

Problema a serem desenvolvido na Disciplina POO - 2023/2

“Sistema Web sobre Atividades curriculares de Extensão - ACE”

Para integralização da matriz curricular do Curso de Ciência da Computação da UENF, o aluno deverá cumprir um mínimo de **365 horas** em atividades de extensão (ACE). Queremos desenvolver um aplicativo web que permita o controle das atividades de extensão desenvolvidas pelos estudantes do curso de Computação. Precisamos cadastrar as Atividades Curriculares de Extensão - ACE que constam de “Modalidade da Atividade” e “Carga Horária máxima”. Como mostra a Tabela 1 a seguir.

**Tabela 1** – Distribuição das Atividades Curriculares de Extensão (ACE)

Modalidade da Atividade	CH Máxima
ACE I – Projetos e Programas	200h
ACE II – Cursos e Eventos	200h
ACE III – Prestação de Serviços	200h
ACE IV – Disciplinas Extensionista	200h

Cada Modalidade tem um conjunto de Atividades que por sua vez possuem uma carga horária por semestre e um valor máximo de horas por atividade. vide documento “Sistema-WEB-ACE 2023.pdf” no drive do google.

Para cada estudante cadastrado no sistema, devemos ter uma tabela com o registro de cada atividade desenvolvida e sua respectiva carga horária, verificando-se a carga máxima possível para cada modalidade.

Cada estudante deve cumprir no final do curso 365 horas de ACE no mínimo.

**Exemplo:**

Estudante 1 ⇒ Cumpriu até a data XX/XX/XXXX 365 horas em ACE, distribuídas da seguinte forma:

ACE I = 100

ACE II = 165

ACE III = 100

Mas especificamente, pode-se visualizar na tabela a seguir, todas as atividades desenvolvidas:

Atividades - ACE I	Horas Cumpridas
Participação no projeto de extensão intitulado “XXXXX”	100 h

Atividades - ACE II	Horas Cumpridas
Participação na SCTI	60 h

Participação no evento XXXX	20 h
Participação na feira de ciências	85 h

## Metodologia

- Usaremos a linguagem Ruby com framework Rails.
- Vamos criar grupos de 5 estudantes.
- Cada grupo irá propor uma solução ao problema. a solução vai ter:
  - ◆ Modelagem em UML com diagrama de classes e todos os relacionamentos
  - ◆ Proposta de telas a serem implementadas - design UI/UX
  - ◆ Implementação computacional do projeto
  - ◆ Apresentação da solução
- Cada grupo irá colocar um relatório com todas as informações da solução e os conceitos utilizados, sobre o paradigma orientado a objeto, no classroom.
- Cada grupo fará uma demonstração (28/11/2023) sobre a solução obtida, na frente de uma banca avaliadora.