ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Prof. Dionisio

E-mail: rodrigo.dionisio@fatec.sp.gov.br

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO SCRIPT

C#

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO SCRIPT

- Conhecendo os Alunos
 - ✓ Nome
 - ✓ Onde mora
 - ✓ Referente as aulas remotas qual a dificuldade?

✓ Alguém de DP ?

- Participação em sala de aula
 - De maneira construtiva
 - Comunicação com o professor
 - Ler o material
 - Aproveite a aula para tirar suas dúvidas
 - Tente fazer o exercício no horário das aulas
- Sair da sala de aula
 - Cuidado com faltas
 - Estar conectado não garante sua presença

Aula remota não é EaD.



 Aula remota não é curso on-line



 Aula remota não é Telecurso.



- O que é aula remota?
 - É uma aula ao vivo nos dias e horários da aula presencial
 - Interação com o professor (importante)
 - Utiliza o recurso tecnológico no lugar da sala de aula.



Dica para o estudo

Entrar em módulo de estudo

- Desligar [tv, youtube, facebook, whatsapp, jogos, etc]
- Procure um lugar adequado para realizar seu estudo
- Entender o que o professor está falando.
 - A aula é um preparatório para o estudo
- Realizar anotações
 - Caderno
 - Digital
- Fazer exercícios (muito importante)
 - 1º Assistir as aulas quando elas forem gravadas
 - 2º Fazer os exercício acompanhando o exemplo do professor
 - 3º Tentar fazer os exercícios sozinho
 - 4º Olhar anotações
 - 5º Buscar orientação (Professor / ou de um colega)

Cuidado:

- Atenção para a escolha da equipe.
- É um casamento que irá durar até o final do semestre.
- Devemos ser profissionais
- Cuidado com o tamanho do seu projeto.
- As vezes o menos é mais
- Por exemplo:

 - Loja virtual para vender roupasSoftware para o vendedor de pipoca
- As vezes o simples é monumental e extraordinário.



Avaliação

- Projeto Interdisciplinar prévia 01.
 - Não é avaliativa
 - Serve de acompanhamento, monitoria e orientação
- Projeto Interdisciplinar prévia 02 :
 - Entrega (e apresentação) dos documentos / interfaces
- Projeto Interdisciplinar Apresentação :
 - Apresentação do protótipo

```
    Média = ( (PI2*4)+(PIF*6)) / 10
    if ( Média < 6,00 ) {</li>
    Reprovado;
    }
```

Orientação

- Prévia 01 (não avaliativa)
- A Equipe apresentará a proposta (projeto).
 - Ideia de interface
 - Rascunho da documentação
 - Diagrama de caso de uso
 - Diagrama de atividade
 - Diagrama de classe
 - MER da base de dados
 - Etc
 - Essas telas geralmente sofrem alterações no decorrer do semestre
 - É um bate papo para o aluno tirar suas dúvidas.

Entrega dos documentos

Prévia 02

- Documentos (PDF)
 - Capa, índice, numeração de páginas, nome dos integrantes, etc. (documento da sua empresa sobre um software que ela está desenvolvendo)
- O Documento deve ter no mínimo:
 - Diagrama de classe
 - MER da base de dado
 - Wireframes de no mínimo 05 (cinco) telas de seu sistema
- Apresentação
 - Prototipação (no mínimo) das telas propostas na documentação
 - Neste momento não é necessário a conexão com o banco de dados.
 - Responsividade obrigatória.
 - Comentar sobre a documentação

Observação:

Prévia 02 - Apresentação

Foco

- Na criação do diagrama de classe (modelos)
- Regras de negócio do sistema
- Base de dados

Observação:

 Manipulação de arquivos, imagens, etc podem ficar para um segundo momento***.

Observação

- Prévia 02 Orientação
- Cuidado:
 - Entregar documento com o mínimo de profissionalismo.
 - Wireframes organizados e identificados
 - O que aquela tela faz
 - O wireframe deve ser capaz de representar a ideia tela
 - Nome dos integrantes
 - Quem é o responsável por cada tela
 - Coerência com o banco de dados.
 - Banco com 25 tabelas e prototipação considerando 7 tabelas (????)

Analistas:

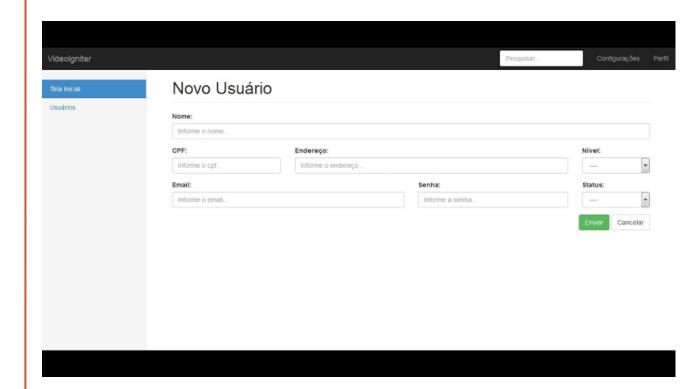
- Fulano da Silva
- Beltrano Joaquim
- Cicrano J. Silva

Tela nº 01:

 Tela de cadastro de usuário

Responsável:

Cicrano J. Silva



Outras informações relevantes

 As telas de cadastro de Perfil, Usuário e Produto seguem o mesmo layout.

Analistas:

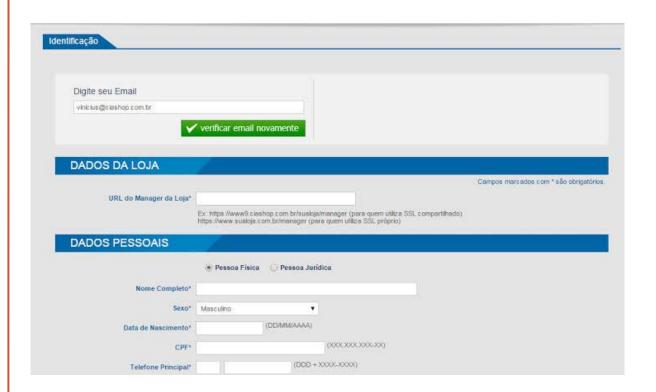
- Fulano da Silva
- Beltrano Joaquim
- Cicrano J. Silva

Tela nº 01:

 Tela de cadastro de usuário

Responsável:

Cicrano J. Silva



Outras informações relevantes

 As telas de cadastro de Perfil, Usuário e Produto seguem o mesmo layout.

Analistas:

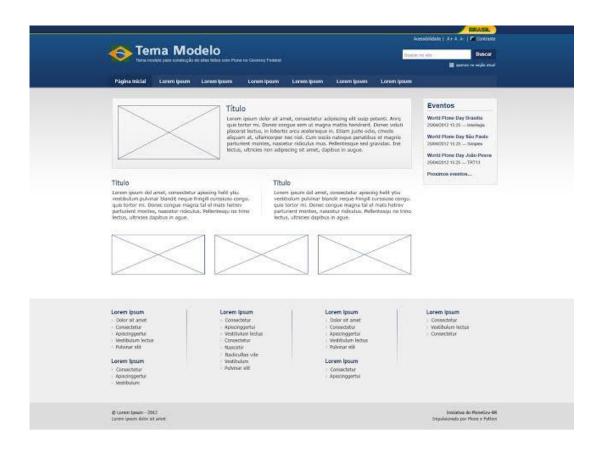
- Fulano da Silva
- Beltrano Joaquim
- Cicrano J. Silva

Tela nº 01:

 Tela Inicial do sistema

Responsável:

Cicrano J. Silva



Outras informações relevantes

Tela de domínio público.

Analistas:

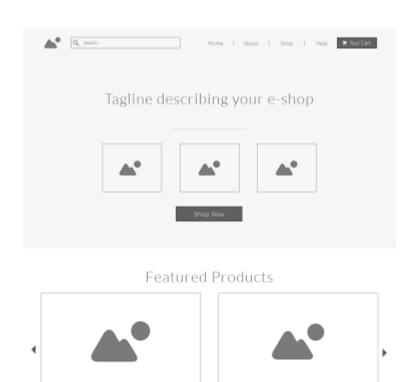
- Fulano da Silva
- Beltrano Joaquim
- Cicrano J. Silva

Tela nº 01:

 Tela de cadastro de usuário

Responsável:

Cicrano J. Silva



Outras informações relevantes

As telas de cadastro de Perfil, Usuário e Produto seguem o mesmo layout.

Analistas:

- Fulano da Silva
- Beltrano Joaquim
- Cicrano J. Silva

Tela nº 01:

 Tela de cadastro de usuário

Responsável:

Cicrano J. Silva



Outras informações relevantes

 As telas de cadastro de Perfil, Usuário e Produto seguem o mesmo layout.

Analistas:

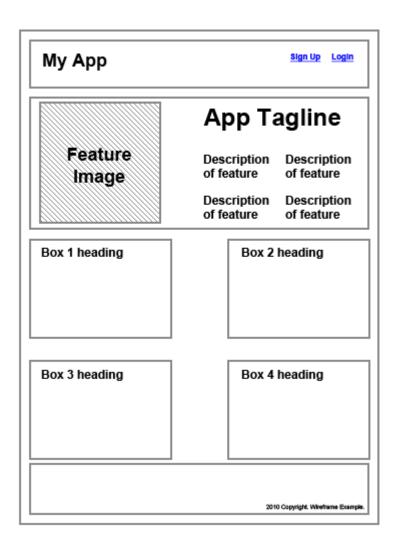
- Fulano da Silva
- Beltrano Joaquim
- Cicrano J. Silva

Tela nº 01:

 Tela de cadastro de usuário

Responsável:

Cicrano J. Silva



Outras informações relevantes

 As telas de cadastro de Perfil, Usuário e Produto seguem o mesmo layout.

Analistas:

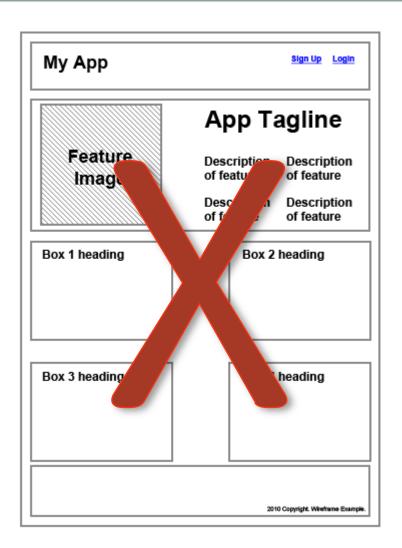
- Fulano da Silva
- Beltrano Joaquim
- Cicrano J. Silva

Tela nº 01:

 Tela de cadastro de usuário

Responsável:

Cicrano J. Silva



Outras informações relevantes

As telas de cadastro de Perfil, Usuário e Produto seguem o mesmo layout.

Apresentação Final

Prévia Final

 A equipe deverá apresentar o protótipo (módulo) funcionando com o banco de dados.

Atenção:

- Podemos ter perguntas direcionadas para cada membro da equipe.
- Não mostrar somente CRUD
- Atenção para relatórios mais complexos, por exemplo:
 - Quantidade de vendas em um período.

Orientação para as apresentações

Observação:

- Nos projetos a apresentação é importante, evite ler slide, demonstre conhecimento.
- Muitos alunos não dão atenção para estas atividades e prejudicam a imagem do software.

Média Final:

- Aprovado se média >= 6,00
- Atenção: 5,95 ≠ 6,00
- Não temos prova de recuperação

Sobre a disciplina

1º Semestre

Programação em Microinformática

<u>Algoritmos</u>

2º Semestre

Engenharia de Software I

<u>Linguagem de</u> <u>Programação</u>

Sistemas de Informação

Metodologia da Pesquisa Científico -Tecnológica

3º Semestre

Gestão de Equipes

Engenharia de Software II

Gestão de Projeto

Contabilidade

<u>Programação</u> Orientada a Objetos

Sobre a disciplina

4º Semestre: Programação Script

Disc. 1º Semestre

Disc. 2º Semestre

Disc. 3º Semestre

4º Semestre

Engenharia de Software III

Banco de Dados I

Interação Humano Computador

Material

- Pen Drive
- Caderno (para anotações) ou podem anotar no próprio bloco de notas ou no editor de texto e salvar no Pen Drive.
- Se o professor fala, escreve, desenha, etc.... tudo é conteúdo e deve ser anotado.
- Observação:
 - Backup do conteúdo contido no Pen Drive ou na nuvem

Não deixe o trabalho para a última hora

 Imprevistos podem ocorrer... e o desespero vai bater forte!!!



Cronograma

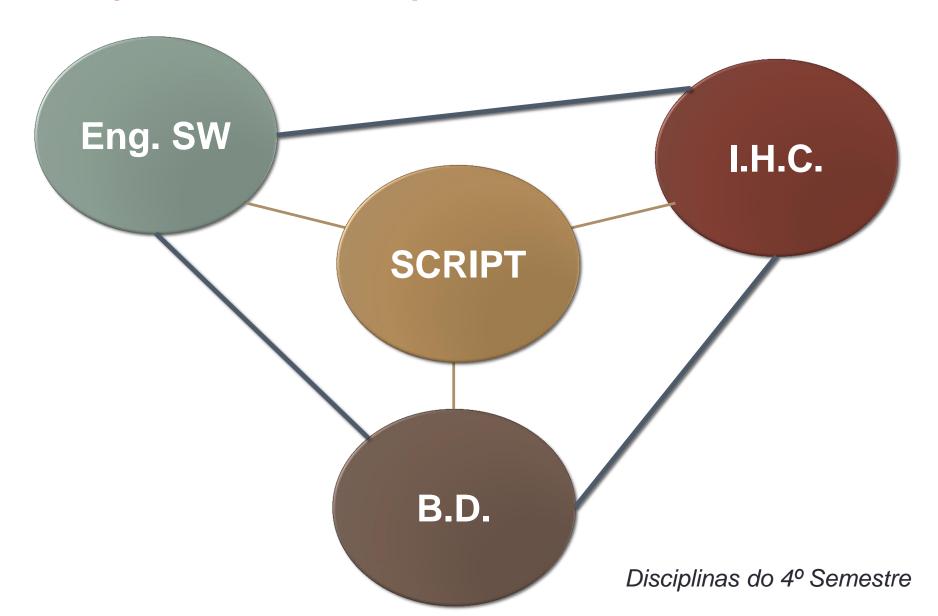
Adequação: Ferramenta, sintaxe, etc.

Projeto de Estudo - Professor

Projeto Interdisciplinar - Aluno

- Importante:
 - O ideal é que no início da etapa **Projeto** a equipe já tenha seu requisitos levantados e o banco modelado.

Projeto Interdisciplinar



Sobre a Ferramenta

- Iremos utilizar:
 - Visual Studio 2019
 - MySql
 - Sugestão:
 - Cuidado com as versões do Software / framework.
 - Tente utilizar a mesma versão do professor ou versões mais próximas.
 - Utilize o material que o professor disponibilizar.

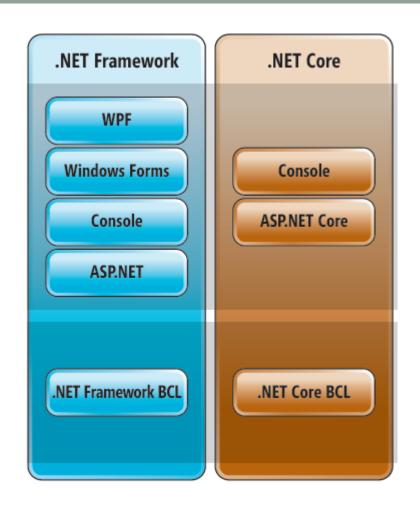
Sobre a disciplina / PI

- A disciplina de Script é uma imersão na linguagem de programação C# e na plataforma .NET
- Servirá de base para as disciplinas no 5º e 6º semestre.
- O Projeto Interdisciplinar não precisa ser feito e C# mas deve seguir todos passos (práticos e teóricos) aplicados em sala de aula com a linguagem de programação C# e a plataforma .NET.

Enquete

Resposta na próxima aula.

Ou .Net Core



Lembrando:

É uma imersão Revisão de POO em modo console (.Net Core)

Conteúdo:

- HTML / CSS Fundamentos, estrutura, sintaxe, padrões, tags (texto, parágrafos, blocos, listas, links, tabelas, formatação geral, formulários, etc).
- Introdução a plataforma .NET.
- Sintaxe C#.
- Estrutura básica, funções.
- Orientação a Objetos classes, atributos, métodos, construtores, modificadores de acesso, herança, polimorfismo, etc.

Conteúdo:

- Componentes Asp.NET (web form)
- Estrutura, sintaxe, funções básicas, ações.
- Views (formulários)
- Manipulação de eventos.
- Validação de dados.
- Programação em camadas.
- Conexão com banco de dados.
- Elaboração de um projeto em grupo (P.I.).

Alguma pergunta...? Algum Comentários...?



- Nome da Empresa:
- Integrante 01:
- Integrante 02:
- Integrante 03:
- Nome do produto:
 - Seu cliente:
 - Qual a maior necessidade de seu cliente:
 - Como foi feito a análise:
 - Pesquisa de produto similar:

- Nome da Empresa:
- Integrante 01:
- Integrante 02:
- Integrante 03:
- Nome do produto:
 - Seu cliente:
 - Qual a maior necessidade de seu cliente:
 - Como foi feito a análise:
 - Pesquisa de produto similar:

- Nome da Empresa:
- Integrante 01:
- Integrante 02:
- Integrante 03:
- Nome do produto:
 - Seu cliente:
 - Qual a maior necessidade de seu cliente:
 - Como foi feito a análise:
 - Pesquisa de produto similar:

- Nome da Empresa:
- Integrante 01:
- Integrante 02:
- Integrante 03:
- Nome do produto:
 - Seu cliente:
 - Qual a maior necessidade de seu cliente:
 - Como foi feito a análise:
 - Pesquisa de produto similar: