

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ CÂMPUS APUCARANA

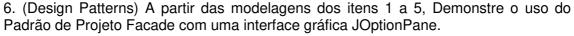


Turma: POCO4A - 2022/2

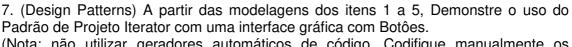
Bacharelado em Engenharia de Computação

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Professor: Lucio Agostinho Rocha
Lista de Exercícios 3 (DUPLA)
Caso de Uso) Apresente o Diagrama de Casos do Uso de um software de Rede Social. O diagrama deve conter pelo menos 5 (cinco) casos de uso. Descreva cada caso de uso com uma tabela, como segue: Caso de Uso Nome do Caso de Uso
Atores envolvidos Finalidade (resumo) Descrição detalhada Tabelas manipuladas.
2. (Diagrama de Classes) A partir do diagrama do item anterior, apresente o Diagrama de Classes. O diagrama deve conter <u>uma</u> funcionalidade no formato Model-View-Control (MVC) com os devidos atributos e métodos.
3. (Diagrama de Sequência) A partir do diagrama do item anterior, apresente o Diagrama de Sequência de um Caso de Uso. O diagrama deve apresentar o CRUD (Create - Read - Update - Delete) de <u>um</u> Caso de Uso no formato Model-View-Control (MVC).
(Diagrama de Estados) Apresente o Diagrama de Estados dos objetos que implementam o CRUD do item anterior.
5. (Diagrama de Atividades) Apresente o Diagrama de Atividades dos objetos que implementam o CRUD do item anterior.



(Nota: <u>não</u> utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).



(Nota: <u>não</u> utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).

- 8. (Design Patterns) A partir das modelagens dos itens 1 a 5, Demonstre o uso do Padrão de Projeto Singleton com uma interface gráfica que acessa uma janela única. (Nota: <u>não</u> utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).
- 9. (Design Patterns) A partir das modelagens dos itens 1 a 5, Demonstre o uso do Padrão de Projeto Interface com Delegação, com uma interface gráfica de Botões de Seleção (RadioButtons).

(Nota: <u>não</u> utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).

- 10. (Fórum) Acesse o fórum desta atividade na plataforma de ensino:
- a) (0,1 ponto) Responda à <u>última</u> postagem da seguinte forma: informe, no início da postagem e antes do código-fonte, em um comentário de bloco, o nome completo dos membros da sua equipe.
- b) (0,1 ponto) Informe o nome do Design Pattern que a sua equipe utilizará para modificar o código anterior. Nota: deve ser diferente do Design Pattern da equipe anterior.
- c) (0,8) Acrescente ao programa anterior o Design Pattern que a sua equipe escolheu. Nota: deve ser diferente do Design Pattern da equipe anterior.