

UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS E COMPUTAÇÃO
PROFESSOR ANDRÉ FELIPE BÜRGER
PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

## Lista de Exercícios 08

## Sistema de Gerenciamento de Obras

#### Contexto do Negócio

A **ConstrutechBR** é uma construtora de médio porte que atua tanto em projetos públicos (obras de infraestrutura municipal, estadual e federal) quanto em empreendimentos privados (condomínios residenciais, fazendas, galpões industriais).

Atualmente, a empresa mantém planilhas separadas para controlar suas obras e uma lista de engenheiros e arquitetos responsáveis por cada projeto. Com o crescimento da empresa, essa forma de trabalho tem gerado problemas: informações duplicadas, dificuldade para encontrar todos os projetos de um profissional específico, e perda de tempo ao tentar diferenciar obras públicas de privadas nos relatórios.

#### Histórias de Usuário

#### História #1: Cadastro de Profissionais

Como gerente de projetos

**Eu quero** manter um registro dos profissionais responsáveis pelas obras

Para que eu possa identificá-los de forma única e contatá-los quando necessário

#### Critérios de Aceite:

- Cada profissional deve ter um identificador único no sistema
- É necessário armazenar o documento de identificação (CPF) de cada profissional
- O nome completo deve ser registrado
- Não pode haver dois profissionais com o mesmo identificador ou CPF

# História #2: Registro de Projetos Públicos

Como coordenador de obras públicas

Eu quero cadastrar os projetos de infraestrutura que a empresa executa

Para que eu possa acompanhar os prazos e responsáveis de cada empreendimento

## Critérios de Aceite:

- Todo projeto deve ter um número único de identificação
- É necessário registrar quando o projeto entrou no sistema
- Deve haver uma descrição detalhada do que será executado
- É obrigatório informar quando os trabalhos começam e quando devem terminar
- Um ou mais profissionais podem ser responsáveis pelo mesmo projeto
- O sistema deve ser capaz de calcular automaticamente quanto tempo durará ou durou o projeto

# História #3: Registro de Empreendimentos Privados

Como coordenador de obras privadas

Eu quero cadastrar os projetos de clientes particulares

Para que eu possa controlar as características específicas desses empreendimentos

### Critérios de Aceite:

- Todo empreendimento deve ter um número único de identificação
- É necessário registrar quando o empreendimento entrou no sistema



Universidade Regional de Blumenau Centro de Ciências Exatas e Naturais Departamento de Sistemas e Computação Professor andré felipe bürger Programação Orientada a Objetos

- Deve haver uma descrição detalhada do projeto
- É fundamental indicar se o terreno fica em área rural ou urbana
- A metragem total do terreno deve ser informada
- Um ou mais profissionais podem ser responsáveis pelo mesmo empreendimento
- O sistema deve fornecer um resumo que inclua a localização e o tamanho do terreno

#### História #4: Sistema de Emissão de Relatórios

Como gerente da empresa

Eu quero emitir diferentes tipos de relatórios sobre os projetos

Para que eu possa tomar decisões estratégicas e atender às necessidades de cada departamento

#### **Critérios de Aceite:**

- O sistema deve permitir emitir relatórios em diferentes formatos/estilos:
  - Relatório Completo: Lista todos os projetos (públicos e privados) ordenados por número
  - Relatório por Tipo: Filtra e exibe apenas projetos públicos OU apenas empreendimentos privados
  - o Relatório por Profissional: Dado o identificador de um profissional, lista todos os projetos em que ele está alocado
  - Relatório Resumido: Exibe apenas informações essenciais de todos os projetos
- Cada tipo de relatório deve poder formatar e apresentar os dados de forma diferente
- Deve ser fácil adicionar novos tipos de relatórios no futuro sem modificar os projetos existentes
- Todos os relatórios devem seguir um padrão: ter um método para gerar o conteúdo formatando a saída conforme o tipo do relatório.
- O sistema deve permitir escolher qual relatório emitir em tempo de execução

### **Requisitos Técnicos**

#### **Modelagem Orientada a Objetos**

Você deve criar uma solução que utilize os princípios fundamentais da Programação Orientada a Objetos:

- 1. Identifique as entidades do domínio a partir das histórias de usuário
- 2. **Crie um diagrama de classes UML** que represente sua solução, incluindo:
  - Todas as entidades identificadas
  - Relacionamentos entre elas (pense em herança, composição, agregação)
  - Atributos com tipos apropriados
  - Métodos principais
  - Multiplicidade dos relacionamentos
  - Use interfaces para definir comportamentos comuns que devem ser garantidos
  - Considere o uso de classes abstratas se identificar código comum que pode ser reutilizado
- 3. **Implemente sua solução** seguindo os conceitos de orientação a objetos, garantindo:
  - Encapsulamento adequado dos dados



Universidade Regional de Blumenau Centro de Ciências Exatas e Naturais Departamento de Sistemas e Computação Professor andré felipe bürger Programação Orientada a Objetos

- Reuso de código através de herança
- Polimorfismo para tratar diferentes tipos de forma genérica
- Validações de negócio apropriadas

## Perguntas para Reflexão

Antes de começar a implementação, pense sobre:

- Quais são as entidades principais que aparecem nas histórias?
- Existe algo em comum entre projetos públicos e privados? Como representar isso?
- Que comportamentos s\u00e3o esperados de todos os tipos de projetos, independentemente se s\u00e3o p\u00fablicos ou privados?
- Como garantir que certos comportamentos sejam implementados? (pense em contratos)
- Qual a natureza do relacionamento entre profissionais e projetos?
- Como organizar o código para evitar repetição?

#### **Entregáveis**

- 1. **Diagrama de Classes UML** completo da sua solução
- 2. **Código-fonte** implementado
- 3. Programa de demonstração que mostre:
  - Cadastro de profissionais
  - Cadastro de diferentes tipos de projetos
  - Todos os relatórios solicitados funcionando
  - Validações em ação

# **Dicas Importantes**

- Leia **todas** as histórias de usuário cuidadosamente antes de começar a modelar
- Identifique padrões e características comuns entre as histórias
- Pense em como a orientação a objetos pode ajudar a organizar e reutilizar código
- Lembre-se: interfaces definem o que deve ser feito, não como
- · Considere que novas funcionalidades podem ser adicionadas no futuro seu design deve ser flexível