Texto, Carta

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Alunos: João Oliveira Galeazzi, Rafael Sasso

Professora: Andrea Aparecida Konzen

SISTEMA DE GESTÃO DE EVENTO ESPORTIVO

Diagrama

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

2. Descrição de dados:

Para o armazenamento de todos os atletas, percursos e locais foi usado um ArrayList, pois aprimora a busca para inserção na criação de provas, que se utiliza das demais classes como atributos. E para as provas foi usado uma Queue que facilita devido à sua propriedade FIFO, que permite a atualização dos tempos das provas por ordem de adição.

3. Armazenamento de dados:

Foi escolhido usar a serialização devido à permitir salvar o estado completo do objeto, incluindo seus atributos complexos como enum e objetos associados, coisas que a utilização de arquivos de texto dificultaria e não seria uma opção tão viável.

Algumas vantagens são estrutura preservada, leitura e gravação mais rápida, suporte às listas, mantêm os objetos e fácil manutenção. Em geral a serialização é mais segura, eficiente e fácil de manter em projetos com múltiplas classes interligadas