

CENTRO UNIVERSITÁRIO ALVES FARIA
TRABALHO N2 – ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES

REGRAS:

ALUNOS: JONATHAS, WANDREY, LEONARDO CAMPOS.

Cada grupo de 3 integrantes (mínimo e máximo) deverá desenvolver um programa em Java que resolva um problema especificado. Cada grupo trabalhará com um tema específico.

Deverão ser entregues, o relatório impresso, contendo o cenário, diagrama de classes e listagem do programa, e um CD ou e-mail com os códigos-fonte e executável, no dia **04/12/2018**. Os fontes deverão conter:

- Descrição do que o programa faz
- Nome dos integrantes do grupo
- Data da última atualização
- Todas as variáveis e atributos devem ser comentadas na declaração
- Os métodos devem ser comentados
- Todos os passos importantes devem ser comentados
- O programa deve estar seguindo as regras de indentação

O que será avaliado:

- Funcionalidade do projeto
- Modularização
- Indentação
- Comentários
- Participação de todos os integrantes na elaboração e apresentação
- Apresentação do grupo
- O uso dos seguintes conceitos da orientação a objetos: classe, objeto, encapsulamento, herança, polimorfismo, classe abstrata, interface, método construtor.

OBSERVAÇÕES:

- Sob nenhuma hipótese serão aceitos trabalhos que não tenham obedecido os prazos estabelecidos, **somente os trabalhos entregues, no dia 04/12/2015 serão avaliados** na data especificada com cada grupo.
- O CD deverá estar identificado com nome dos integrantes do grupo. Trabalhos com vírus não serão avaliados.
- Cada grupo terá somente o dia marcado para apresentar o seu projeto, se algum integrante do grupo não comparecer à apresentação, sua nota não será computada.
- A ordem de apresentação dos grupos será marcada com antecedência e será seguida rigorosamente, cada grupo terá 15 minutos no máximo para apresentar o projeto desenvolvido, se ao término do prazo o grupo ainda não tenha conseguido concluir a apresentação, esta será paralisada mesmo assim.
- Nos 15 minutos estabelecidos para apresentação está incluído o tempo de preparação das máquinas.

Estudo de Caso Catálogo de Músicas

O ambiente a ser desenvolvido deve permitir que clientes anônimos com acesso à Internet possam percorrer o catálogo on-line da SOM.COM, utilizando um navegador qualquer.

O catálogo deve ser organizado em diferentes lojas virtuais. Cada loja está associada com um ritmo musical diferente. Alguns exemplos de lojas virtuais:

- BLUES
- ROCK INTERNACIONAL
- ROCK NACIONAL
- SAMBA

Esta organização deve permitir que um determinado título de CD possa aparecer em mais de uma loja. O cliente pode navegar por uma determinada loja virtual (vendo todos os produtos) ou pode realizar uma busca (parcial ou total) no banco de dados de produtos. Esta busca deve oferecer a possibilidade de procurar pelo título ou pelo cantor. Espera-se que aqueles clientes com produtos específicos em mente utilizarão o serviço de busca, enquanto que os outros clientes navegarão pelas lojas e geralmente conhecer as ofertas da SOM.COM.

