



ATIVIDADE PRÁTICA EM PROGRAMAÇÃO III – 1º VA

Esta atividade formará a nota de primeira VA. É o componente para a avaliação e desenvolvimento dos conhecimentos envolvidos na disciplina Programação III. O valor dessa atividade é 8 (oito) pontos.

Prof. Guiliano Alves, Msc.

Versão preliminar 01

Goiânia, 02 de abril de 2018.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. REGRAS DA ATIVIDADE PRÁTICA	3
2.1. <i>DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO</i>	3
2.2. <i>AÇÕES DO SISTEMA</i>	3
2.3. <i>REQUISITOS TÉCNICOS</i>	4
3. FORMA DE AVALIAÇÃO	4
4. DATAS	4

1. INTRODUÇÃO

O trabalho introduzido nesse documento busca a realização de prática em programação III e catalisar a aplicação dos conceitos introdutórios de técnicas para desenvolvimento web em linguagem de programação Java (Web Container – Tomcat – e Servlet), HTML, HTTP e conexão com um banco de dados.

O processo de aprendizado exige, além da literatura e exposição de conteúdo, uma prática empírica cuja dimensão não pode ser abordada apenas durante a realização da disciplina, mas sim por longo período de prática laboral no mercado de trabalho e durante a realização de cursos especializados.

Enfrentar-se-á essa realidade na referida disciplina através de um ensaio. Para tal, será realizada a proposição de construção de um pequeno sistema computacional em que encerrar-se-á os conceitos necessários à obtenção da primeira VA na disciplina de Programação III, assunto que esse documento presta-se a esclarecer e definir.

2. REGRAS DA ATIVIDADE PRÁTICA

2.1. DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

1. Elaborar um sistema para cadastro simples de uma entidade (com uma entidade auxiliar) a ser definida pela dupla, devendo ser a entidade única na turma, para garantir isso será aberto um fórum no moodle (www.apoio.cear.ueg.br) para que as duplas possam postar o nome da entidade que será mantida.;
2. A entidade deverá possuir pelo menos 8 atributos, sendo um, chave estrangeira (da entidade auxiliar).
3. O trabalho das duplas em sala de aula durante os dias que antecedem a apresentação, será avaliado para a composição da nota da atividade avaliativa.

2.2. AÇÕES DO SISTEMA

1. Realizar manutenção do artefato no sistema (inclusão, exclusão, consulta e alteração).
2. A inclusão deverá ser feita em duas etapas, onde o usuário deverá informar um conjunto de dados no primeiro formulário, depois esses dados serão enviados para o servlet para que esse armazene esses dados de forma temporária e exiba a segunda parte do cadastro onde serão completadas as informações da inclusão, após o preenchimento os dados serão enviados a servlet que persistirá esses dados em banco de dados.
3. A exclusão deverá ser feita em duas etapas também, onde a partir da listagem será selecionada a opção para excluir, o sistema exibirá os dados completos do item selecionado com o botão para confirmar a exclusão.

2.3. REQUISITOS TÉCNICOS

1. Deverá ser utilizado a linguagem java;
2. Não pode ser utilizado JSP ou outro Framework de visão;
3. Uso Servlet;
4. Conexão com Banco de Dados;
5. É obrigatório a utilização das tags (componentes) HTML: input (text, password, checkbox, radio), select (com uso de uma tabela auxiliar para o preenchimento) e textarea;
6. Deverá ser utilizado a tag (componete) HTML input do tipo hidden para alguma funcionalidade no sistema;
7. Deverá ser utilizando url-rewrite;
8. Deverá ser utilizado cookies ou session no projeto;
9. As classes deverão ser organizadas segundo suas responsabilidades, devendo o Servlet ser utilizado apenas para receber a requisição e prepara o HTML que será devolvido ao navegador. Assim sendo deverá ser seguido o padrão MVC, ou seja, classe de Visão (HTML e Servlet), Controle, Persistência e Modelo;
10. Ponto extra para a dupla que separar o HTML do Servlet.

3. FORMA DE AVALIAÇÃO

1. Apresentação à sala – organizar para realizá-la em 10 minutos (5 para apresentação e 5 de arguição);
2. O trabalho será feito em dupla;
3. Apresentação:
 - Um dos alunos da dupla será escolhido “ao acaso” e irá à frente da sala apresentar o sistema em funcionamento e deverá ser capaz de explicar o código – qualquer linha de código no programa, poderá ser arguido tanto sobre o significado e aplicação quanto à lógica; A nota deste aluno na apresentação será atribuída a dupla.
 - Presença na apresentação das demais duplas;

4. DATAS

- As apresentações deverão nos dias 23/04 a 26/04 (sem possibilidade de adiamento), sendo escolhido a ordem das apresentações por sorteio (todos devem estar preparados para o primeiro dia);
- O programa desenvolvido por todos as duplas devem ser entregues no dia 23/04 no Moodle.