

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO – PROF. FISCHER

Prova 3: Bolão da Copa

A Prova 3 consiste na **implementação** das funcionalidades abaixo descritas e **explicação** do código implementado. O sistema a ser desenvolvido consiste em possibilitar que os clientes possam colocar seus palpites das seleções que irão passar para as Quartas de Final, Semifinal e Final da Copa do Mundo de Futebol de 2022.

O sistema deverá ser implementado utilizando Java Swing, banco de dados e manipulação de arquivos. Você poderá usar imagens para representar os componentes do seu sistema. O sistema não poderá ter em nenhuma situação o uso do terminal.

Abaixo são apresentados uns esboços das telas do sistema. Você poderá customizar as telas como desejar

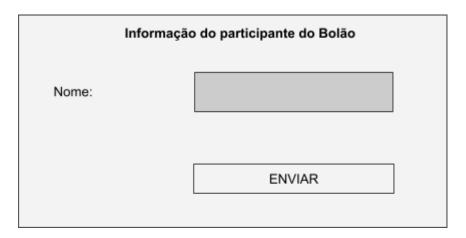
Tela das funcionalidades dos sistema



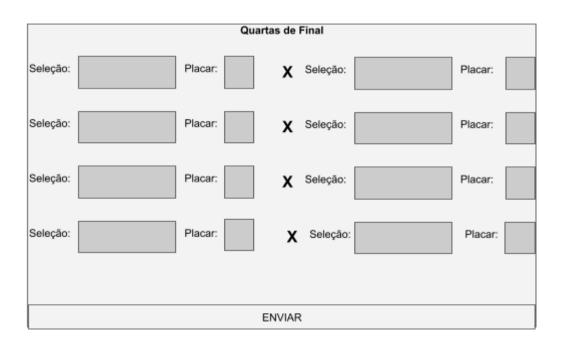
1) Cadastrar novo Bolão

O sistema deverá apresentar a tela acima (exemplo). Se o primeiro botão for clicado o sistema deverá permitir que o cliente coloque seu nome e seus palpites para as Quartas de Final, Semifinal e Final (conforme as telas abaixo).

Tela inicial do cadastro de um bolão

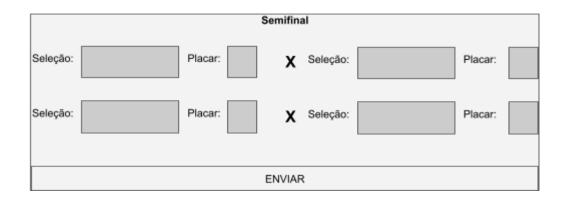


Tela das Quartas de Final

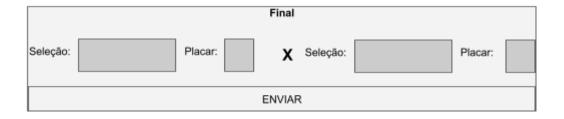


Semifinal

O sistema deverá preencher automaticamente as seleções em que o participante informou que ganhou o confronto na Quarta de Final.



Final



Bandeira

O sistema deverá mostrar a bandeira da seleção em que o participante do Bolão indicou como campeã.



2) Mostrar Bolões Cadastrados

Bolőes Cadastrados						
Participante	Placar Quarta	Placar Semifinal	Placar final	Campeão		

Essa funcionalidade deverá mostrar todos os bolões cadastrados. Você deverá utilizar o componente **JTable** para mostrar os placares cadastrados no bolão. Por exemplo, a tabela pode ser preenchida desta forma:

Participante	Placar Quarta	Placar Semifinal	Placar Final	Campeão
Fischer	BRA 3 X ESP 2 HOL 1 X ARG 2 ING 0 X FRA 2 BEL 2 X POR 1	BRA 7 X ARG 1 FRA 2 - POR 1	BRA 1 X FRA 0	BRA

3) Importar Bolões

Você deverá utilizar o componente **jFileChooser** para escolher um arquivo no seu computador contendo os bolões a serem importados no sistema. O arquivo a ser importado deverá ser do seguinte formato.

Fischer;BRA;3;ESP;2;HOL;1;ARG;2;ING;0;FRA;2;BEL;2;POR;1;BRA;7;ARG; 1;FRA;2;POR;1;BRA;1;FRA;0;BRA

Na apresentação do seu trabalho você deverá pegar o arquivo de pelo menos dois colegas e importar no seu trabalho demonstrando essa funcionalidade.

4) Exportar Bolões

O sistema a ser desenvolvido deverá permitir exportar todos os bolões cadastrados. O formato do arquivo deverá ser como o exemplo acima. A cada novo bolão deverá ser pulada a linha no arquivo.

Requisitos para a entrega da Prova 3

- Data: 11/12/2022
- Poste seu código do GitHub
- Faça um vídeo de explicação e posto no YouTube como não listado
- Coloque no classroom o link do seu projeto no GitHub mais o vídeo de explicação do seu trabalho
- Você deverá gravar um vídeo entre 10 e 15 minutos explicando o seu trabalho
- Exemplos de ferramentas para gravação: ActivePresenter, câmera do celular e etc...
- No início do vídeo você deverá se apresentar (nome, matrícula e período em que você está cursando) "filmando seu rosto"
- Demais partes do vídeo podem ser apenas a apresentação da sua tela na qual você estará explicando o seu código