



Programação Orientada a Objetos
Trabalho prático

2023/2024
Meta 1

Licenciatura de Engenharia Informática

Kevin Rodrigues - 2013010749@isec.pt

Renato Ferreira – a2019134345@isec.pt

	Realizado	Realizado parcialmente	Não realizado
Leitura e validação de comandos	X		
Leitura de ficheiro de comandos	X		
Construção parcial da interface com o utilizador	X		
Construção de classes (construído ou declarado)	X		
Construção classe Zonas	X		
Construção da classe processador e para uma regra genérica	X		
Organização em .cpp/.h	X		

Estrutura do projeto

Interface

- Gere toda a interface, gestão de comandos e a sua execução
- Apresenta uma habitação

Habitação

- Classe que guarda N zonas

Zona

- Classe que guarda toda a informação relativa a propriedades, sensores, aparelhos e processadores de regras

Procesador

- Classe que guarda toda a informação sobre as regras definidas

Regra

- Classe que armazena informações significativas para utilização por parte dos sensores e aparelhos

Propriedade

- Classe pai (super classe) que se define pelas informações/ações gerais ou base utilizadas pelas sub classes (herança: temperatura, luz,...)

Aparelho

- Classe pai (super classe) que se define pelas informações/ações gerais ou base utilizadas pelas sub classes (herança: Aquecedor, Lampada, ...)

Sensor

- Classe que é responsável pelas ações sobre a sua propriedade na zona