

Instrumento de avaliação / exercícios / Atividades

Componente curricular: FPOO	Atividade: VPF02	Nota:
Unidade: SENAI Jaguariúna	Data: / /	
Aluno:	Nº:	Turma:

### Situação Problema

**Contextualização:** O setor de Compras da empresa XPTO Infraestrutura de Redes, precisa de um sistema Desktop para ser instalado no computador do comprador que registre todas os **orçamentos**. Atualmente o controle é feito através de planilhas.

**Dados:** O Analista de Sistemas junto ao chefe de manutenções elencou os requisitos e elaborou os diagramas a seguir conforme UML.

**Desafio:** Desenvolver uma interface gráfica GUI, com as funcionalidades CRUD, para que o funcionário possa registrar seus orçamentos e que compare os produtos iguais e informe qual o mais barato, normalmente são realizados três orçamentos de cada produto, o sistema destaca o mais barato para que o comprador tome a decisão correta.

**Entregas:** Endereço do repositório github (xptoOrçamento) contendo apenas este projeto.

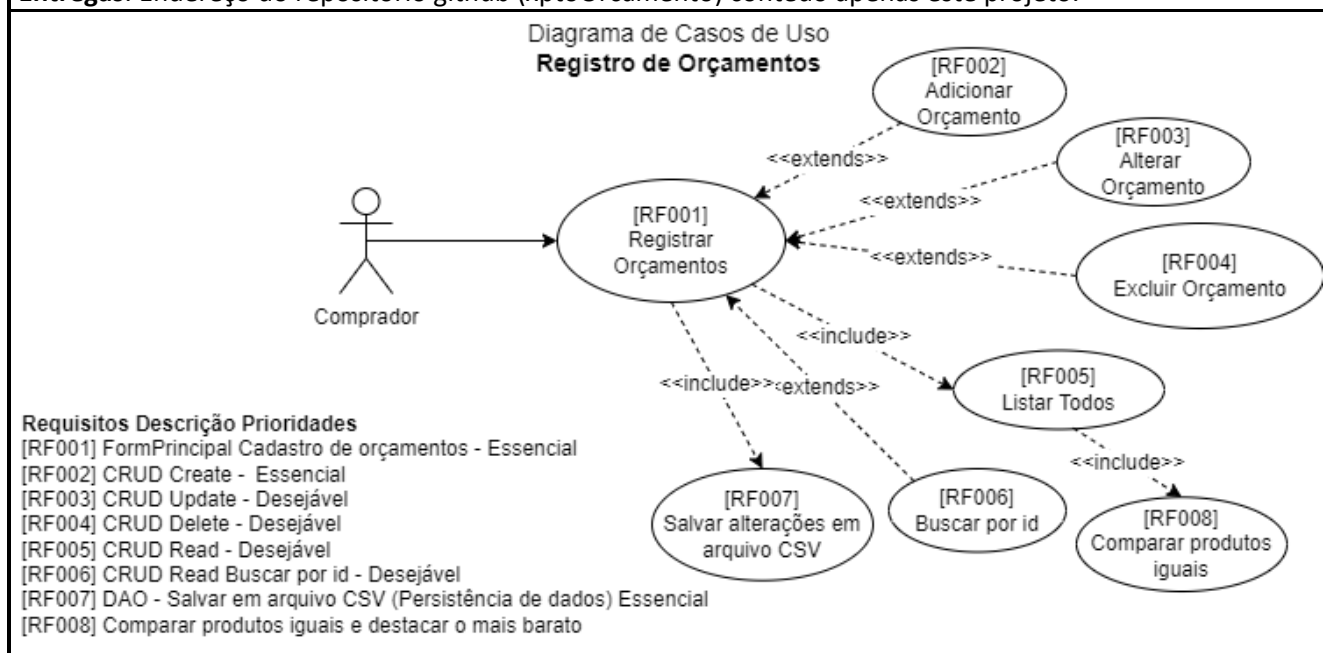
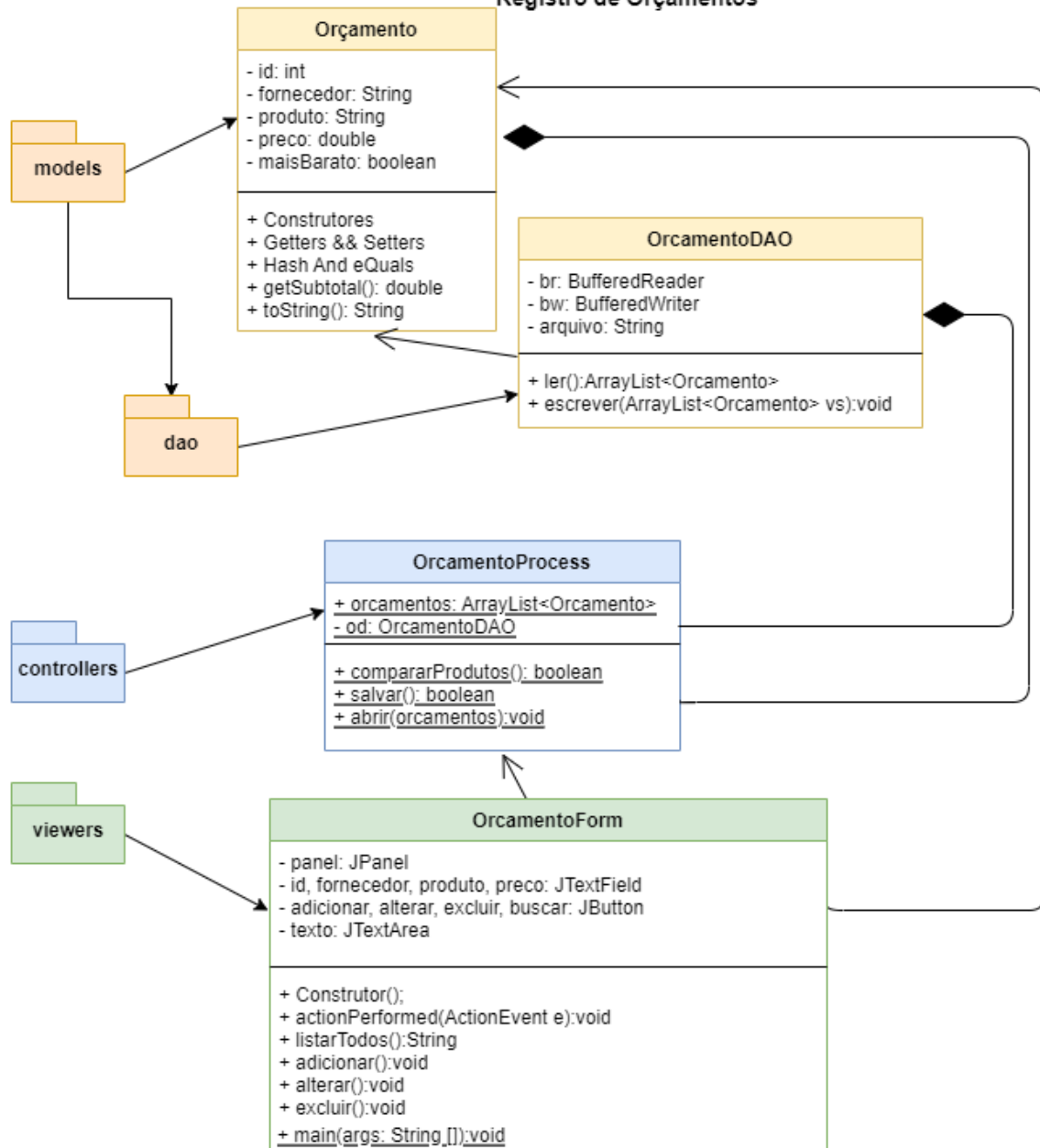


Diagrama de Classes  
Registro de Orçamentos



**FUNDAMENTOS TÉCNICOS E CIENTÍFICOS**

- 2. Utilizar lógica de programação para a resolução de problemas (7)
- 10. Manipular os diferentes tipos de dados na elaboração de programas
- 11. Utilizar o ambiente integrado de desenvolvimento (IDE)
- 12. Utilizar técnicas de versionamento através de softwares específicos
- 13. Utilizar o paradigma da programação orientada a objetos
- 14. Elaborar diagramas de classe

**CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS.**

- 4. Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações (24)
- 5. Demonstrar visão sistêmica (28)
- 6. Seguir método de trabalho (21)

**CONHECIMENTOS**

- 3. Programação Orientada a Objetos
  - 3.1. Definição
  - 3.2. Pacotes
  - 3.3. Classes
    - 3.3.1. Abstrata
    - 3.3.2. Interna
    - 3.3.3. Anônima
    - 3.3.4. Atributos
    - 3.3.5. Métodos
    - 3.3.6. Modificadores de acesso (encapsulamento)
  - 3.4. Objetos
  - 3.5. Interface
  - 3.6. Polimorfismo
  - 3.7. Enumerações
  - 3.8. Relacionamentos de objetos
    - 3.8.1. Herança

- 3.8.2. Agregação
- 3.8.3. Composição
- 4. Ambiente de desenvolvimento
  - 4.1. Instalação e configuração
  - 4.2. Gerenciamento de dependências
  - 4.3. Recursos e interfaces
- 5. Manipulação de arquivos
  - 5.1. Escrita
  - 5.2. Leitura
- 6. Controle de versões
  - 6.1. Definição
  - 6.2. Repositório
    - 6.2.1. Inicialização
    - 6.2.2. Remoto
    - 6.2.3. Ramificações (branch)
    - 6.2.4. Versionamento