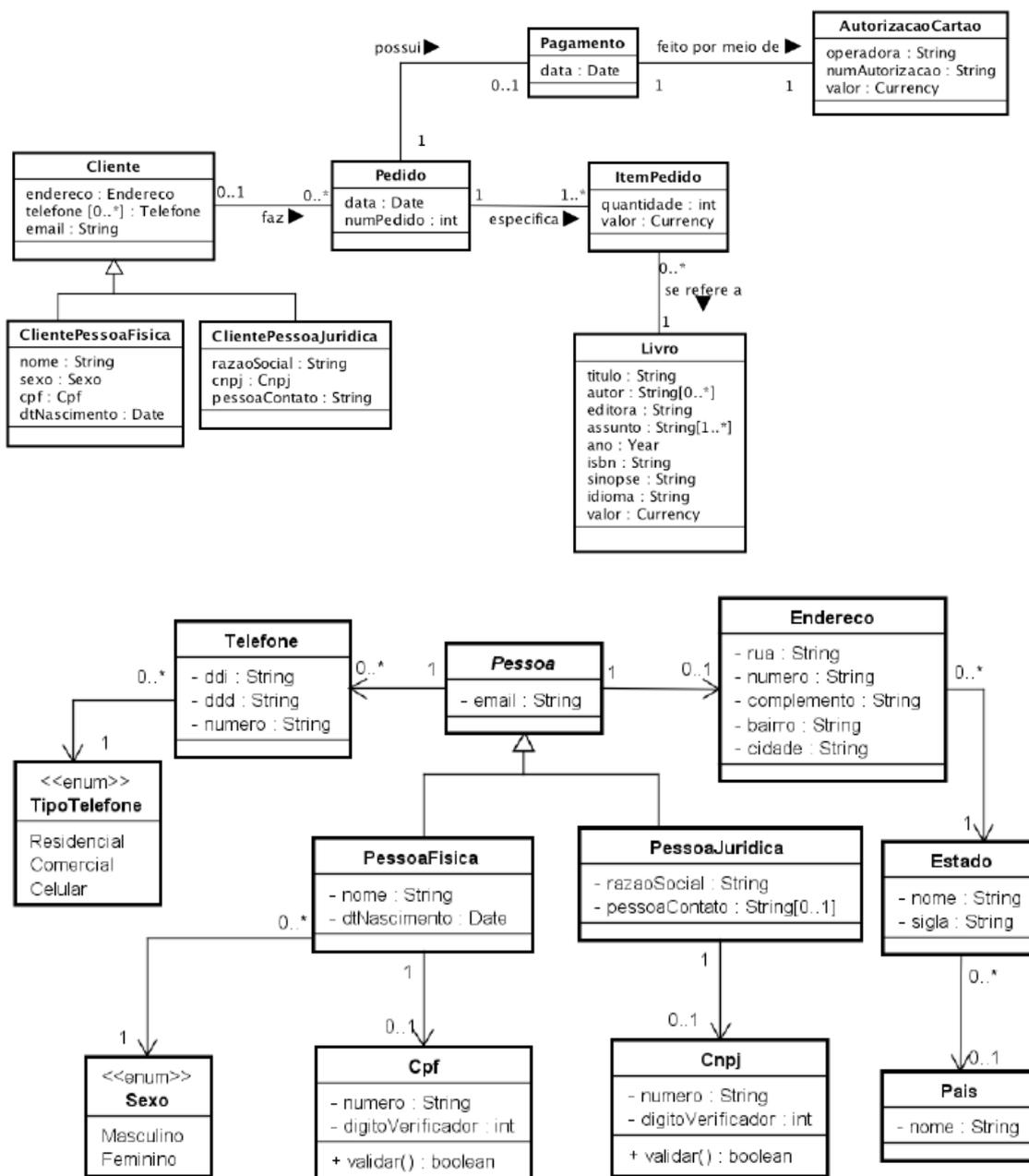
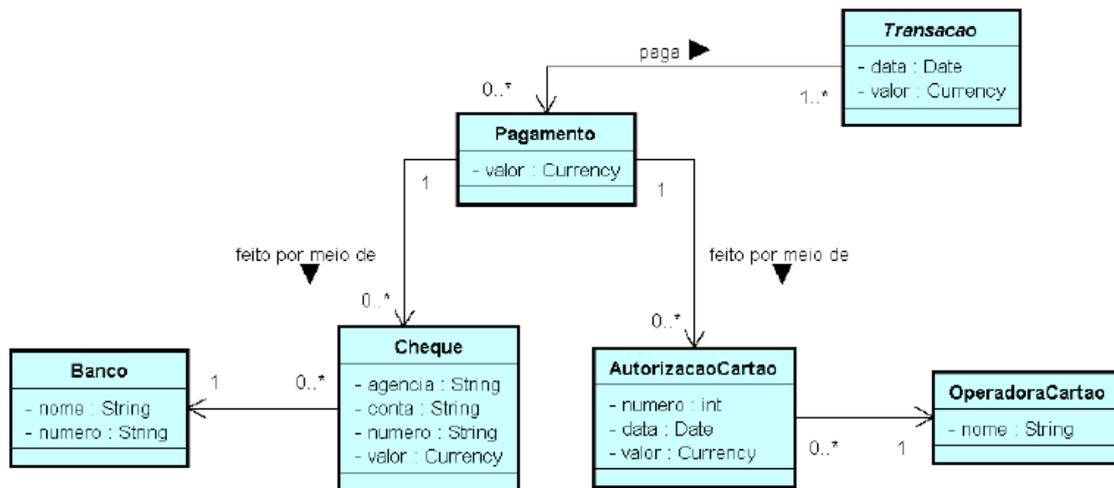


TERCEIRA LISTA DE PROJETO DE SISTEMAS

- 1) A Figura 1 mostra um fragmento do diagrama de classes de análise do sistema da Livraria Virtual. Nesse sistema, usabilidade é um dos condutores do projeto da arquitetura e a seguinte tática deve ser empregada: minimize o número de ações de entrada requeridas e possíveis erros, permitindo, sempre que possível, a seleção de dados a partir de um conjunto pré-definido de valores de entrada. Faça o projeto do Componente de Domínio do Problema. Considere que estão disponíveis para reuso os utilitários Pessoa e Pagamento das figuras 2 e 3, respectivamente, e que o sistema será implementado em Java.





2) A Figura 4 mostra o diagrama de classes de análise para uma parte do sistema de Leilões pela Internet. Em cada leilão, são definidos lotes de itens que serão leiloados. Alguns desses itens são consignados e, portanto, possuem um fornecedor como proprietário. Além disso, itens são classificados por tipo, tais como móveis, equipamentos de informática, obras de arte etc. Participantes inscrevem-se em leilões e, estando inscritos em um leilão, podem dar lances para adquirir algum dos lotes desse leilão. A usabilidade é um dos condutores do projeto da arquitetura desse sistema e a seguinte tática deve ser empregada: minimize o número de ações de entrada requeridas e possíveis erros, permitindo, sempre que possível, a seleção de dados a partir de um conjunto pré-definido de valores de entrada. Faça o projeto do Componente de Domínio do Problema. Considere que está disponível para reuso o utilitarioPessoa apresentado na Figura 2 e que o sistema será implementado em Java.

