



Trabalho Agenda Eletrônica

Copyright © 2013-2014

Quinta-feira, 26 de junho de 2014.

Desenvolva um aplicativo Java GUI que implemente as funções de uma Agenda Eletrônica. Esta agenda deve fornecer os seguintes serviços:

1. Cadastrar, consultar, alterar, excluir e relacionar (relatório) todos os dados de uma pessoa (nome, e-mails, telefones, data de aniversário). A função relatório exibe no vídeo os dados de todas as pessoas da agenda. As operações de consulta, alteração e exclusão devem solicitar o nome da pessoa.
2. Cadastrar, consultar, alterar, excluir e relacionar (relatório) todas as tarefas de uma pessoa. A função relatório exibe no vídeo todas as tarefas de uma pessoa. As operações de consulta, alteração e exclusão devem solicitar a data da tarefa.
3. Exibir o nome de todos os aniversariantes de um período especificado pelo usuário. Por exemplo, de 01/12/2014 a 31/01/2015.
4. Exibir os dados de todos os aniversariantes do dia quando o programa for iniciado.
5. Exibir os dados de todos os aniversariantes que farão aniversário 7 dias a partir da data atual quando o programa for iniciado.

1. Modelo Lógico do Banco de Dados

Notação: chave primária sublinhada; chave estrangeira precedida por cerquilha (#).

1. Pessoa(CódigoPessoa, Nome, DataDeAniversario)
2. Email(Email, #CódigoPessoa)
3. Telefone(Número, tipo, #CódigoPessoa)
Nota: Valores válidos para tipo de telefone: **M** = Móvel, **F** = Fixo.
4. Tarefa(CódigoTarefa, Descrição, Data, Hora)
5. Compromisso(#CódigoPessoa, #CódigoTarefa)

2. Critérios de Avaliação

1. O trabalho será avaliado considerando:
 - 1.1 - tratamento dos dados fornecidos pelo usuário e dos cálculos que possam abortar a execução do programa. Usar tratamento de exceção;

- 1.2 - a lógica empregada na solução do problema;
- 1.3 - o funcionamento do programa;
- 1.4 - a usabilidade¹ do programa e da interface gráfica;
- 1.5 - o conhecimento da linguagem de programação;
- 1.6 - o uso do paradigma de orientação a objetos;
- 1.7 - código fonte legível, indentado, organizado e comentado.

2. Todos os componentes Swing listados abaixo devem ser utilizados na criação da interface gráfica do programa. Outros componentes Swing poderão ser usados, porque a lista abaixo representa uma relação mínima de componentes GUI.

JDialog, JFrame, JLabel, JButton, JPanel, JTextField, JTextArea, JRadioButton, JComboBox, JList, JMenu, JMenuItem, JMenuBar, JProgressBar, JPopupMenu, JTabbedPane.

3. O trabalho pode ser desenvolvido em equipe composta por no máximo 2 (dois) alunos.
4. A implementação das tabelas e seus relacionamentos deve ser feito usando os recursos do banco de dados **PostgreSQL via JDBC**.
5. Não é permitido o uso de *frameworks*, API, bibliotecas de classes ou qualquer ferramenta que permita, de maneira automática para o programador - sem escrever comandos SQL e não usar JDBC -, a persistência e a recuperação de objetos em banco de dados relacionais.

3. Artefatos de Software

Os seguintes artefatos de *software* devem ser entregues:

- a) o projeto Java desenvolvido na IDE Eclipse;
- b) o arquivo JAR executável da aplicação.

Compactar todos os artefatos criando um arquivo ZIP com o nome da equipe.

4. Data e Forma de Apresentação

- **Quarta-feira, 30 de julho de 2014.**
- Entrevista sobre o desenvolvimento e o funcionamento do sistema.

5. Valor do Trabalho

30,0 (trinta) pontos.

Prof. Márlon Oliveira da Silva
marlon.silva@ifsudestemg.edu.br

¹ A usabilidade está diretamente ligada a interface e a capacidade do *software* em permitir que o usuário alcance suas metas de interação com o sistema. Ser de fácil aprendizagem, permitir uma utilização eficiente e apresentar poucos erros, são os aspectos fundamentais para a percepção da boa usabilidade por parte do usuário. Mas a usabilidade pode ainda estar relacionada com a facilidade de ser memorizada e ao nível de satisfação do usuário.

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Usabilidade>