

Proposta inicial projeto final - POO

Disciplina : SSC0103 - Programação Orientada a Objetos

Professor: Dr. Márcio Delamaro

Alunos PAE : Lucas Lagôa e Misael Jr

Grupo 16

Antonio Rodrigues Rigolino	11795791
Beatriz Aparecida Diniz	11925430
Mateus Silva Cruz	11911341
Jonathan Sanchez Minaya	11333691

1. Aplicação

Área 4: Ambiente escolar

Vamos implementar um programa que facilite a inserção e busca de fontes boas e confiáveis para diversos temas e assuntos em áreas do ensino médio e fundamental. Focando em criar essas DB's específicas por comunidade!

2. Descrição e proposta

O programa irá estabelecer uma database de informações de diversos tópicos inseridos por qualquer usuário de uma comunidade onde, de maneira fácil, o usuário deve ser capaz de consultar:

Links para vídeo-aulas, websites e documentos relevantes para um determinado assunto. Como também, inserir essas informações em tópicos já existentes ou criar novos tópicos de interesse da comunidade.

O programa também pode comportar um índice dos tópicos mais visitados, como também, usuários que mais contribuíram para esse arquivo.

A proposta soa especialmente interessante quando lembramos que, hoje em dia, muito do ensino é auxiliado por pesquisas na web de recursos relevantes. Portanto, é interessante existir uma database criada por membros de um nicho para membros da mesma comunidade, assim, facilitando

imensamente no tempo de coleta das informações online e verificação das fontes, que são expostas para todos.

3. Objetivo principal

Neste projeto, o principal objetivo é a implementação e estudo de estruturas de dados e características de polimorfismo estudadas na disciplina SSC0103, como também, a possível implementação de temas novos como GUI's para facilitar a visualização da database.

Como o projeto implementa esse tema clássico da computação (DB's), vamos ter diversas escolhas e estruturas diferentes para utilizarmos, portanto, o projeto no âmbito de aprendizado é extremamente competente.

4. Objetivo específico

Como objetivos mais específicos temos: aprender a usar algum sistema de colaboração de código, como também, planejamento e estruturação

(provavelmente será usado o git), como também, o aprendizado de como desenvolver aplicações mais robustas e profissionais em Java.

5. Funcionalidades a serem desenvolvidas

Para maior eficiência vamos dividir o projeto em duas estruturas maiores que, por sua vez, serão divididas em tarefas menores:

A) GUI com Java swing

- Opção de trocar linguagens (EN | PT)
- Login e sign up de usuários
- Customização de perfil
- Listas de artigos mais vistos e top usuários
- Dicas de funcionalidades e ajuda

B) Database de temas

- Inserção ordenada de um objeto tema amplo
- Busca eficiente de dos temas
- Sorting baseado em diferentes parâmetros
- Opção de inserir usuários e consultá-los

Protótipo - <https://wireframe.cc/pro/pp/fe399d6ac453997>