



Projeto 3

Técnicas de programação

Escola: Colégio Técnico de Campinas - Unicamp

Curso: Informática Diurno 19

Disciplina: Técnicas de Programação

Trabalho: Projeto 3

Autor: Fabrício Onofre RA: 20130

Introdução

Neste relatório irei apresentar todo o processo de criação do terceiro projeto de Técnicas de Programação 1, orientado pelo professor Francisco da Fonseca Rodrigues. O tema proposto é “Manutenção de Programas Online”, do qual tem por objetivo desenvolver todas as habilidades propostas no decorrer do semestre, com destaque para o aprendizado das últimas aulas “ Vetores de objetos” , através da Linguagem Orientada a Objetos.

Desenvolvimento

I - Datas de desenvolvimento:

- 20/07 - 09h às 12h30min, 13h às 15h.
- 21/07 - 11h às 12h00min, 14h às 16h.
- 22/05 - 10h às 12h00min, 18h às 19h.
- 23/05 - 18h às 20h30min.
- 27/05 - 19h às 20h30min.
- 28/05 - 14h às 18h
- 29/05 - 15h às 19h.
- 03/05 - 16h30min às 17h30
- 09/05 - 16h30min às 19h30

II - Erros e soluções encontradas:

- Data de devolução anterior a de empréstimo:

Estava ocorrendo o seguinte erro, o usuário estava conseguindo colocar qualquer data para devolver o livro recentemente emprestado. A solução foi colocar a data mínima de devolução (MinDate) como a data atual, e assim, o usuário não consegue escolher uma data inválida para a devolução do livro.

- Erro de leitura ao ler um byte no arquivo texto:

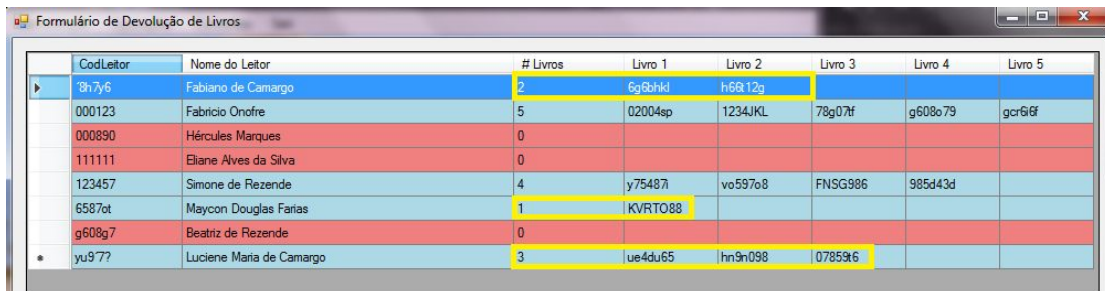
Estava ocorrendo o seguinte erro, quando o método LerDados() era chamado o programa dava erro de leitura no arquivo, pois o correto era a variável byte ocupar 3 caracteres e não somente o tanto de algarismo que seu número possui. A solução foi bem simples, eu apenas usei o PadLeft() para completar os caracteres faltantes.

III - Dificuldades encontradas:

- Uso das propriedades do DataGridView .
- Como deixar uma linha selecionada do DataGridView .
- Como colorir uma linha do DataGridView .
- Como pegar o índice da linha atual do DataGridView .

IV – Imagens de erros, telas em execução, etc.

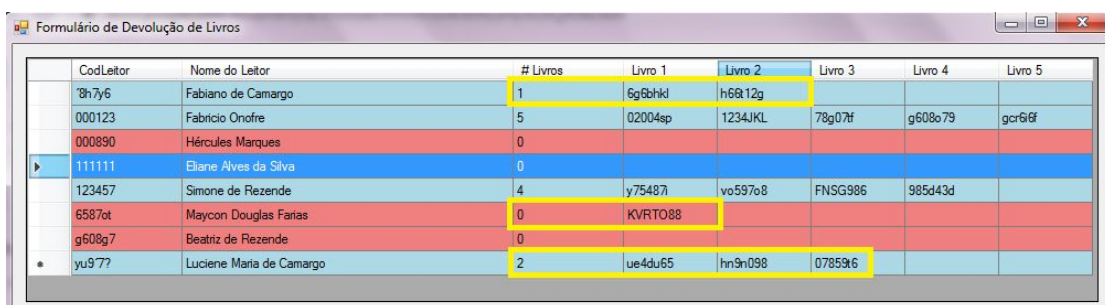
1. Exibição dos livros emprestados antes da operação de devolução:



Formulário de Devolução de Livros

CodLeitor	Nome do Leitor	# Livros	Livro 1	Livro 2	Livro 3	Livro 4	Livro 5
7h7y6	Fabiano de Camargo	2	6g8bhkl	h6812g			
000123	Fabicio Onofre	5	02004sp	1234JKL	78g07f	g608o79	gcr66f
000890	Hércules Marques	0					
111111	Eliane Alves da Silva	0					
123457	Simone de Rezende	4	y75487	vo597o8	FNSG986	985d43d	
6587ot	Maycon Douglas Farias	1	KVRT088				
g608g7	Beatriz de Rezende	0					
yu977	Luciene Maria de Camargo	3	ue4du65	hn9n098	078596		

1.1 – Exibição dos livros emprestados depois da operação de devolução:



Formulário de Devolução de Livros

CodLeitor	Nome do Leitor	# Livros	Livro 1	Livro 2	Livro 3	Livro 4	Livro 5
7h7y6	Fabiano de Camargo	1	6g8bhkl	h6812g			
000123	Fabicio Onofre	5	02004sp	1234JKL	78g07f	g608o79	gcr66f
000890	Hércules Marques	0					
111111	Eliane Alves da Silva	0					
123457	Simone de Rezende	4	y75487	vo597o8	FNSG986	985d43d	
6587ot	Maycon Douglas Farias	0	KVRT088				
g608g7	Beatriz de Rezende	0					
yu977	Luciene Maria de Camargo	2	ue4du65	hn9n098	078596		

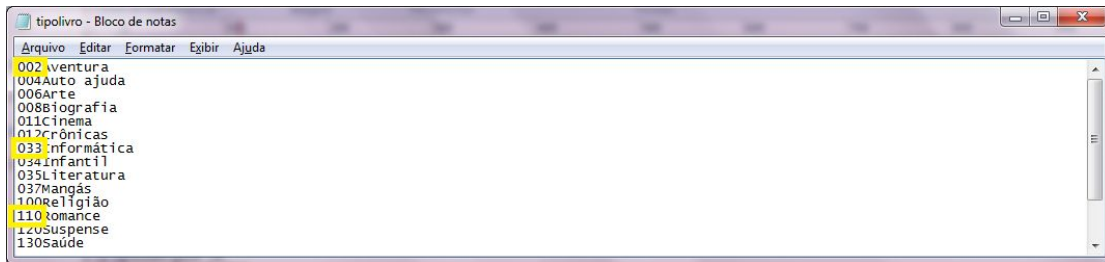
1.2 – Exibição corrigida (apagou os livros devolvidos)



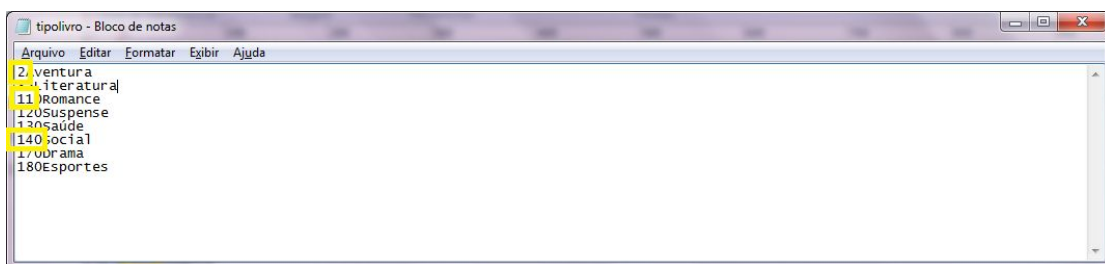
Formulário de Devolução de Livros

CodLeitor	Nome do Leitor	# Livros	Livro 1	Livro 2	Livro 3	Livro 4	Livro 5
7h7y6	Fabiano de Camargo	1	6g8bhkl				
000123	Fabicio Onofre	5	02004sp	1234JKL	78g07f	g608o79	gcr66f
000890	Hércules Marques	0					
111111	Eliane Alves da Silva	0					
123457	Simone de Rezende	4	y75487	vo597o8	FNSG986	985d43d	
6587ot	Maycon Douglas Farias	0					
g608g7	Beatriz de Rezende	0					
yu977	Luciene Maria de Camargo	2	ue4du65	078596			

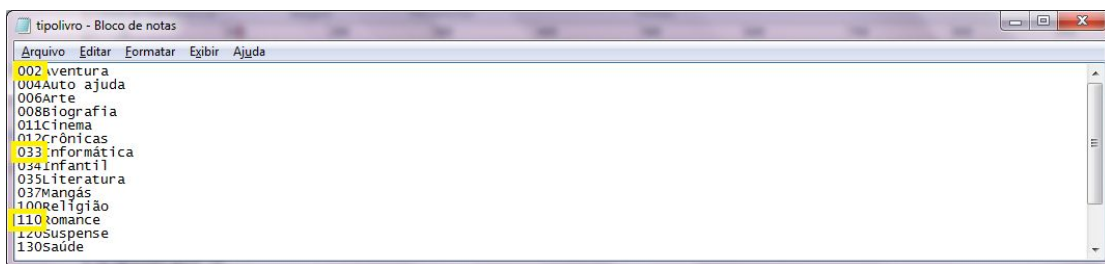
2. Escrita de uma variável byte no arquivo texto:



2.1 – Exibição do arquivo tipo de livro após a inclusão de um novo livro:



2.2 – Exibição corrigida (incluiu os zeros a esquerda):



V – Auxílio da monitoria:

Não foi necessária a ajuda da monitoria durante o projeto, pois a única dúvida que eu tinha foi comentada e resolvida no grupo do whatsapp da turma. O aluno Vitor Osuma Shoji, foi quem orientou sobre como conseguir abrir um formulário após o mesmo ser aberto e descartado diversas vezes. A propriedade `IsDispose` do formulário foi utilizada para conseguir abrir o formulário mais de uma vez após o seu fechamento.

Conclusão

Enfim, foi aprendido como desenvolver programas que englobam a plataforma Windows Forms, por meio do uso da programação visual em C#. A manutenção de programas online possibilitou um melhor entendimento sobre o que é realmente a Linguagem Orientada a Objetos, uma vez que nesse último projeto consegui entender muito bem o assunto de vetores de objetos genéricos, juntamente com o uso das Interfaces na programação.