

SENAC
Campus Santo Amaro

TADS - Análise Desenvolvimento de Sistemas

PW - Programação Web



Atividade de Reforço#1

Professor: Veríssimo - carlos.hvpereira@sp.senac.br

19/02/2023

Sobre este documento

Este documento objetiva registrar a especificação da **Atividade de reforço#1**, da disciplina Programação Orientada a Objetos, do curso de Tecnologia em Análise de Sistemas.

Contents

1	Especificação da Atividade	1
1.0.1	Objetivos desta Atividade	1
1.0.2	O que deve ser produzido	1
2	O deve ser Entregue	3
3	Especificação da Atividade	5
3.1	Diagrama de classes	5
3.2	Requisitos Não Funcionais	6
3.3	Requisitos Funcionais	7
4	Sobre a Entrega	9
4.1	Prazo Final da Entrega desta atividade	9
4.2	Nota	9
4.3	Qual é o formato da entrega da Atividade?	9
4.4	Onde entregar a Esta atividade?	10

Chapter 1

Especificação da Atividade

1.0.1 Objetivos desta Atividade

O objetivo principal é proporcionar ao aluno a oportunidade de praticar seus conhecimentos básicos da linguagem de programação Java.

O objetivo subjacente é proporcionar docente um diagnóstico da sala, quanto a proficiência da turma na linguagem Java.

1.0.2 O que deve ser produzido

Deverá ser feita uma [programa na linguagem Java](#) para resolver um problema proposto.

Chapter 2

O deve ser Entregue

O aluno deverá entregar o conjunto de arquivos fontes, em formato ".java", conforme especificação da entrega, na seção 4.3.

Chapter 3

Especificação da Atividade

Deverá ser desenvolvido um programa em linguagem de programação Java, obedecendo as seguintes requisitos funcionais e não funcionais.

3.1 Diagrama de classes

Deve ser observado/implementado o diagrama de classes abaixo

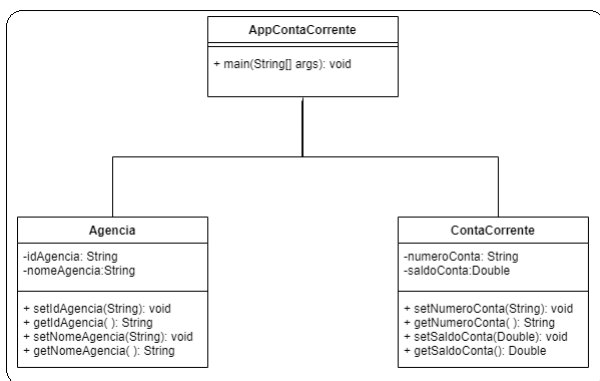


Figure 3.1: Diagrama de classes

3.2 Requisitos Não Funcionais

Atenção para os seguintes requisitos técnicos:

- Linguagem: Java
- Deverá ser obedecido o diagrama de classes, ou seja, as classes do digrama devem ser implementadas.
- As entradas do programa podem ser implementada somente com o método *System.in.read()*, ou outro recurso que você conheça.
- As saidas do programa podem ser implementada somente com o método *System.out.println()*, ou outro recurso que você conheça.

ATENÇÃO: Vamos simular Banco de Dados

1. Onde estiver especificado "Banco de Dados", voce deve utilizar um "Array" java, com os seguintes elementos:
 - Numero da Agencia
 - Numero da Conta
 - Saldo da Conta corrente
2. Não faremos implementação de acesso a banco de dados neste programa.



3.3 Requisitos Funcionais

Atenção para os seguintes requisitos funcionais:

- o programa deverá solicitar, pelo teclado, para o cliente, os seguintes dados
 1. Número da Agencia
 2. Numero Conta Corrente
- Deverá ser previsto um "menu" para o cliente informar que operação ele quer fazer:
 - Se informar "*C*": Significa que o cliente quer *Consulta* do saldo da conta
 - Se informar "*D*": Significa que o cliente quer fazer um *depósito* na conta corrente informada
 - Se informar "*S*": Significa que o cliente quer fazer um *Saque* na conta corrente informada

- Se informar "X": Significa que o cliente quer *Encerrar* o programa
- Quando for depósito: O saldo do cliente deverá ser atualizado no banco de dados
- Quando for saque, deverá ser verificado se existem saldo suficiente para a operação. Se não informar: "Saldo insuficiente para este saque"
- Quando for Consulta: Deverá ser mostrado o valor do saldo do cliente informado
- Quando a operação for "Encerrar", O programa dever encerrar com a mensagem "Obrigado por usar nosso App"
- Prever: Se a agencia ou conta pesquisadas não existirem no banco de dados, deverá ser informado:
"Agência/conta" informadas não constam em nosso banco de dados"

Chapter 4

Sobre a Entrega

4.1 Prazo Final da Entrega desta atividade

É recomendado que esta atividade seja feita até **24/02/2023** , pois nesta data faremos a resolução desta atividade, em sala de aula.

4.2 Nota

Esta Atividade não é avaliada para fins de nota, Esta atividade não é contabilizada como avaliação, ou seja, não será atribuída nota ao aluno.

4.3 Qual é o formato da entrega da Atividade?

Para responder a esta atividade, você deve anexar somente arquivos fontes (arquivos .java). Se houver mais de 1, faça um

único “.zip” contendo todos os arquivos fontes.

4.4 Onde entregar a Esta atividade?

O arquivo a ser entregue, em formato .pdf, deverá ser entregue blackboard, na atividade intitulada **Atividade 01-Prática de Java 01**.