



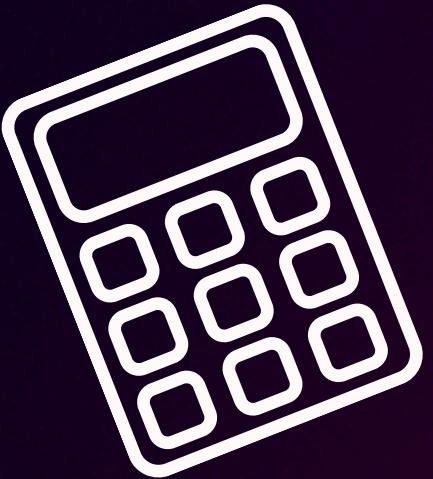
FUTURY LIFE

Empresa de Programação Orientada e Objetos



PROJETO ESCOLHIDO

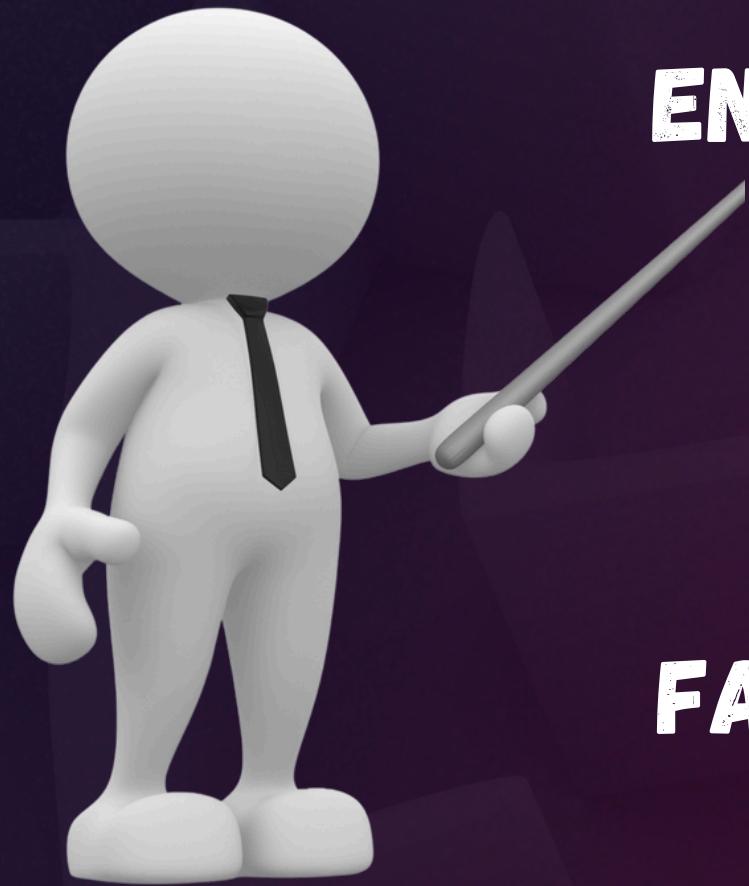
Calculadora e Jogo da Velha



Por que escolhemos: A white 3D-style icon of a small human figure sitting cross-legged on a large, stylized question mark.

- *São projetos simples e úteis para treinar programação.*
- *Ajudam a aplicar os conceitos de orientação a objetos.*
- *Permitem mostrar o resultado com uma interface legal.*

DESAFIOS E DIFICULDADES



ENTENDER COMO USAR O SWING PARA FAZER A INTERFACE.

DIVIDIR BEM O CÓDIGO EM CLASSES.

FAZER A LÓGICA DO JOGO DA VELHA FUNCIONAR CERTINHO.

TRABALHAR EM GRUPO E ORGANIZAR AS TAREFAS.



SKILLS



🎨 **Guilherme Pablo -**
Designer de Interface /
Gráfico

Sou o responsável por deixar tudo bonito e organizado. Cuidei da identidade visual, das cores, do layout da interface e da parte criativa do projeto. Gosto de pensar em como o usuário vai interagir com o que a gente cria e deixar tudo com uma cara moderna.



💻 **João Victor -**
Programador

O João ficou focado na parte do código, principalmente nas funções da calculadora e do jogo da velha. Ele ajudou a organizar as classes, resolver bugs e garantir que tudo funcionasse certinho. Manda bem na lógica.



🧠 **Otávio Sousa -**
Designer e
Programador

O Otávio mandou bem tanto no visual quanto no código. Ele ajudou a montar a parte gráfica no Swing e também trabalhou na lógica dos projetos. Sempre deu ideias pra deixar o design funcional e bonito ao mesmo tempo.



🔧 **José Luis -**
Programador

O José ajudou bastante com testes e lógica. Ele trabalhou na parte de validações e ficou de olho nos detalhes do funcionamento do jogo, como verificar empate e vitória. Sempre ajudava quando alguém travava em alguma parte.



FERRAMENTAS USADAS

NESSE SLIDE, MOSTRAMOS AS PRINCIPAIS FERRAMENTAS QUE UTILIZAMOS NO PROJETO.

A LINGUAGEM ESCOLHIDA FOI JAVA, E USAMOS A BIBLIOTECA SWING PARA CONSTRUIR A INTERFACE GRÁFICA.
AS IDES USADAS FORAM O VS CODE.
E PARA ORGANIZAÇÃO DO CÓDIGO EM GRUPO, USAMOS O GITHUB.”



DIVISÃO DAS FUNÇÕES

AQUI ESTÁ A DIVISÃO DAS FUNÇÕES ENTRE OS MEMBROS DO GRUPO.

O GUILHERME FICOU RESPONSÁVEL PELO DESIGN DA INTERFACE.

OTÁVIO, ATUOU TANTO NO DESIGN QUANTO NA PROGRAMAÇÃO.

O JOÃO TRABALHOU COM A PROGRAMAÇÃO DA LÓGICA.

E O JOSÉ CUIDOU DOS TESTES E DA VALIDAÇÃO DO PROJETO.



ENCERRAMENTO

PARA ENCERRAR, GOSTARÍAMOS DE DESTACAR QUE CONSEGUIMOS APLICAR A ORIENTAÇÃO A OBJETOS NA PRÁTICA. TAMBÉM CONSEGUIMOS DESENVOLVER DOIS PROJETOS FUNCIONAIS EM GRUPO. E, POR FIM, AGRADECemos POR ASSISTIREM À NOSSA APRESENTAÇÃO!

FUTURY LIFE

