

# Projeto final

## Metodologia e Linguagem de Programação Avançada

Eduardo Torres Medeiros de Araújo  
Francisco de Assis Alcântara Neto  
Henderson Aryel Alves Martins

4º Período de Ciência da Computação

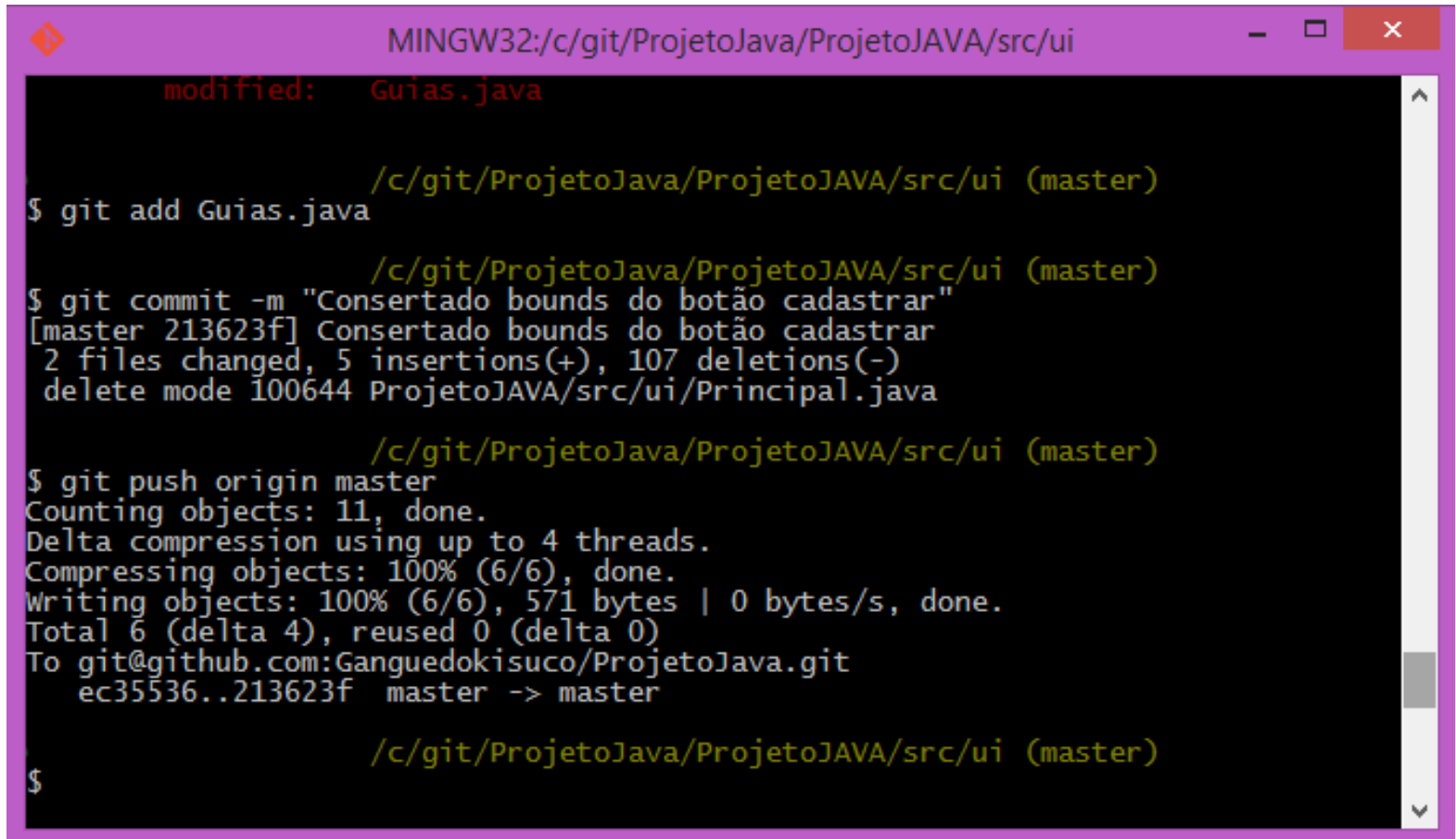
João Pessoa  
2015.1

# Equipe e experiência

- Durante esse tempo no Desenvolvimento da aplicação aprendemos a usar o GIT por linha de comando para organização do nosso projeto, criamos um repositório no GitHub em que todos os membros do time tenham permissão para commitar.



# Equipe e experiência



```
MINGW32:/c/git/ProjetoJava/ProjetoJAVA/src/ui
modified:  Guias.java

/c/git/ProjetoJava/ProjetoJAVA/src/ui (master)
$ git add Guias.java

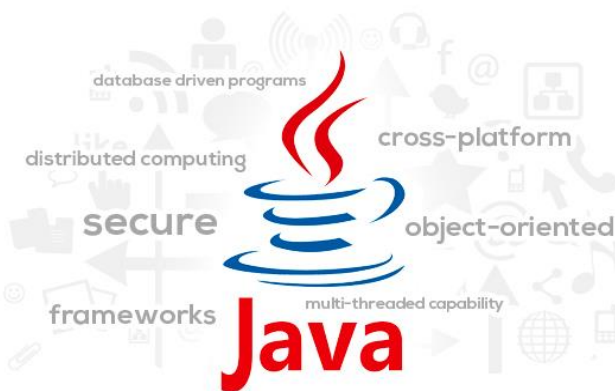
/c/git/ProjetoJava/ProjetoJAVA/src/ui (master)
$ git commit -m "Consertado bounds do botão cadastrar"
[master 213623f] Consertado bounds do botão cadastrar
2 files changed, 5 insertions(+), 107 deletions(-)
delete mode 100644 ProjetoJAVA/src/ui/Principal.java

/c/git/ProjetoJava/ProjetoJAVA/src/ui (master)
$ git push origin master
Counting objects: 11, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (6/6), done.
Writing objects: 100% (6/6), 571 bytes | 0 bytes/s, done.
Total 6 (delta 4), reused 0 (delta 0)
To git@github.com:Ganguedokisuco/ProjetoJava.git
ec35536..213623f  master -> master

/c/git/ProjetoJava/ProjetoJAVA/src/ui (master)
$
```

# Equipe e experiência

- Para criação das telas do sistema usamos a extensão Java Swing e a reutilização de código para otimizar o desenvolvimento e para que futuramente caso haja necessidade de alguma alteração, a aplicação não terá problemas.



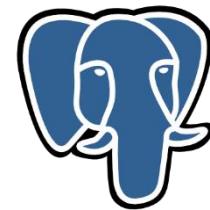
# Nome do Sistema

# URANUS



# Detalhes do Sistema

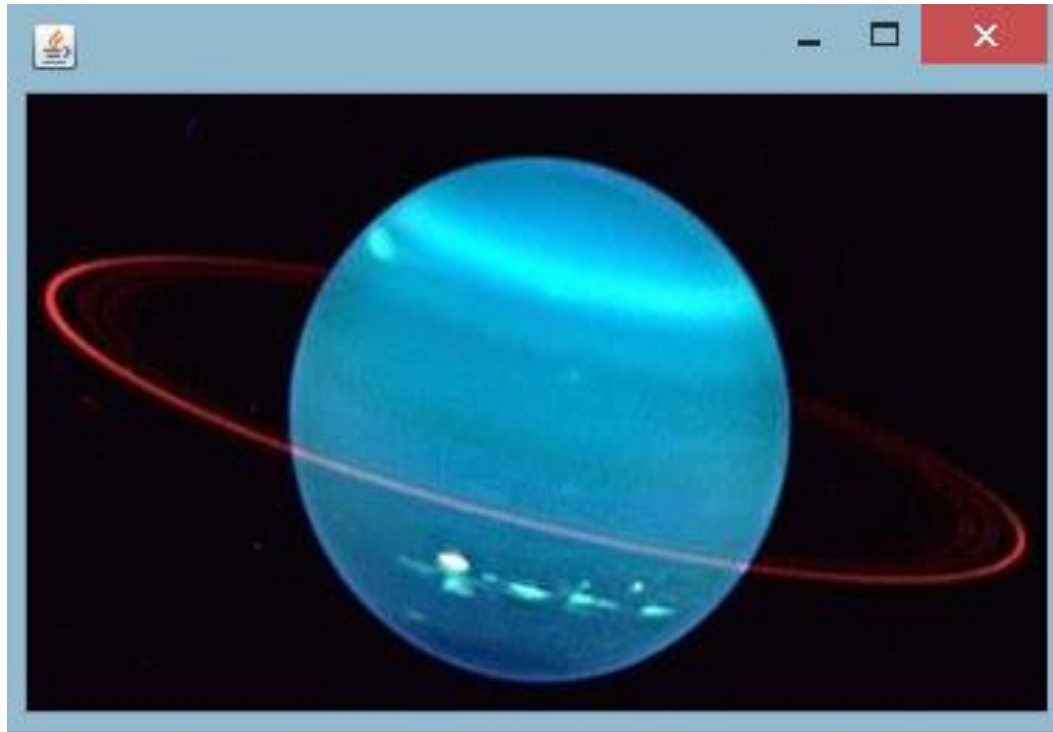
- URANUS é uma aplicação para administração de contas bancárias, nele o usuário pode fazer cadastros, caso necessário, pode alterar os dados dos cadastrados, deletar, listar, creditar e debitar da conta, e também gera um relatório de qualquer conta.
- As contas cadastradas são salvas em um banco de dados.



PostgreSQL

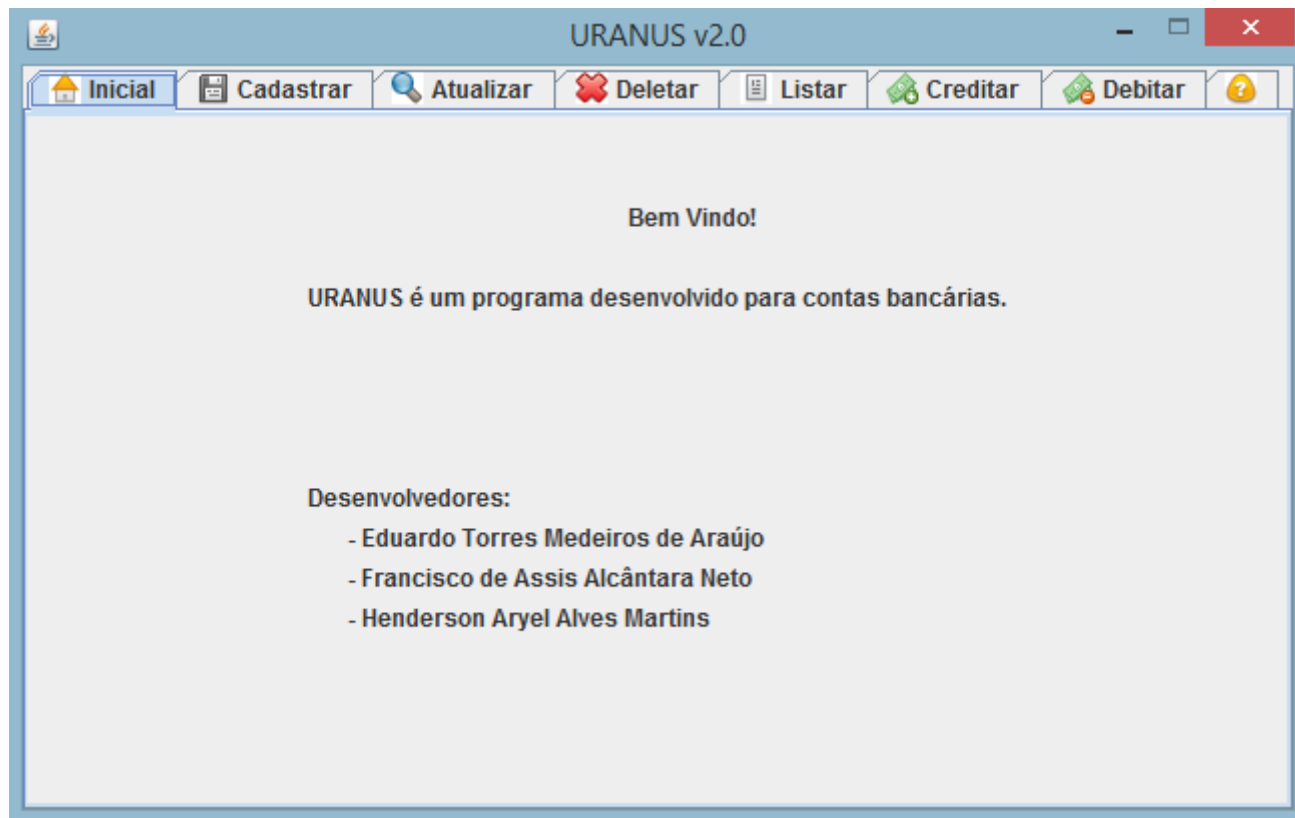
# Telas do Sistema

- Tela de Carregamento



# Telas do Sistema

- Tela Inicial





# Telas do Sistema

- Telas Cadastrar

URANUS v2.0

Inicial Cadastrar Atualizar Deletar Listar Creditar Debitar ?

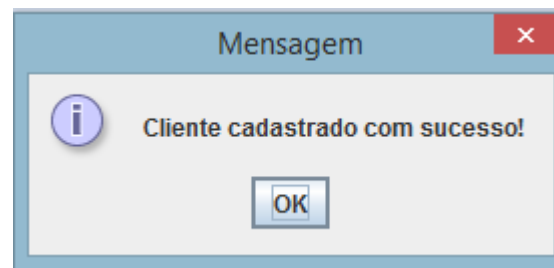
Nome:

CPF:

Data de Nascimento:

Número da Conta:

Cadastrar



# Telas do Sistema

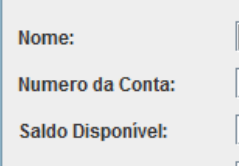
- Telas Atualizar

URANUS v2.0

Inicial Cadastrar Atualizar Deletar Listar Creditar Debitar ?

CPF:

Atualizar



Atualizar

Nome:

Numero da Conta:

Saldo Disponível:


CPF:

Data de Nascimento:

Data do ultimo acesso:

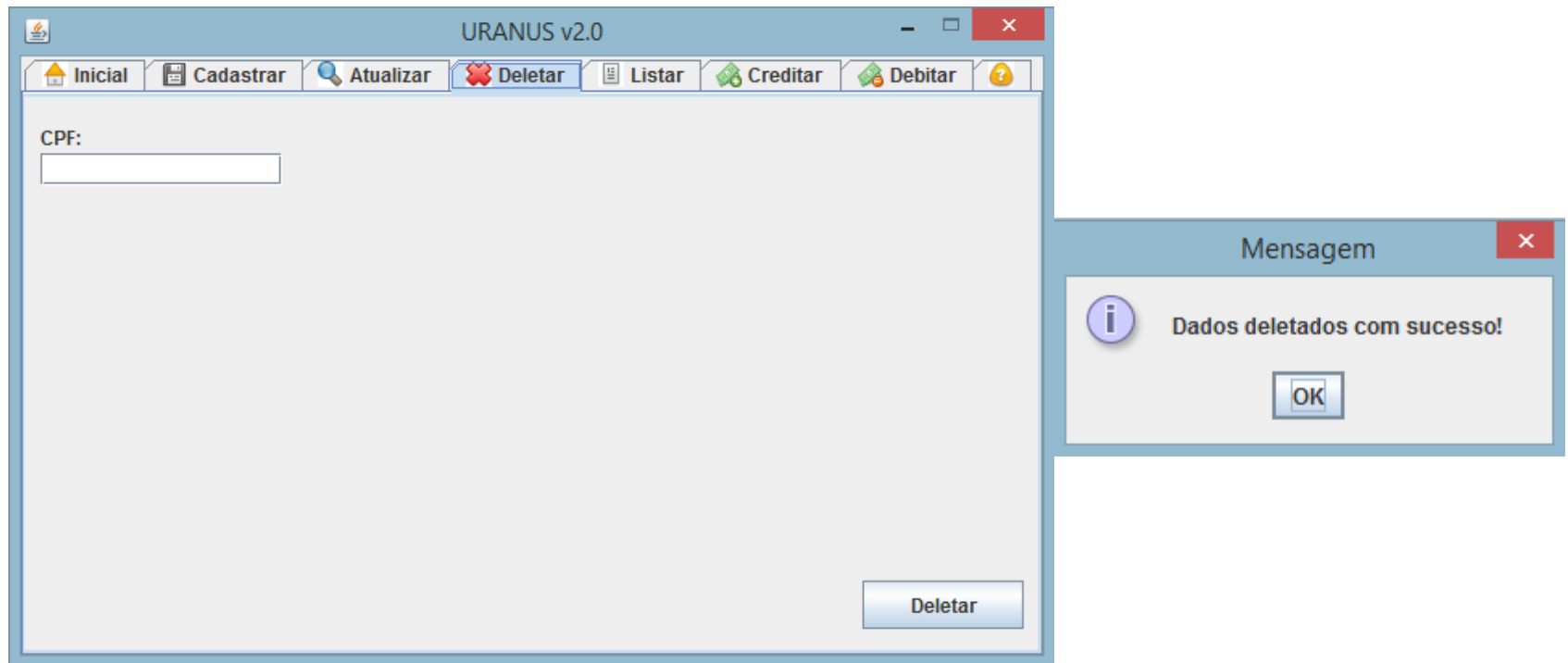
Você deseja atualizar?

Cancelar OK



# Telas do Sistema

- Telas Deletar



# Telas do Sistema

- Telas Listar

URANUS v2.0

Inicial Cadastrar Atualizar Deletar Listar Creditar Debitar ?

Consulta  CONTAS

Nome	CPF	Numero da Conta	Saldo
------	-----	-----------------	-------

# Telas do Sistema

- Telas Debitar

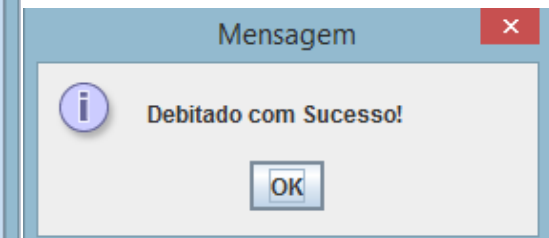
URANUS v2.0

Inicial Cadastrar Atualizar Deletar Listar Creditar Debitar

Número da Conta:

Valor Debitar:

Debitar



# Telas do Sistema

- Telas Creditar

The screenshot displays the 'URANUS v2.0' application window. The title bar includes standard window controls. The menu bar contains the following options: Inicial, Cadastrar, Atualizar, Deletar, Listar, Creditar (highlighted), Debitar, and a help icon. The main workspace contains two input fields: 'Número da Conta:' and 'Valor Creditar:'. A 'Creditar' button is located at the bottom right of the workspace. An external 'Mensagem' dialog box is open, displaying an information icon, the text 'Creditado com Sucesso!', and an 'OK' button.

# Requisito Especial

- Como requisito especial, nossa aplicação tem um botão de ajuda, que quando selecionado abre um arquivo com o manual da aplicação.

