



POO - 2025

# JAVIX

DESENVOLVEDORA DE APPS E JOGOS

IFCE CAMPUS MARANGUAPE

# Javix - Inovação em Jogos e Apps

## Sobre a Javix:

- Empresa inovadora especializada no desenvolvimento de jogos e aplicativos móveis e para desktop.
- Criada para atender às necessidades de um mercado em constante evolução.

## Missão:

- Entregar soluções criativas e funcionais com foco na experiência do usuário.

## Tecnologia Utilizada:

- Utilização da tecnologia Java e da biblioteca Swing para o desenvolvimento de produtos.

## Objetivos:

- Criar produtos dinâmicos, de alta performance e visualmente atraentes.
- Atuar tanto no entretenimento quanto na melhoria do dia a dia dos usuários.

## Visão da Javix:

- Transformar ideias em realidade, oferecendo sempre o melhor em inovação e design.

01





# Sobre o Projeto

A Javix é um projeto desenvolvido em equipe de 4 pessoas, na disciplina de Programação Orientada a Objetos (POO). Usamos o NetBeans e a biblioteca Swing para criar jogos e apps. As funções foram divididas de maneira equilibrada, com foco na colaboração e na entrega de um produto de qualidade. Cada membro contribui ativamente, garantindo que todos os aspectos do projeto sejam bem integrados.



# Objetivo Inicial:

- Desenvolver uma calculadora e um jogo da velha
- Aplicar conceitos de Programação Orientada a Objetos (POO)
- Utilizar a biblioteca Swing para criar interfaces gráficas
- Planejamento de sistema de login com envio de código por e-mail (não implementado)

# Objetivo Final:

- Entregar uma aplicação funcional com a calculadora e o jogo da velha
- Implementar uma interface gráfica amigável



# TOOLBOX



**PLANEJADO**

- Utilizar o Eclipse como IDE para o desenvolvimento do projeto
- Utilizar JavaDev como nome da empresa



**UTILIZADO**

- Javix: Nome da empresa escolhido para o projeto
  - NetBeans: IDE escolhida pela flexibilidade
  - Swing: Biblioteca gráfica para as interfaces
  - Java: Linguagem de programação para o desenvolvimento

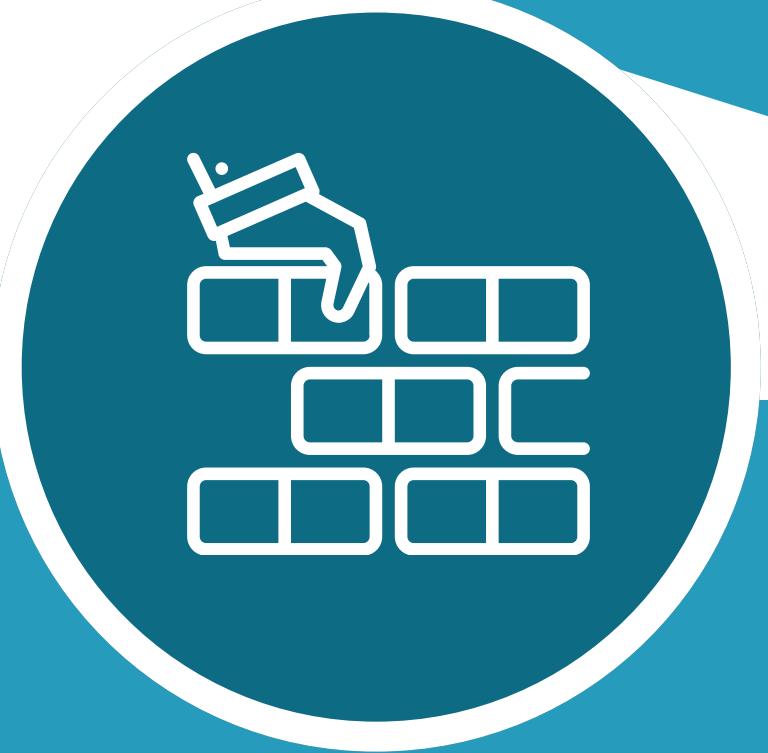
# Skills



## Usadas

• O projeto utilizou diversas skills como Programação Orientada a Objetos (POO) para organizar o código, Java para as funcionalidades e Swing para criar interfaces gráficas. Optamos pelo NetBeans pela flexibilidade, em vez do Eclipse inicialmente planejado. O trabalho em equipe foi essencial para a divisão equilibrada de tarefas e o desenvolvimento da calculadora e do jogo da velha.

05



## Updates

Houve atualizações no escopo, como a mudança de IDE e a não implementação do sistema de login com envio de código por e-mail, que foi planejado, mas não concretizado devido a limitações de tempo.

# Principais Barreiras

- **Erros no Eclipse:** Inicialmente planejamos usar o Eclipse, mas enfrentamos diversos erros que prejudicaram o progresso.
- **Migração para o NetBeans:** Precisamos migrar para o NetBeans, o que exigiu refazer todo o trabalho realizado até então.
- **Posicionamento dos Elementos:** Ajustar o layout e o posicionamento dos componentes na interface gráfica foi desafiador.
- **Design Visual:** Definir a combinação de cores e o estilo visual que atendesse às expectativas foi uma tarefa difícil para garantir uma boa experiência de usuário.





## Entrega

Todo o material utilizado no projeto, incluindo o código-fonte, o diagrama de classes e os recursos utilizados, foi disponibilizado no GitHub. Basta acessar o GitHub ***javixoficial*** para conferir o conteúdo. Ao final da apresentação, iremos demonstrar o nosso app em execução, mostrando as funcionalidades implementadas e a interface criada.

# Conclusão e Updates Futuros

O projeto Javix foi uma experiência enriquecedora, permitindo aplicar conceitos de POO e desenvolver funcionalidades práticas como a calculadora e o jogo da velha. A equipe superou desafios, como a migração do Eclipse para o NetBeans, e aprimorou o design visual e o posicionamento dos elementos da interface.

## Updates Futuros

Para melhorias futuras, planejamos adicionar funcionalidades à calculadora, como cálculo de IMC, raiz quadrada e potência. No jogo da velha, queremos implementar a opção de jogar contra a máquina online. Além disso, na tela de login, pretendemos incluir cadastro de usuário e a funcionalidade de login para maior interatividade e segurança.



POO - 2025

---

# OBRIGADO!

VAMOS PARA A EXECUÇÃO

IFCE CAMPUS MARANGUAPE