

Relatório sobre o EP2

Guilherme Nepomuceno (NUSP 2869330)

Jan Marcel Paiva Gentil (NUSP 5122822)

10 de junho de 2007

Descrição da arquitetura

O projeto desenvolvido — que consiste não só em uma interface Web básica para o sistema criado na primeira fase do exercício, mas também em um conjunto de novas funcionalidades (descritas a seguir) — pode ter sua arquitetura assim resumida:

Sistema da primeira fase

Caixa classe que conduz o ciclo de vida de cada novo pedido

Cardapio classe que representa o cardápio do restaurante

Pedido classe que representa cada pedido no restaurante

Cozinheiro classe que simula o cozinheiro do restaurante

Prato classe que representa um prato do cardápio

Ingrediente classe que representa um ingrediente

Robo classe que simula o robô do restaurante

Interface do garçom

WAFastFood^{WAComponent} classe raiz da interface do garçom

WAFastFoodTask^{WATask} classe que coordena o fluxo da interface do garçom, da abertura de cada novo pedido ao disparo de sua elaboração

WAFastFoodInfo^{WAComponent} classe que exibe a página de rosto da interface com o garçom

WAFastFoodFillOrder^{WAComponent} classe que permite ao garçom abrir um novo pedido, preenchê-lo com pratos do cardápio ou montados pelo cliente¹ e cobrar seu preço

WAFastFoodOrderView^{WAComponent} classe que exibe o conteúdo e preço total do pedido em aberto

WAFastFoodDishView^{WAComponent} classe que exibe o conteúdo e o preço total do prato montado

WAFastFoodBatcher^{WABatchSelection} classe que constrói a lista de pratos/ingredientes do cardápio

WAFastFoodCalorie^{WAComponent} classe que implementa o controle de calorias²

WAFastFoodFilterMenu^{WAComponent} classe que implementa a filtragem do cardápio³

WAFastFoodOrderConfirmation^{WAComponent} classe que cuida da cobrança de um pedido

WAFastFoodReceipt^{WAComponent} classe que exibe um recibo de faturamento de um pedido

Interface do gerente

WAFastFoodAdmin^{WAComponent} classe raiz da interface do gerente

WAFastFoodAdminTask^{WATask} classe que coordena o fluxo da interface do gerente

WAFastFoodAdminOptions^{WAComponent} classe que permite ao gerente consultar a receita do restaurante, editar o cardápio (adicionando, editando ou removendo pratos/ingredientes) e consultar as últimas mensagens enviadas ao robô

WAFastFoodAddDish^{WALabelledFormDialog} classe que implementa a adição de novos pratos ao cardápio

WAFastFoodAddIngredient^{WALabelledFormDialog} classe que implementa a adição de novos ingredientes

WAFastFoodEditDish^{WALabelledFormDialog} classe que implementa a edição dos atuais pratos do cardápio

WAFastFoodEditIngredient^{WALabelledFormDialog} classe que implementa a edição dos atuais ingredientes

WAFastFoodRobotInstructions^{WAComponent} classe que exibe as últimas mensagens enviadas ao robô

¹Funcionalidade extra: Montagem de Prato (3 pontos)

²Funcionalidade extra: Limite nas Calorias (1 ponto)

³Funcionalidade extra: Filtro do Cardápio (3 pontos)

Diagrama de classes

A fim de melhor representar a arquitetura do sistema, foram desenvolvidos dois diagramas de classes em UML (Figuras 1 e 2).

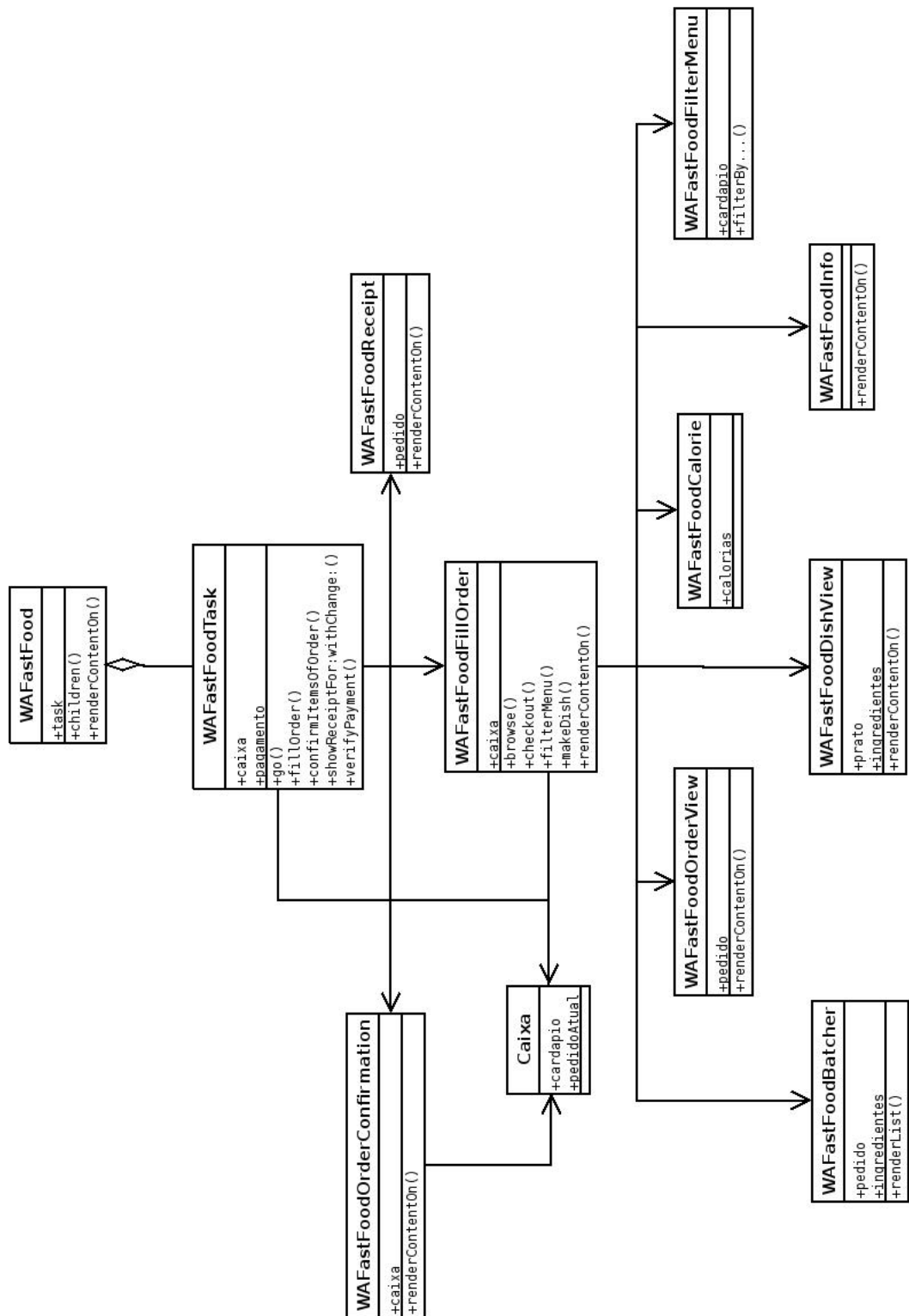


Figura 1: diagrama UML da interface do garçom

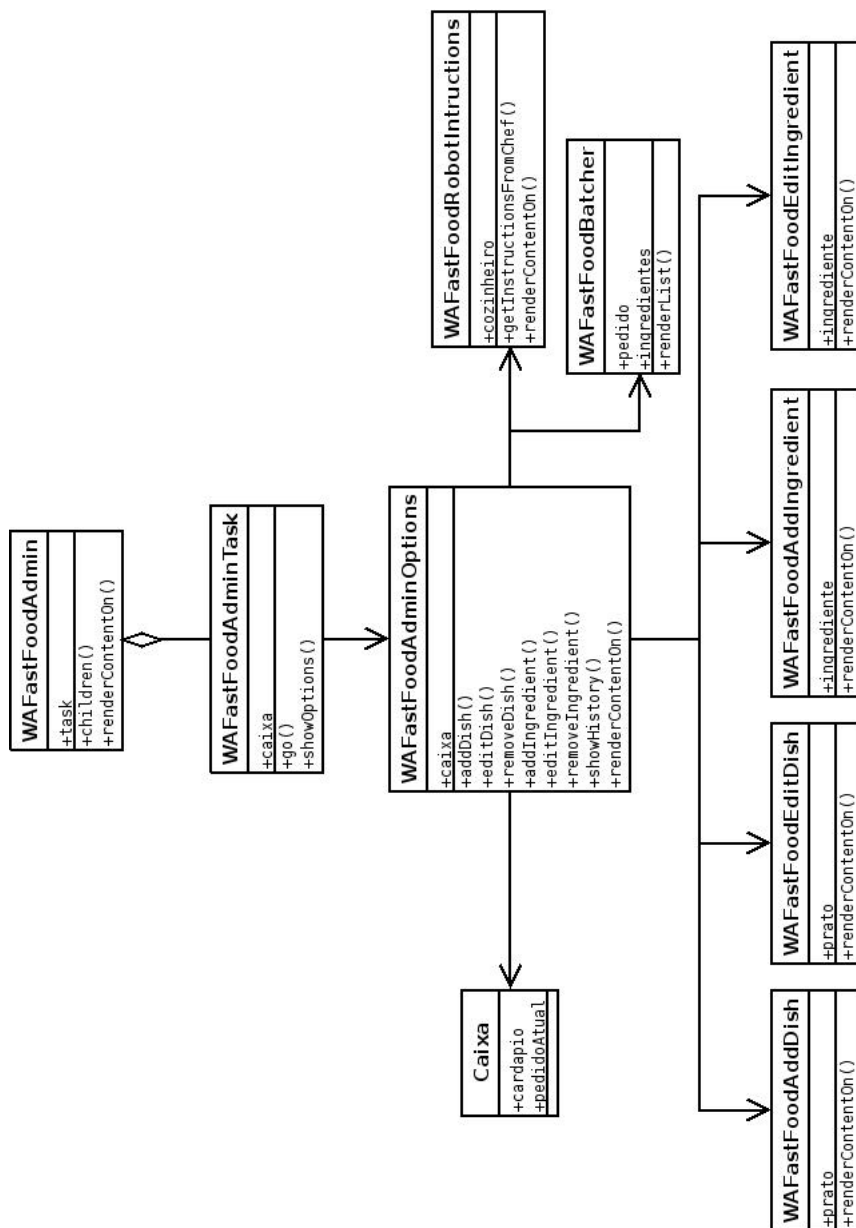


Figura 2: diagrama UML da interface do gerente