

**COLÉGIO COTEMIG – SISTEMA DE PROVAS TÉCNICAS PRÁTICAS****AVALIAÇÃO:** TRIMESTRAL – 3º TRIMESTRE – 3ª SÉRIE**DISCIPLINA:** MOBILE iOS**PROFESSOR (ES):** RODOLFO / SANDLER**TURNO:** MANHÃ - D**VALOR:** 14 pontos**PERÍODO:** 20 A 24/11/2023**NOME:****Nº:****Turma:****NOTA:****INSTRUÇÕES:**

- 1 – Ao término da atividade, o aluno deverá solicitar ao professor que libere acesso à internet para que os arquivos do projeto (compactados) sejam postados no classroom.
- 2 - Tempo de duração da prova: 100 minutos (1h e 40min).

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:**

Valor da prova: 14,0 pontos distribuídos conforme detalhes que seguem:

- 1 – Apontar o container de consistência para o Módulo de Dados: 1,0 pontos
- 2 – Criação da Entidade no Módulo de Dados: 1,0 pontos
- 3 - Configuração das propriedades da Entidade criada: 2,0
- 4 – Codificação do método de carga inicial dos registros na tela principal: 2,0 pontos
- 5 – Carregamento de dados na célula customizada: 2,0 pontos
- 6 – Codificação do método de inclusão de dados: 2,5 pontos
- 7 – Codificação do método de exclusão de dados: 2,0 pontos
- 8 – Codificação, onde necessário for, de uma forma de atualizar as linhas da tabela após modificação dos registros no CoreData: 1,5 pontos

**ATENÇÃO: O aluno que fizer a prova errada (aluno de número de chama PAR fazendo prova ÍMPAR – e vice-versa), terá a nota ZERADA (não serão feitas avaliações parciais – considerando o que quer que esteja feito na prova errada).**

**Questões:**

- 1) O aluno deverá localizar as configurações do CoreData no projeto e realizar o apontamento correto do container para o arquivo de modelo de dados (já existente no projeto).
- 2) O aluno deverá localizar o arquivo de módulo de dados e criar tanto a entidade, quanto configurar as propriedades necessárias conforme descrição abaixo:
  - Alunos com **número de chamada PAR:**
    - Criar uma entidade que represente uma refeição de um restaurante. Tal entidade deverá conter os campos abaixo:
      - Descricao: Texto breve que nomeie a refeição.
      - Ingredientes: Texto indicativo dos ingredientes que compõem o prato.
      - Valor: Campo numérico que indique o valor da refeição em formato Double.
  - Alunos com **número de chamada ÍMPAR:**
    - Criar uma entidade que represente um espetáculo. Tal entidade deverá conter os campos abaixo:
      - Nome: Texto breve indicativo do espetáculo.
      - Detalhes: Texto indicativo da peça/evento, podendo conter o elenco, duração ou qualquer outra informação relevante.
      - Preço: Campo numérico que indique o valor do ingresso, em formato Double.
- 3) O aluno deverá localizar e codificar o método necessário para realizar a carga inicial da tabela ao ser carregada a tela principal.
- 4) O aluno deverá localizar, analisar e codificar o trecho necessário para configurar a carga de dados na célula customizada fornecida.

- 5) O aluno deverá localizar e customizar o método de inclusão de dados disponibilizado, inclusive, convertendo os dados que se fizerem necessários para os devidos tipos primitivos, e garantir a persistência de tais dados na Entidade configurada no Modelo de Dados do projeto.
- 6) O aluno deverá localizar e customizar o método de exclusão de registros de maneira que o parâmetro informado seja removido do CoreData.
- 7) O aluno deverá garantir, codificando onde se fizer necessário, que as alterações de dados do CoreData sejam refletidas na listagem disponível na tela.

**Bom trabalho! E lembre-se, projetos que não compilarem terão a nota reduzida em 50%. Priorize o que achar mais fácil de ser implementado para ganhar tempo.**