

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE DO PARANÁ
CAMPUS LUIZ MENEGHEL - CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS
LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

João Pedro Arcuri Baetas

**DOCUMENTAÇÃO DE CÓDIGO “SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE
ANIMAIS DO ZOOLOGICO” (SGAZ)**

BANDEIRANTES

2022

João Pedro Arcuri Baetas

DOCUMENTAÇÃO DE CÓDIGO “SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ANIMAIS DO ZOOLOGICO” (SGAZ)

Trabalho de prática de Programação Orientada a Objetos, usando a linguagem Java e abordando conceitos específicos, apresentado como avaliação da disciplina Programação II, do curso Licenciatura da Computação, da Universidade do Norte do Paraná.

Professor: Ricardo Coelho

BANDEIRANTES

2022

1. O projeto, a aplicação e sua função

Este projeto fictício tem por objetivo uma aplicação que, em primeiro plano, aborde a prática da Programação Orientada a Objetos (POO), com a linguagem Java, a partir dos conceitos de: classe, objeto, herança e uso de interfaces.

Pensou-se, assim, um software destinado ao cadastro de animais em um zoológico; pode, desta forma, ser chamado de “Sistema de Gerenciamento de Animais do Zoológico” (SGAZ).

Nesse sentido, o software pode ser usado para registrar informações sobre os animais, como idade, sexo, origem, localização, alimentação, hábitos e reprodução, permitindo que os cuidadores do zoológico possam monitorar a saúde e o bem-estar dos animais e planejar suas atividades de manejo de forma mais eficiente.

Ademais, o SGAZ também poderá incluir, conforme se julgar necessário, outros recursos, a exemplo de rastrear a história reprodutiva dos animais e fornecer informações para programas de conservação de espécies ameaçadas.

- **MOVER TOPICO 3** Para visualizar ou realizar o download do Diagrama UML; do Código; ou ler a Documentação em README, acesse: [GitHub - JustAGT86/Sistema-de-Gerenciamento-de-Zoologico](#): [Repositório desenvolvido para a avaliação da disciplina de Programação II da Universidade Estadual do Norte do Paraná](#)

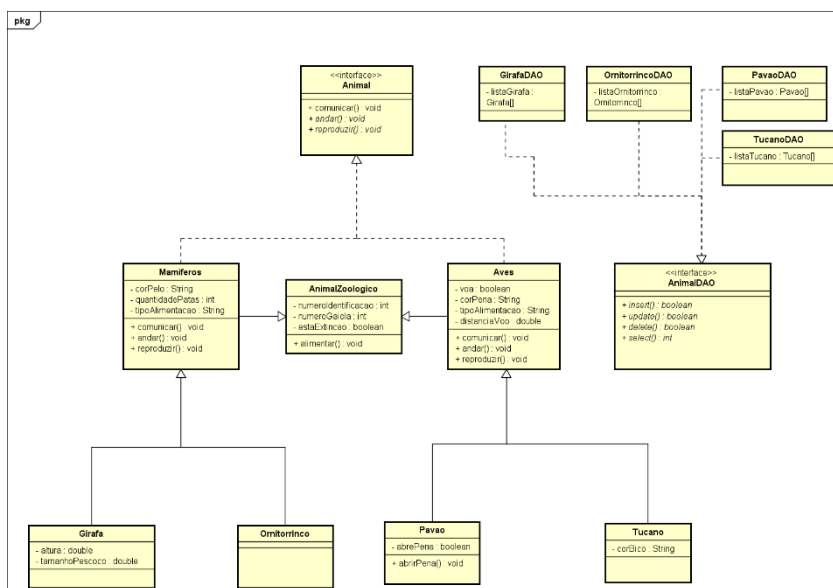
2. Arquitetura e Stack do SGAZ

Com o objetivo de desenvolver o SGAZ, utilizaram-se algumas tecnologias e ferramentas, para trabalharem em conjunto e atender o objetivo, a saber:

Sistema operacional: foi utilizado para executar a solução Windows.

Linguagem de programação: a linguagem de programação utilizada para escrever o código da solução foi Java.

Banco de dados: Não possui.



3. Acesso, execução do código fonte e tutorial

3.1 Acesso e execução do código fonte

O acesso ao código fonte é importante para que os desenvolvedores possam entender como o programa funciona, corrigir bugs, realizar melhorias e adaptá-lo às necessidades específicas.

Dessa forma, para aceder e executar o código, é necessária uma IDE de sua escolha que suporte a versão 19 do java (para criar esse sistema foi utilizado o VS Code). Após instalar a IDE e baixar a pasta do código do GitHub, abre-se o sistema na IDE e rodar o código.

3.2 Tutorial

Nesse tópico será inserido imagens ensinando como realizar a utilização do software no CMD da IDE, quando se clica no botão “start” aparecerá um menu

```
1-Criar um animal
2-Alterar info de algum animal
3-Deletar animal
4-Imprimir as características de um animal
-1 para finalizar o programa
```

A primeira opção é para cadastrar os animais, a segunda é para alterar as informações desejadas, a terceira se deleta as informações e a quarta opção é para imprimir as informações. Para acessar as opções listadas o usuário deve digitar o numero correspondente a desejada

Para todas as opções o menu de escolha de animais será a mesmo o que muda é somente a frase inicial, após escolher o animal desejado o usuário prossegue para a próxima etapa.

```
Selecione um animal para criar:
1-Girafa
2-Ornitorrinco
3-Pavão
4-Tucano
1
0 animal escolhido foi a girafa
```

Após selecionar a opção 1 (Cadastro) ou 2 (Atualizar) aparecera no CMD as informações que o usuário terá que inserir para o animal escolhido

```
0 animal escolhido foi a girafa
Digite o número de identificação: 1
Digite o número da gaiola: 1
Está em extinção(true/false): true
Qual a altura do Animal: 1
Qual o tamanho do pescoço do animal: 1
```

Após selecionar a opção 3 (Deletar) ou 4 (Imprimir) aparecerá no CMD um pedido para digitar a id do animal desejado.

```
Selecione um animal para deletar as informações:
1-Girafa
2-Ornitorrinco
3-Pavão
4-Tucano
1
Qual o ID:
1
```

Para alterar, deletar ou imprimir algum animal, é necessário criar algum dos animais antes, se não o software retorna uma frase falando “Não há um animal desse tipo registrado”.

4. Teste e validação

4.1 Teste:

Para testar o software é necessário verificar cada fase do software (por si só), por exemplo a fase de criação de animais.

4.2 Validação:

A validação ocorre para garantir se o software como um todo funciona, ou seja, criar um animal, alterar, imprimir, deletar dito animal.