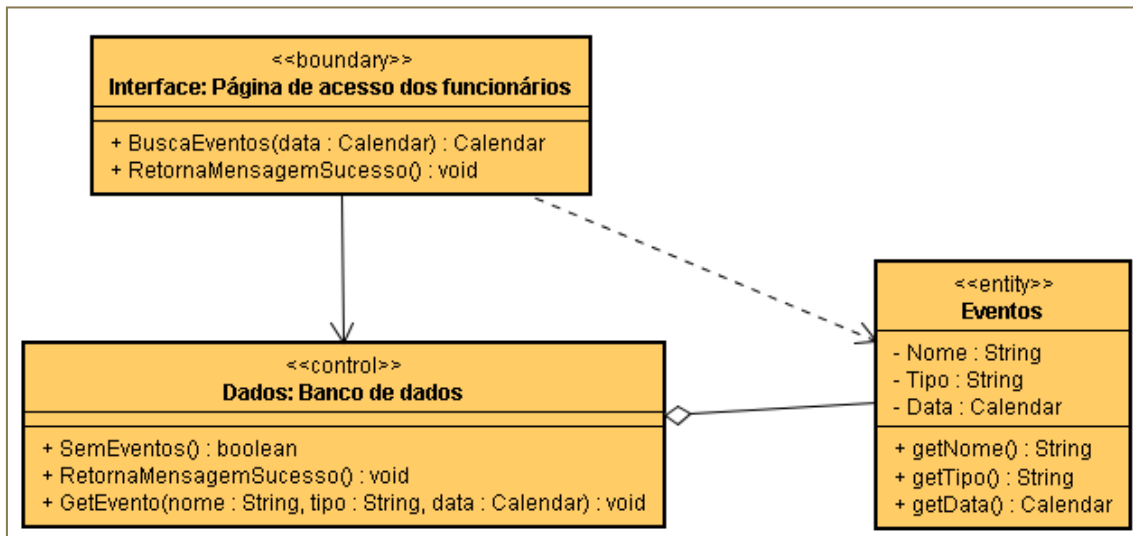


Figura12: Diagrama de classes de listar eventos

3- Projeto da arquitetura

3.1- Arquitetura

Para a elaboração da arquitetura, fez-se o mapeamento das classes identificadas na fase de análise de casos de uso em elementos de projeto. Tais classes estão listadas abaixo na tabela 1.

Classe de Análise	Elementos do Projeto
Interface Gráfica	InterfaceGráfica PáginaCadastroCliente RequisitaCadastrarCliente PáginaAcessoFuncionários RequisitaExcluirCliente RequisitaListarEventos RequisitaInserirPreco RequisitaAtualizarPreco PáginaMontagemEventos RequisitaOrçamento ComunicaçãoGui
Banco de Dados	BancoDados RotinasDeAcesso BuscaNoBD InserçõesNoBD AtualizaçõesNoBD VerificaçõesNoBD RemoçõesDoBD
Material	PacotesDecoração

	Salgados Doces Bebidas Fotografia Vídeo Música Buffet PacotesPropaganda
Sistema BuildParty	BuscaPreco Somatório RetornarPreco
Eventos	Casamento Formatura Aniversário Workshops
Cadastro Cliente	Nome CPF/CNPJ Login Senha RepositórioClienteBD

Tabela 1: Mapeamento das classes de análise em elementos de projeto

Após a definição dos elementos do projeto, podemos construir a diagrama de classes geral a arquitetura do sistema.

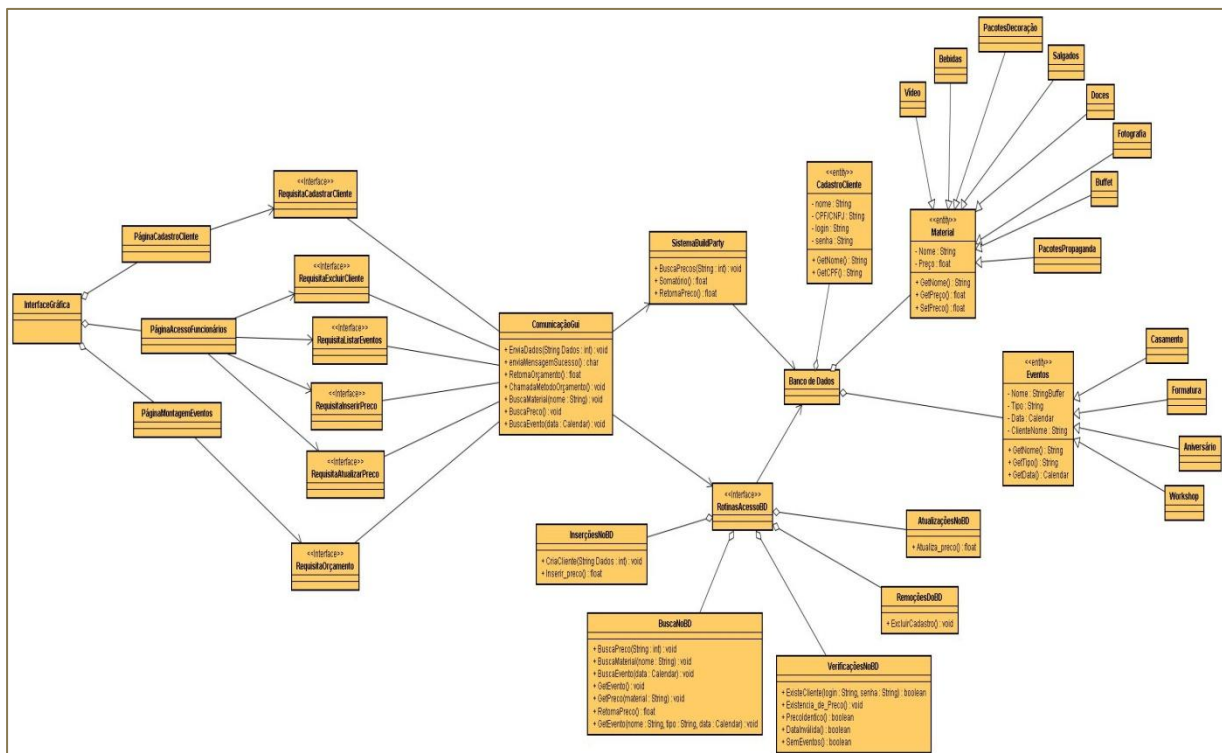


Figura 13: Diagrama de Classes do Projeto

Baseado-se na tabela com o mapeamento das classes em elementos e da arquitetura geral do projeto, podemos agora descrever o sistema em termos dos pacotes, de acordo com o esquema abaixo.

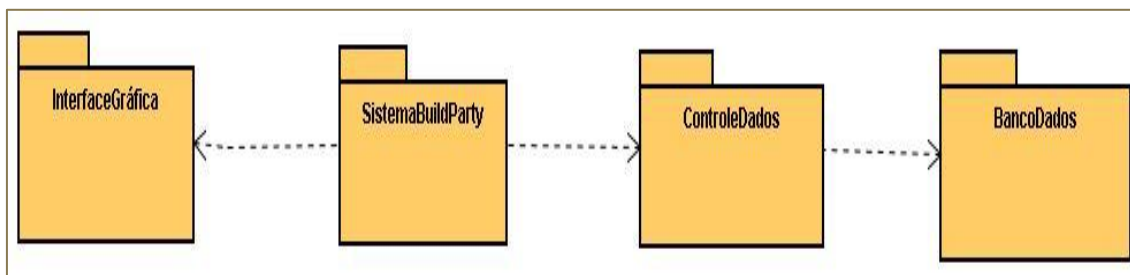


Figura 14: Esquema do projeto em termos de pacotes

De posse do esquema de pacotes do sistema, podemos mapear agora os elementos do projeto em termos dos mesmos pacotes de acordo com a tabela abaixo.

Pacote	Elementos do Projeto
Interface Gráfica	InterfaceGráfica PáginaCadastroCliente RequisitaCadastrarCliente PáginaAcessoFuncionários RequisitaExcluirCliente RequisitaListarEventos RequisitaInserirPreco RequisitaAtualizarPreco PáginaMontagemEventos RequisitaOrçamento ComunicaçãoGui
Sistema BuildParty	SistemaBuildParty BuscaPreco RetornaPreco Somatório
ControleDados	BancoDados RotinasDeAcesso BuscaNoBD InserçõesNoBD AtualizaçõesNoBD VerificaçõesNoBD RemoçõesDoBD
Banco de Dados	Material PacotesDecoração Salgados Doces Bebidas Fotografia

	Vídeo
	Música
	Buffet
	PacotesPropaganda
	Evento
	Casamento
	Formatura
	Aniversário
	Workshops
	CadastroCliente
	Nome
	CPF/CNPJ
	Login
	Senha
	RepositórioClienteBD

Tabela2 : Mapeamento das classes em pacotes