

### Ciência da Computação

Trabalho Prático 01
Criação de um protótipo de urna eletrônica.

Disciplina: Programação Orientada a Objetos	Data:/	/
Professor: Dr. Bruno Ferreira	Turma: Integral	
Aluno	Valor:	Nota:
	15,0	

**Objetivo:** Reforçar conceitos de programação orientada a objetos (classes, objetos, pacotes, encapsulamento, variáveis), introdução as interfaces gráficas.

Forma de Entrega: O código fonte e um diagrama de classe representando a implementação deverão ser enviados via email para bruno.ferreira@ifmg.edu.br em um arquivo zipado ou com um link do Dropbox/GoogleDrive. A data limite para entrada é até o dia 17/10/2018. A apresentação do trabalho será realizada em sala para o professor no dia 18/10/2018.

**OBS:** Será observada e avaliada a legibilidade do código sendo fundamental uma boa identação e a utilização de comentários.

O trabalho é em dupla, se for verificada cópia de trabalho os envolvidos receberão nota zero.

O governo federal requisitou que você crie um protótipo de uma urna eletrônica. Eles desejam que esse projeto seja composto de dois módulos(software), um chamado de "central" e outro chamado de "urna". O módulo central armazena os dados de todos os eleitores, candidatos, partidos e dos votos informados nas urnas. Eles disseram que o armazenamento desses dados podem ser em memória volátil através de arrays de 50 posições cada.

Eles informaram que a **central** é responsável por enviar a 'relação de candidatos' e a 'relação de eleitores para a urna', além de 'buscar os votos da urna' e 'mostrar os resultados da eleição'. Esse módulo também é responsável por fazer os cadastros de eleitores, candidatos e partidos.

Uma **urna** armazena localmente os candidatos e os eleitores que votam nela e todos os votos realizados por ela. A urna é responsável então por 'autenticar o usuário através de imagem', 'colher o voto do eleitor' e 'transmitir os votos para a central'.

Sobre os dados, o pessoal do governo federal informou que um **eleitor** deve ter o título do eleitor, o nome, o cpf, a imagem do rosto e o número da urna que ele vota (seção). O **candidato** deve ter um nome, um número, o cpf e deve ser vinculado a um **partido político** (nome e número). Eles informaram também que um **voto** é formado pelo eleitor, candidato número da urna e data/hora que ocorreu o voto. Toda **urna** tem um número e armazena os dados de quem votam nela, dos candidatos e dos votos efetuados.

Em relação a comunicação entre a urna e a central, os funcionários do governo disseram que pode ser conforme mostra a Figura 01. Ou seja, a central envia dados para uma pasta no google drive e a urna busca

os dados nessa mesma pasta, a comunicação inversa é feita da mesma forma (Arquivos serão enviados e solicitados para uma pasta do *google drive*). Eles exigiram apenas que o <u>formato dos arquivos devem ser via JSON</u> (https://pt.wikipedia.org/wiki/JSON) – menos das imagens.

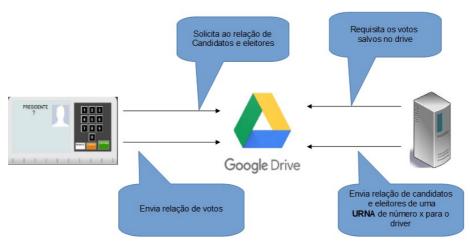


Figura 01 – Arquitetura de comunicação

Em relação a autenticação facial, eles disseram que podemos usar imagens de entrada no formato .ppm (ASCII, P3) com representação de 8 bits por componente de cor (R, G, e B) de cada pixel (valores podem ir de 0 a 255). Mais detalhes sobre o formato ppm pode ser encontrado no endereço http://en.wikipedia.org/wiki/Netpbm\_format

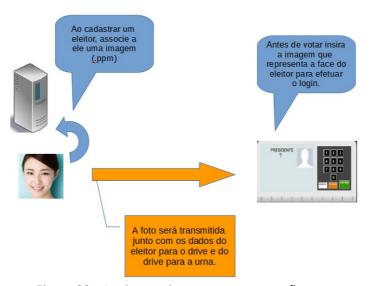


Figura 02 – Login com imagens com extensão ppm

## Alguns requisitos extras são:

- -Use o pacote de componentes gráficos Swing para gerar a interface gráfica da aplicação;
- -Trate ao máximo os possíveis erros do usuário ao utilizar sua interface gráfica;
- -Valide o CPF nos cadastros;
- -Use "Java docs" para documentar todas as classes e seus métodos e o aidUML para gerar o diagrama de classe;
- -Use pacotes dentro dos módulos Central e Urna.

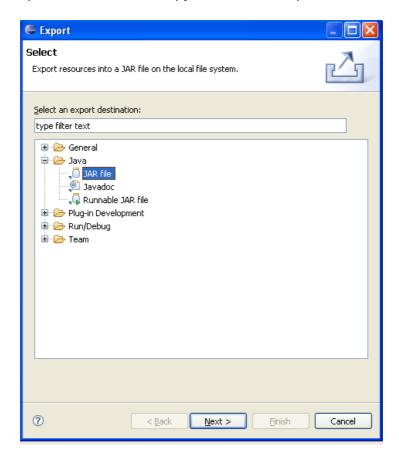
#### Ponto extra?

-criptografe as informações que são transmitidas.

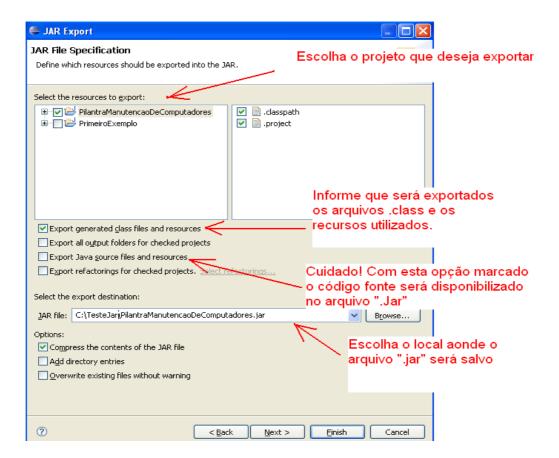
## Último passo:

Gerar o executável: (Atenção: lembre-se que o nome do seus dois projetos são: "Central" e "Urna")

- a) A primeira etapa é exportar o projeto. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre o projeto no "Package Explorer" e escolha a opção "Export...".
- b) Com a janela "Export" aberta, escolha a opção "Jar Files" e clique no botão "Next":



Na próxima tela será informado qual o projeto será exportado e qual o diretório que ele será salvo:



Na tela seguinte, deixe as configurações padrões e clique em "Next":

JAR Export		
JAR Packaging Options		
Define the options for the JAR export.		
Color and the Color of the Colo		
Select options for handling problems:  Export class files with compile errors		
Export class files with compile warnings		
☐ Create source folder structure		
Pulled and to the 16 and built and an ablant.		
✓ Build projects if not built automatically		
Save the description of this JAR in the w	vorkspace	
Description file:		Browse
<b>?</b>	< Back Next > Fi	nish Cancel

Figura 17

Para finalizar, informe qual a classe principal de sua aplicação e clique em "Finish":

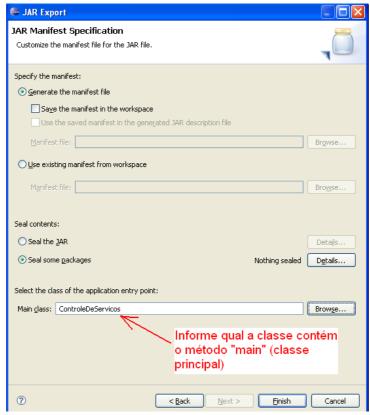
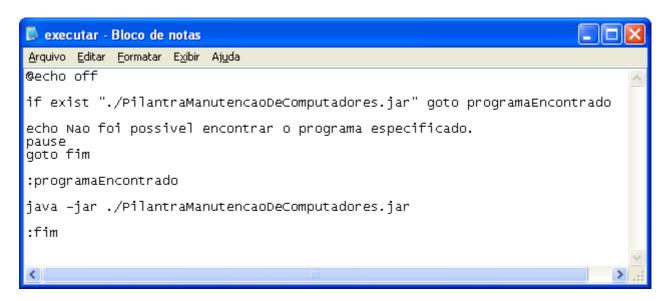


Figura 18

Pronto, o arquivo "Jar" está criado. Agora precisamos executá-lo. Para isso, devemos usar o comando: java -jar ./NomeDoArquivoJar.jar. Mas para facilitar vamos criar um arquivo ".bat". Crie este ".bat" no mesmo diretório que o arquivo ".Jar" foi salvo.

Veja na Figura abaixo o que este arquivo deve conter.



OBS: Pra criar um arquivo ".bat" basta abrir o Bloco de Notas e salvar o arquivo com a extensão "bat".

Por fim, dê dois cliques no arquivo "bat" para executá-lo e verifique se sua aplicação está rodando normalmente.

# Pontuação

Tópico	Valor
Diagrama de Classe e java doc	1,0
Manipulação do arquivo Json	2,0
Validação do CPF (usando expressões regulares e dígito verificador)	1,0
Implementou o login com imagem e comunicação com o drive	3,0
Criou o .bat	1,0
Implementação geral dos requisitos entre as classes	2,0
Interface com usuário agradável e com tratamento de erros de entrada	2,0
Criou uma boa estrutura de classes	2,0
Sou bom aluno e implementei algo a mais para melhorar o sistema	1,0

		Fim