Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do

Sul

TRABALHO FINAL – RELATORIO

Nomes: Henrique Zapella Rocha, Marcelo Augusto e Arthur Ferreira

2022/2

1. Screenshot tela inicial do programa

Tela de computador com jogo

Descrição gerada automaticamente

A tela inicial do programa exibe os mapas e o menu de escolha de operação. A opção 1 permite printar o mapa na tela, opção 2 permite desocupar um quarto, opção 3 permite desocupar um quarto, a opção 4 permite localizar um paciente pelo seu primeiro nome, opção 5 estatísticas do hospital e a opção 6 encerrar o programa.

Obs. Os mapas são printados automaticamente apenas na inicialização do programa, após isso e necessário escolher a opção 1 para imprimir o mapa. Para selecionar a opção escolhida e necessário apenas digitar o número.

1. Screenshot mapa

Uma imagem contendo Calendário

Descrição gerada automaticamente

O mapa exibe as duas alas do hospital, na coluna mais a esquerda com fundo roxo e exibido o número do andar e a linha, mais em baixo, com fundo azul, exibe o número do quarto.

O mapa representa os três possíveis status do quarto: Ocupado, desocupado e em manutenção/limpeza. Caso o quarto esteja ocupado, nesta posição o mapa exibe a letra O com um fundo vermelho, caso na posição o quarto esteja desocupado o mapa exibe a letra D com um fundo verde e caso na posição o quarto esteja em manutenção/limpeza o mapa exibe um M com um fundo cinza.

1. Screenshot escolha 1

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Imprimi o mapa do hospital na tela. Para continuar a execução do programa deve se apertar enter.

1. Screenshot opção 2

Texto

Descrição gerada automaticamente

Para desocupar, primeiro se digita qual ala que está a posição que deseja desocupar, (digitar sul ou norte), após informar o andar e depois o número do quarto.

1. Texto

   Descrição gerada automaticamenteTela da 3 opção

A terceira opção serve para alocar um novo paciente na primeira posição disponível. Ao escolher esta opção se deve digitar primeiramente o primeiro nome do paciente, após digitar o sobrenome, CPF(cpf não deve ter linha antes dos dois últimos números, **não gera bug** mas foge do padrão dos cpfs gerados automaticamente pelo programa), data de nascimento e o seu sexo.

1. Screenshot opção 4

Texto

Descrição gerada automaticamente

Ao escolher a opção 4 o programa solicita o primeiro nome dos pacientes que deseja localizar, após isso ele retorna, dividido por ala, as informações de nome completo, idade, andar e número do quarto onde o paciente está localizado.

1. Texto

   Descrição gerada automaticamenteScreenshot opção 5

Esta opção exibe as estatísticas do hospital, quartos disponíveis, quartos ocupados, quartos em manutenção, quantidade de crianças, adolescentes, adultos, idosos e porcentagem de pessoas do gênero masculino e feminino no hospital.

1. Screenshot opção 6

Texto

Descrição gerada automaticamente

Esta opção encerra a execução do programa e exibe a mensagem de programa encerrado e um agradecimento as pessoas que escreveram o código.

**Processo de criação do programa e organização**

Durante todo o processo do trabalho utilizamos a técnica do “70/30”, assim nos organizamos de forma certa e focada para não nos perdermos no decorrer do percurso além de poupar tempo e energia que seria utilizada de forma desnecessária.

O primeiro passo para o início do trabalho, foi lermos o enunciado para discutir e refletir sobre o que o “Cliente” realmente queria. Após a certeza do que seria certo para o programa começamos a organizar como seria feito na prática, como o programa foi feito “á três mãos” precisamos de muita comunicação e organização para não acabarmos por perder algum arquivo etc.

Não tivemos nenhum “grande desafio” na parte prática de codificar o programa, na nossa opinião por termos nos organizado e conversado bastante durante o processo essa parte acabou por ser uma parte bem tranquila, no entanto aprendemos muito durante todo o processo, além de solidificar a base que tínhamos sobre classes e orientação a objetos, aprendemos a como trabalhar em equipe de maneira organizada e coletiva de modo que todos os companheiros no grupo participassem e ajudassem.

Por fim achamos o trabalho muito interessante, e conseguimos fazer um bom App que com alguns incrementos futuros realmente poderá vir a ser utilizado.