



Enunciado do projeto prático

“A minha carteira de investimentos”

Objetivos

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um programa (de agora adiante designado por carteira) usando a **linguagem Kotlin**.

O programa a desenvolver deve permitir gerir uma carteira de investimentos, permitindo adicionar, editar, consultar e liquidar os seus investimentos.

Para alcançar estes objetivos, os alunos devem ter em conta tudo o que foram aprendendo em Fundamentos de Programação (FP).

Neste projeto pretende-se que os alunos realizem as seguintes tarefas:

- implementar o menu da carteira de investimentos
- consultar a lista de investimentos em carteira
- adicionar um investimento indicando a designação e o valor investido
- editar investimento indicado o valor atual em carteira desse mesmo investimento
- liquidar investimento, ou seja, remover o investimento da carteira, fechando a posição e contabilizando a mesma registrando o lucro ou prejuízo do investimento
- guardar o estado atual da carteira de investimentos
- configurar a carteira indicando nome e moeda

A não entrega do projeto implica a reprovação na componente prática da disciplina.

Descrição do Projeto

O projeto encontra-se descrito em vídeo.

Poderão ser identificados erros / omissões no vídeo. Devem estar atentos à errada que está publicada no primeiro comentário do vídeo.

Caso tenham dúvidas sobre o conteúdo do vídeo, devem colocá-las sob a forma de comentário no *youtube*, indicando o *timestamp* do vídeo ao qual diz respeito a pergunta.

Restrições Técnicas

O projeto deverá utilizar as instruções lecionadas na cadeira de fundamentos de programação. Não deverão criar classes novas. Projetos que usem instruções não permitidas terão forte penalização. Na dúvida, deverão contactar o professor das aulas práticas.

O projeto deverá ser implementado na versão do 1.9 do Kotlin. Esta é a versão suportada pelo Drop Project.

Entrega e Avaliação

Artefactos a Entregar

A entrega deve ser feita através do Drop Project usando um ficheiro comprimido (formato **.zip**) dentro do qual se encontrem:

- Uma pasta com o nome “src” com todo o código necessário para compilar e executar o projeto.
- Um ficheiro de texto (chamado AUTHORS.txt) contendo o nome e o número de aluno).

O projeto será entregue via Drop Project (DP), através do seguinte [link](#).

Não serão aceites entregas por outra via.

Os alunos são incentivados a testar o projeto no DP à medida que o vão implementando. Podem e devem fazer quantas submissões acharem necessárias. Para efeitos de avaliação será considerada a melhor submissão feita dentro do prazo.

Formatos de Entrega

O ficheiro .zip deve seguir a estrutura que se indica de seguida:

```
AUTHORS.txt (NUMERO_ALUNO;NOME_ALUNO)

+ src
|--- Main.kt
```

Prazos de Entrega

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Fundamentos de Programação - 2024/2025
2º Semestre - 1ª época
v1.0.0

A data limite de entrega é o dia **7 de junho de 2025**, pelas **23h59** (hora de Lisboa).

Não serão aceites entregas após dia 7 de junho às 23h59. Nesse caso os alunos terão nota zero no projeto, **reprovando na componente prática da disciplina**.

Avaliação

Existe uma nota mínima de 14 valores do projeto. Alunos que não consigam atingir esta nota estão automaticamente reprovados em época normal, tendo de entregar o projeto em época de recurso.

Cotações da Primeira Parte

A avaliação do projeto será feita através dos seguintes tópicos.

Tópico	Descrição	Pontuação (0..20)
Qualidade de código	O código cumpre as boas práticas de programação ensinadas nas aulas (nomes apropriados para as variáveis e funções em camelCase, utilização do val e do var, código bem indentado, funções que não sejam demasiado grandes, etc.).	3
Testes automáticos	Será aplicada uma bateria de testes automáticos cujo relatório poderá ser consultado após cada submissão. Quanto mais testes passarem, melhor nota terão nesta componente.	14
Avaliação manual da aplicação	Os professores farão testes adicionais assim como inspeção de código para avaliar esta componente.	3

Cópias

Trabalhos que sejam identificados como cópias serão anulados e os alunos que os submetam terão nota zero no projeto (quer tenham copiado, quer tenham deixado copiar). Para evitar situações deste género, recomendamos aos alunos que nunca partilhem ou mostrem o código do seu projeto.

A decisão sobre se um trabalho é uma cópia cabe exclusivamente ao docente da unidade curricular.

Outras Informações Relevantes

- Os projetos devem ser realizados individualmente.
- Existirá uma defesa presencial do projeto, realizada após a entrega do projeto. Durante esta defesa, será pedido ao aluno que faça alterações ao código para dar resposta a alterações aos requisitos. Da discussão presencial, resultará uma nota de 0 a 100%, que será aplicada à nota do projeto.
- O ficheiro .zip entregue deve seguir escrupulosamente as regras de estrutura indicadas neste enunciado. Ficheiros que não respeitem essa estrutura terão nota zero.
- É possível que sejam feitas alterações a este enunciado, durante o tempo de desenvolvimento do projeto. Por esta razão, os alunos devem estar atentos ao **Moodle**.
- Eventuais situações omissas e/ou imprevistas serão analisadas caso a caso pelo docente da cadeira.