

AP3 Desenvolvimento de Aplicações Corporativas 2024.2

Este trabalho tem por objeto o desenvolvimento de um sistema utilizando obrigatoriamente JSF, Primefaces e Hibernate.

- a) [1,0 pts] Criar a classe Usuario que deve possuir as seguintes variáveis: id, login, nome e senha. Além disso deve-se criar as páginas e classes (Bean e Dao) que viabilizem salvar e listar usuários.
- b) [1,5 pts] Criar uma página de login (login.xhtml) que tenha um formulário para receber um usuário (login) e uma senha. Ao clicar no botão “Entrar” deve-se criar uma funcionalidade que verifique no Banco de Dados se o usuário informado existe e se a senha do BD confere com a senha digitada. Caso negativo informar ao usuário o problema, caso positivo redirecionar o usuário para a página opções.xhtml que será descrita no próximo item.
- c) [0,5 pt] Criar uma página (opcoes.xhtml) que possua links ou menus para redirecionar para todas as páginas criadas nesse projeto.
- d) [0,5 pt] Criar uma classe chamada Campeonato que deve possuir as seguintes variáveis: id (Integer) nome (String). Criar uma classe chamada Jogo que deve possuir as seguintes variáveis: id (tipo Integer), dataPartida (tipo Date), dataCadastro (tipo Date), time1 (String – A, B ou C), time2 (String – A, B ou C), campeonato (Campeonato) golsTime1 (Integer), e golsTime2 (Integer), com seus respectivos gets e sets. Existe um relacionamento entre Campeonato e Jogo, no qual o Jogo possui um único Campeonato e um Campeonato pode possuir diversos Jogos.
- e) [0,5 pts] Criar a classe JogoDAO que deve ser capaz de salvar (0,5 pts), editar (0,5 pts), excluir (0,5 pts) e listar (0,5 pts) objetos do tipo Jogo criados no item “d” utilizando o EntityManager em todos os métodos.
- f) [0,5 pt] Criar uma página cadastro_campeonato.xhtml para salvar objetos do tipo Campeonato. Criar o Bean e o Dao necessários para viabilizar essa funcionalidade.
- g) [1,0 pt] Criar uma página de cadastro (cadastro_jogo.xhtml) com a funcionalidade de salvar objetos da classe Jogo criada no item “d”. Nesta página deve existir um formulário com campos para preencher todas as variáveis de Jogo (inclusive campeonato), exceto id e dataCadastro. Ao acionar o botão de salvar (que deverá estar vinculado ao método salvar do JogoBean), deve-se preencher automaticamente o valor da variável dataCadastro com a data e hora atual (new Date()) e persistir todos os campos no Banco de Dados. Neste método deve existir uma validação enviando uma mensagem que informe que não é permitido salvar um Jogo cujos valores de time1 e time2 sejam iguais. Além disso, essa página deve possuir um link para redirecionar para a página a ser criada no item “h” a seguir.
- h) [0,5 pt] Criar uma página de listagem (listagem.xhtml) para exibir em uma dataTable os elementos salvos na página “cadastro_jogo.xhtml” do item “g”. Além disso, essa página deve possuir um link para redirecionar para a página “cadastro_jogo.xhtml” criada no item “g”.
- i) [0,5 pt] Na página “listagem.xhtml” criada no item “h” implementar uma funcionalidade para editar e excluir um objeto selecionado.
- j) [1,5 pt] Na página “listagem.xhtml” criada no item “h” implementar uma funcionalidade para que ao clicar no botão resumo sejam exibidas as seguintes informações: time, pontuação,

número de vitórias, número de derrotas, número de empates, gols marcados, gols sofridos e saldo de gols. Verificar as tabelas abaixo.

Obs.: cada vitória vale 3 pontos, cada empate vale 1 ponto e o time não recebe pontos por derrota.

Tabela							
TM	PT	VT	DT	EP	GM	GS	SG
A	2	0	0	2	4	6	-2
B	6	2	0	0	5	1	4
C	1	0	1	1	3	2	1

Partidas				
A	1	x	1	B
B	2	x	1	C
B	3	x	1	A
A	2	x	2	C

k) [1,0] Criar uma página chamada “filtro.xhtml”, nesta página deve possuir um filtro para selecionar um time e ao clicar no botão localizar, todos os seus jogos devem ser exibidos. Criar na classe JogoDao um método que irá chamar uma NamedQuery para viabilizar esta funcionalidade.

l) [1,0 pt] Criar a classe JogoBean, essa classe deve permitir a comunicação e as funcionalidades das páginas criadas nos itens anteriores.

Ao final você deve **criar uma pasta no Google Drive e compartilhar o link para esta pasta** pelo [Ambiente de Educação Online](#) com o código desenvolvido zipado com o seguinte nome: **Trabalho DAC20242 – Código - Seu nome. Não esquecer de dar permissão para o seguinte e-mail: alandson.meireles@professor.unifametro.edu.br.**

Obs 1.: o trabalho é em duplas, porém a nota é individual e todos devem saber todas as funcionalidades, independente de quem as fez.

Obs 2.: . A dupla deverá apresentar o trabalho em sala de aula. Explicações erradas resultarão em perda de pontos

Obs 3.: O trabalho deve ser feito obrigatoriamente usando a Java, JSF, Eclipse e Tomcat.