

**Relatório do Trabalho Prático de Programação orientada a objetos**

**Alunos:**

**Mário Paulo Coelho Macedo, 25664**

**Maksym Yavorenko, 25989**

**Professor: Luis Ferreira**

**Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos**

Barcelos, Novembro, 2023

**Índice**

[Introdução 1](#_Toc150983712)

[2. Diagrama de Classes 1](#_Toc150983713)

[2.1 Classe Característica 1](#_Toc150983714)

[2.2 Classe Cliente 2](#_Toc150983715)

[2.3 Classe Contrato 2](#_Toc150983716)

[2.4 Classe Despesa 2](#_Toc150983717)

[2.5 Classe Documento 3](#_Toc150983718)

[2.6 Classe Gestor 3](#_Toc150983719)

[2.7 Classe Imoveis 3](#_Toc150983720)

[2.8 Classe Inquilino 4](#_Toc150983721)

[2.9 Classe local 4](#_Toc150983722)

[2.10 Classe Entrada 4](#_Toc150983723)

[2.11 Classe Prestação 5](#_Toc150983724)

[2.12 Classe Recibo 5](#_Toc150983725)

[2.13 Classe Senhorio 5](#_Toc150983726)

[2.14Classe Serviço 6](#_Toc150983727)

[2.15 Classe TipoMovel 6](#_Toc150983728)

[Conclusão 6](#_Toc150983729)

# Introdução

O objetivo desta primeira parte do trabalho sobre gestão de imóveis é realizar classes em C# que mais tarde serão implementadas em um programa com o objetivo de gerir imoveis. Neste relatório, serão abordados os principais aspetos requisitados na primeira fase deste projeto, principalmente o usso correto de bibliotecas e “dll” em C#

# 2. Diagrama de Classes

Foram criadas as seguintes classes durante o desenvolvimento do código com de forma a tornar o código mais eficiente e estruturado.

### 2.1 Classe Característica

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.2 Classe Cliente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.3 Classe Contrato

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.4 Classe Despesa

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.5 Classe Documento

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.6 Classe Gestor

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.7 Classe Imoveis

Uma imagem com texto, captura de ecrã, número, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

### 2.8 Classe Inquilino

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.9 Classe local

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.10 Classe Entrada

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, Telemóvel

Descrição gerada automaticamente

### 2.11 Classe Prestação

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.12 Classe Recibo

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.13 Classe Senhorio

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.14Classe Serviço

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

### 2.15 Classe TipoMovel

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, número

Descrição gerada automaticamente

# Conclusão

O desenvolvimento do programa de gestão de imóveis em C# pôs em causa o nosso conhecimento sobre a disciplina de programação orientada objetos .Ao longo projeto, foram apresentadas diversas estruturas de classe de C# e implementadas bibliotecas “dll”.

Os resultados alcançados durante esta primeira parte do projeto de gestão de imóveis em C# são positivos.

Em suma, nesta primeira parte do programa de gestão de imóveis em C# apresenta-se com as ferramentas necessárias para a evolução do programa ate uma solução eficaz. O desenvolvimento deste projeto proporcionou uma experiência estudo e aprendizagem.