

# INSTITUTO SUPERIOR POLITÉCNICO INTERCONTINENTAL DE LUANDA DEPARTAMENTO DE ENGENHERIA INFORMÁTICA

# LINGUAGUEM DE PROGRAMAÇÃO

# AGENDA TELEFÔNICA

GRUPO Nº 1

TURMA: EIM2

2º ANO

DOCENTE	
Antunes Vite	

## **INTEGRANTES DO GRUPO**

NOME	Percentagem	AVALIAÇÃO		
Amélia Teles	80%	TRABALHO	INDIVIDUAL	TOTAL
António Chaves	100%			
Camudidi Estevão	80%			
Esmeralda António	90%			
Gilmário António	100%			
Matilde Andreia	90%			
Linda Menezes	100%			

## INTRODUÇÃO

A telefonia é o campo da tecnologia envolvendo o desenvolvimento, aplicação e implementação de telecomunicação serviços com a finalidade de transmissão eletrónica de voz. A comunicação telefónica pode ser interceptada por terceiros através de dispositivos conectados a linha telefónica.

A sua função é comumente referida como a construção ou a operação de telefones e sistema telefónicos e como um sistema de telecomunicação em que o equipamento telefónico é empregado na transmissão da fala ou outro som entre pontos, com ou sem uso de fios.

As agências telefónicas têm como objetivo oferecer mais opções de atendimento, inclusive com o fornecimento de documentos que comprovam que o cliente apresento alguma solicitação. desenvolver e melhorar os equipamentos de redes de telecomunicação nos países em desenvolvimento.

### METÓDOLOGIA

Este trabalho foi realizado em **Pythom**, em um ambiente de desenvolvimento **pycharm Community e Visual code**, em seguida foram divididas as tarefas para o término deste trabalho.

Para uma boa organização criamos uma classe *Agenda* e uma subclasse *Endereço*.

Resolvemos o problema, implementando Programação Orientada á Objeto (POO), dicionário, associação de classes, vetor, estrutura simples e de repetição. Usamos também o *GitHub* uma plataforma com um banco de armazenamento com códigos de programação que nos permitiu fazer o compartilhamento e troca de conhecimento entre os elementos do grupo.

Para chegar ao resultado desejado, criamos um menu com 5 funcionalidades:

#### 1. Adicionar:

O sistema permite adicionar um nome, telefone, email e código postal na agenda. O usuário poderia digitar os atributos anteriormente citados, tornando o sistema interativo, mais como foi feito de uma forma automática, os dados já se encontram adicionados no sistema.

#### 2. Editar:

Aqui, o nosso sistema permite alterar os dados do elemento cadastrado, podendo então obter um novo nome, número, telefone e código postal;

#### 3. Remover:

O sistema permite fazer a remoção doe um elemento adicionado;

#### 4. Pesquisar:

Aqui o sistema permite pesquisar por nome, afim de encontrar o elemento procurado; endereço temos rua, casa, município, bilhete de identidade província, pais e o NIF.

#### 5. Listar:

O sistema mostra uma lista de todos elementos cadastrados no sistema, com os seus respetivos dados.

#### CONCLUSÃO

Com a realização desse projeto, concluímos que foi bom usar a (POO) para melhor manipulação e compreensão do código, pós conseguimos estruturar o código de forma que cada elemento possua seu atributo e responsabilidades.