



FCTUC FACULDADE DE CIÊNCIAS
E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Visita de Estudo

APLICAÇÃO COM INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS PARA ESCOLHA DE
UMA VISITA DE ESTUDO
RELATÓRIO META 2

Programação Orientada a Objetos | 17 de dezembro 2018

Índice

Introdução.....	2
Arquitetura de Software	2
Manual de instalação	3

INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo organizar uma visita de estudo dos alunos do DEI.

A viagem deve contemplar com 3 locais, cada um com vários pontos de interesse.

Inicialmente a aplicação solicita preferências do utilizador em função dos locais e de pontos de interesse a visitar. Todos os utilizadores indicam um montante máximo que querem gastar e um ponto de interesse que querem visitar ou um local que querem evitar, dependendo do tipo de curso (Licenciatura/Mestrado).

ARQUITETURA DE SOFTWARE

A aplicação permite registo dos utilizadores, introdução das preferências do utilizador contemplando locais e pontos de interesse, inserir um montante máximo que o aluno pretende gastar. Após o registo e/ou login o utilizador poderá visualizar uma lista de viagens que satisfazem as condições do utilizador onde inclui um museu.

Os pedidos da interface gráfica são recebidos e traduzidos para as funções da classe main.java que posteriormente serão tratadas direcionando e/ou devolvendo conteúdo.

Esta classe usa as classes Aluno.java, Aluno_licenciado.java, Aluno_mestrado.java, Bar.java, Ficheiro.java, Local.java, Museu.java, Parque.java, Ponto_interesse.java, Universidade.java e viagem.java (Será apresentado no final do relatório as dependências UML). Para além das classes.java são usadas os ficheiros: ficheiro_aluno.obj, ficheiro_aluno.txt e ficheiro_local.txt.

A interação com o utilizador é feita através de uma interface gráfica.

A aplicação é contruída por meio da linguagem de programação Java, mais precisamente versão 1.8.0_181, com uma linguagem de nível 8.

Nota: para a realização deste projeto foi usada uma biblioteca que estará na pasta lib de POO_1819_v02, do .zip do inforestudante. Esta biblioteca tem unicamente a função de fazer deepcopy de listas que são apresentadas ou alteradas durante a interação com o sistema.



Georgiana Corduneanu | 2016220812
PÁGINA 3

MANUAL DE INSTALAÇÃO

Para o bom aproveitamento deste programa deverá ter o SDK versão 1.8.o_181 e definir as localização dos ficheiros .obj dentro do path da pasta POO_1819_projeto_vo2 na classe ficheiro.java.

Para a criação dos ficheiros objetos terá em comentário as linhas 1, 2, 3 enquanto que as linhas 4 e 5 terá de as “descomentar”.

```
1 leitura_txt_lista_local();  
2 leitura_txt_lista_aluno();  
3//  lista_aluno.addAll(leitura_obj_lista_aluno());  
4 //escrita_obj_aluno();  
5 //escrita_obj_local();
```

Corre-se o Main.java e para-se. Para usufruir do programa volte a pôr como estava.