



Escola de Engenharia
Departamento de Informática

Licenciatura em Engenharia Informática

Projecto Java - FitnessUM

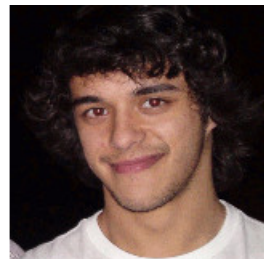
Programação Orientada aos Objectos



69854
João Mano



66822
Miguel Guimarães



69303
Bruno Torres

Braga, Junho de 2014

Conteúdo

1	Estrutura da aplicação	2
1.1	Actividades	2
1.1.1	Classe abstracta Activity	2
1.2	Classe Abstracta Person	2
1.3	Classe abstracta Event	2
1.4	2

1 Estrutura da aplicação

1.1 Actividades

Para a nossa aplicação foram criadas seguintes actividades:

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Para a implementação das actividades optou-se pela seguinte estrutura:

1.1.1 Classe abstracta Activity

Esta é a classe mais abstrata, que tem a fundação de todas as actividades desta aplicação. Contém variáveis comuns a todas as actividades, *name*, *date*, *timeSpent* e *calories* tal como os construtores, *getters* e *setters*.

1.2 Classe Abstracta Person

Aqui usámos mais uma classe abstracta para definir todas as pessoas que usam a aplicação (Administradores ou utilizadores normais). As variáveis comuns aos todos os tipos de pessoas são *email*, *password*, *name*, *gender*, e *dateOfBirth*. Para além de construtores, *getters* e *setters* esta classe não tem métodos auxiliares.

1.3 Classe abstracta Event

Classe com o conceito mais abstracto de Evento, contém as variáveis *name*, *tipoActivity*, *location*, *maxParticipants*, *participants*, *deadline*, *date*, *duration*, *participantsList*, *ranking*, *desistentes* e *simula*, respetivos *getters* e *setters* e os vários contrutores. Ainda tem métodos auxiliares para adicionar um *User*, *ranking*,

1.4

