

Relatório de trabalho prático

Projeto Alojamento Local

Marco Rocha

Aluno nº 9586

Trabalho realizado sob a orientação de:

Luís Ferreira

**Linguagens de Programação II**

**Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos**

Barcelos, abril de 2020

Índice

1 <Nome do capítulo 1> 1

1.1 <Nome do Subcapítulo> 1

1.1.1 <Nome do ponto> 1

1.1.2 <Nome do ponto> 2

1.2 <Nome do Subcapítulo> 2

2 <Nome do Capítulo II> 4

3 <Nome do capítulo III> 7

4 <Conclusão ... > 11

Bibliografia 13

Anexos 14

Lista de Tabelas

Tabela 1: Descrição da tabela 2

Tabela 2: Imagem do DGL 2

Lista de Figuras

Figura 1: Logo da escola de tecnologia 2

# <Resumo>

< Este trabalho da Disciplina de Linguagens de Programação (LP2) tem como principal objectivo a análise de um problema real e a implementação de uma solução recorrendo á aplicação do POO - Paradigma Orientado a Objetos em linguagem de programação C# (C Sharp).

Ao iniciar um novo capítulo, deve ser inserida uma quebra de secção “página ímpar”.>

Um capítulo pode incluir 2 ou mais subcapítulos.>

## <Nome do Subcapítulo>

<Por sua vez um, subcapítulo poderá ser divido.>

### <Nome do ponto>

<Texto>

### <Nome do ponto>

<Texto>

## <Nome do Subcapítulo>

<Ao longo do texto, podem ser inseridas tabelas e imagens. É necessário ter em atenção a consistência da formatação e a inclusão de uma legenda:

* Nas tabelas, a legenda é colocada em cima
* Nas figuras, a legenda é colocada por baixo

Tabela 1: <Descrição da tabela>

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

< As figuras devem ser colocadas em linha com o texto>



Figura 1: Logo da escola de tecnologia

<Ou inseridas dentro de uma tabela com os bordos invisíveis. Para ver os bordos da tabela na edição do documento, formatar a tabela com as linhas da grelha (gridlines) ativas/visíveis.>

|  |
| --- |
| esultado de imagem para ipca |
| Tabela 2: Imagem do DGL |

# <Nome do Capítulo>

<Não esquecer: ao iniciar um novo capítulo, deve ser inserida uma quebra de secção “página ímpar”.

O cabeçalho não é apresentado na 1.a página de cada capítulo.>

# <Nome do capítulo>

<Não esquecer: ao iniciar um novo capítulo, deve ser inserida uma quebra de secção “página ímpar”.>

# <Conclusão ... >

<A formatação deve ser consistente ao longo de todo o documento. Uma das formas de manter a formatação consistente é recorrer a estilos para formatar os principais formatos utilizados.>

# Bibliografia

<Não esqueça de incluir a bibliografia neste ponto, a qual deverá seguir o formato APA.

O título da bibliografia e dos anexos é formatado de forma semelhante ao capítulos de texto, mas sem numeração. Deve ser inserida uma quebra de secção “página ímpar” antes do título, tal como se apresenta no modelo.>

# Anexos

<Incluir aqui os anexos necessários>

Resumo

Este trabalho da Disciplina de Linguagens de Programação (LP2) foca a análise de problemas reais simples e a aplicação do POO - Paradigma Orientado a Objetos na implementação de possíveis soluções. ∗

1 Motivação Pretende-se que sejam desenvolvidas soluções em C# para problemas reais de complexidade moderada. Serão identificadas as classes envolvidas, definidas as estruturas para suportar os dados e implementados os principais processos que permitam suportar essas soluções. Pretende-se ainda contribuir para a boa redação de relatórios que descrevam o trabalho desenvolvido, a boa documentação de código fonte com a geração da API, e a gestão e planeamento de trabalho via ferramentas apropriadas (Git, GitHub, Trello, ou outras).

2 Objectivos gerais

• Consolidar conceitos basilares do Paradigma Orientado a Objectos;

• Analisar problemas reais;

• Desenvolver capacidades de programação em C#;

• Potenciar a experiência no desenvolvimento de software;

• Assimilar o conteúdo da Unidade Curricular.

3 Objetivos Concretos

• Saber identificar e implementar classes e objetos num problema real;

• Saber produzir código com qualidade, de acordo com a norma CLS e bem documentado;

• Saber gerar a API com a documentação do código que produziu;

• Saber aplicar os pilares da POO: Herança, Encapsulamento, Abstração e Polimorfismo;

• Saber estruturar devidamente uma solução em bibliotecas de classes;

• Saber estrutura uma solução por camadas, seguindo padrões como NTier ou MVC.

• Saber analisar o código que produziu • Saber explorar das vantagens que o C# oferece.

# Outros Objetivos

• Saber utilizar ferramentas de gestão de versões de código.

• Saber utilizar ferramentas de gestão de projetos. Fase 1 (25-04-2020)

GOAL FASE 1

– Diagrama de classes

– Implementação essencial das classes

– Definição da estruturas de dados a utilizar

– Estruturação do Projeto em camadas

– Relatório do trabalho desenvolvido até à data

• Fase 2 (22-05-2020)

– Implementação final das classes e serviços

– Aplicação demonstradora dos serviços implementados

– Relatório final do trabalho realizado