



UNIVERSIDADE
VILA VELHA
ESPÍRITO SANTO

Curso de Ciência da Computação

1o Trabalho Computacional

Data da entrega: 02 e 07/10/2015

2 componentes por grupo

O que deve ser entregue:

- Projeto contendo os algoritmos em Java, Diagrama de Casos de Uso, Modelagem de Classes e JavaDOC.

Avaliação:

A avaliação será composta por duas partes:

- Avaliação do material pedido no item “O que deve ser entregue”
- **Arguição INDIVIDUAL** dos componentes do grupo, no dia da entrega do trabalho. **Cada integrante** do grupo **deverá apresentar** alguma parte.

A NOTA SERÁ INDIVIDUAL, de acordo com os critérios apresentados pelo professor aos alunos da disciplina.

Importante:

- Após a data estabelecida o trabalho não será mais aceito.
- Não serão pontuados os grupos que deixarem de entregar algum dos itens pedidos.
- **Valor do 1º. Trabalho Computacional: 3,0 pontos.**

Atividades:

Realizar o desenvolvimento do sistema descrito abaixo. Deve-se utilizar os recursos do paradigma orientado a objetos aprendidos durante o curso, tais como herança, agregação, modularização em classes, tratamento de exceções, coleções de dados, I/O, etc. Utilize o pacote *Swing* para desenvolver a interface com o usuário.

É obrigatório definir a navegabilidade do sistema. Converse com o professor

Segue abaixo uma proposta de modelagem do sistema e alguns requisitos. **Sinta-se livre para propor melhorias e alterações. Converse com o professor para definir melhor o escopo da implementação.**

Sistema 1:

- Desenvolvimento do **Sistema Pousada em Camadas** com Interface Gráfica, Coleção de Dados, Ordenação e Persistência em Arquivos.
 - Obrigatório a estruturação em camadas
 - A “persistência interna” de dados deverá ser realizada em alguma coleção a ser escolhida pelo grupo, de acordo com os relacionamentos definidos na modelagem. **O importante é o sistema ter relacionamentos 1x1, 1xN, NxN**, tanto em associações (composição e/ou agregação) e herança. **Converse com o professor.**
 - Iremos ter uma coleção de Pousadas. A persistência em arquivos será feita diretamente para ela. Automaticamente se persistirmos a coleção de Pousadas também estaremos persistindo as informações relevantes a uma Pousada. Dessa forma as informações podem ser recuperadas no sistema. **Converse com o professor sobre persistência genérica**
 - Crie algumas exceções personalizadas. **Converse com o professor.**
 - O diagrama de casos de uso e a modelagem de classes devem ser feitas/refeitas (se for o caso) e entregue junto com o sistema; **Converse com o professor sobre o escopo dessa modelagem.**
 - Insira novas funcionalidades, como por exemplo, apresentar algum elemento relevante do sistema ordenado por algum atributo específico, etc...
 - Elaboração da Interface Gráfica é obrigatória e fica a cargo do grupo. Obrigatório o uso de Swing.
- Modelagem inicial proposta:



