



Curso de Ciência da Computação

Atividade Avaliativa

Data da Entrega: 21/11/2025

3 componentes por grupo

Objetivo

Realizar o desenvolvimento do sistema proposto utilizando o Paradigma Orientado a Objetos, a Linguagem C#, GUI, Padrões de Projeto e Banco de Dados.

Conceitos aplicados:

- UML, Classes e Objetos, Comportamentos, Associação, Navegabilidade, Coleções, GUI, MVC, SOLID, Clean Code e Banco de Dados Relacional.

O que deve ser entregue:

- Arquivos contendo os algoritmos, a documentação solicitada e o planejamento das atividades realizadas. Os algoritmos devem estar em **C# e o projeto, preferencialmente, criado no Visual Studio**.
- Para a atividade **deve-se realizar a gravação de um Único vídeo (máximo 10 minutos)** apresentado a implementação e execução.
 1. Esse material deve ser submetido para o Blog, na tarefa de entrega específica para essa atividade, **até a data e horário configurados no sistema**.
 2. **O envio deve ser individual. A nota está condicionada a esse envio.**

Avaliação:

A avaliação será composta por **duas** partes:

- Avaliação do material pedido no item “**O que deve ser entregue:**”
 - **Cada integrante** do grupo **deverá obrigatoriamente apresentar** alguma parte do vídeo. Na edição do vídeo deve-se deixar explícito o início da apresentação de cada participante, com o nome completo do integrante.
- **Acompanhamento das atividades** no dia-a-dia, de acordo com o planejamento e **Questionamentos** sobre o código apresentado.

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

Importante:

- Data da arguição da atividade: **21 de Novembro de 2025**.
- **Sinta-se livre para propor melhorias, alterações, novas funcionalidades. Converse com o professor para definir melhor o escopo da implementação.**
- Não serão pontuados os componentes que deixarem de entregar algum dos itens especificados.
- **Valor desta atividade: 3,0 pontos**

Atividade 01 – Contexto “UVV Fintech Avançada”. Sistema Financeiro da UVV. Desenvolvimento do Sistema em Camadas, com Interface Gráfica, Padrões e Persistência em Banco de Dados.

- Elaboração da **interface gráfica** é obrigatória. Escolha uma das estudadas no **.NET**.
- Obrigatório a estruturação em camadas (**MVC**).
- Obrigatório a aplicação e informação do local aonde foi aplicado o padrão **SOLID**.
- Obrigatório a aplicação e informação do local aonde foi aplicado **Clean Code**.
- A persistência de dados deverá ser realizada em **banco de dados relacional** a ser escolhida pelo grupo, de acordo com os relacionamentos **definidos** na modelagem. **O importante é o sistema ter implementado os relacionamentos 1x1, 1xN, NxN, etc** tanto em associações (composição e/ou agregação) e herança.
- Utilizar **EF** como ORM do trabalho, MAS uma funcionalidade específica, a ser **definida**, utilizará manipulação via **SQL**.
- **O diagrama de casos de uso e a modelagem de classes** devem ser feitas/refeitas e entregue junto com o sistema. Deve-se obrigatoriamente inserir novas funcionalidades.

- O planejamento das atividades individuais, serão acompanhadas em sala de aula, e devem ser realizadas utilizando o <https://tasks.google.com/tasks/>
- converse com o professor sobre as especificidades do escopo dessa atividade.

- Segue uma modelagem inicial proposta:

