

Unidade 4 | Seção 2

Roteiro Aula Prática



Implementação de projetos WEB

ROTEIRO DE AULA PRÁTICA

NOME DA DISCIPLINA: **Implementação de projetos WEB**

Unidade 4

Seção 4.2

OBJETIVOS

Definição dos objetivos da aula prática:

- O objetivo deste exercício é criar um Diagrama de Classes UML para um sistema de e-commerce que comporte as funcionalidades básicas como: gerenciamento de produtos, carrinho de compras, pedidos e gestão de usuários.

INFRAESTRUTURA

Instalações:

Laboratório de Informática

Materiais de consumo:

Descrição

Quantid. de materiais por
procedimento/atividade

Não se aplica

Software:

Sim (X) Não ()

Em caso afirmativo, qual?

Pago () Não Pago (X)

Tipo de Licença: Gratuita.

Descrição do software:

Draw.io: é uma ferramenta de software gratuita e de código aberto usada para criar uma variedade de diagramas, como diagramas de fluxo, diagramas de processo, diagramas UML, diagramas ER, diagramas de rede, diagramas de fluxo de trabalho, etc.

Equipamento de Proteção Individual (EPI):

Não se aplica.

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

Procedimento/Atividade Nº 1

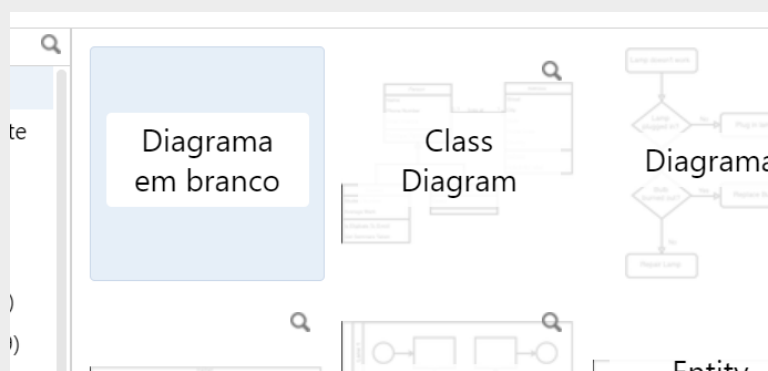
Atividade proposta:

O aluno deverá projetar a arquitetura de um novo sistema de e-commerce. Este sistema de e-commerce terá funcionalidades básicas como gerenciamento de produtos, carrinho de compras, pedidos e gestão de usuários. Se propõe que o aluno crie um diagrama de classe UML que componha todas as funcionalidades informadas: produtos, carrinho, pedidos e usuários.

Procedimentos para a realização da atividade:

1. Acesse o Draw.io: <https://app.diagrams.net/>
2. Crie um novo diagrama de classes:

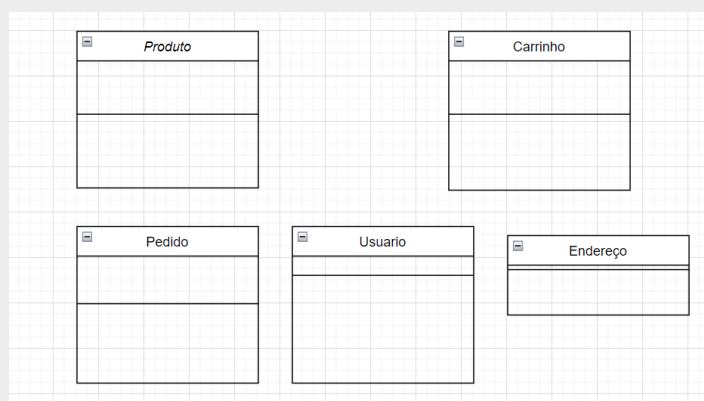
Figura 1 - diagrama de classe em branco



Elaborada pelo autor

3. Crie classes para Produto, Carrinho, Pedido, Usuario e Endereço.

Figura 2 - classes produto, carrinho, pedido, usuario e endereço



Elaborada pelo autor

4. Determine os atributos e métodos para cada uma dessas classes.
5. Determine as relações entre as classes (por exemplo, um Usuario pode ter vários Pedidos, um Pedido pode conter vários Produtos através do Carrinho, etc.).

Checklist:

1. Criar um novo diagrama de classe;
2. Criar as classes necessárias;
3. Criar os atributos e métodos para cada classe;
4. Criar os relacionamentos entre as classes;

RESULTADOS**Resultados da aula prática:**

É esperado que o aluno produza um diagrama de classes UML com precisão e completude na definição de todos os atributos e métodos de cada classe, bem como na compreensão demonstrada das relações entre elas, contemplando todos os aspectos necessários para a definição de um sistema e-commerce.