

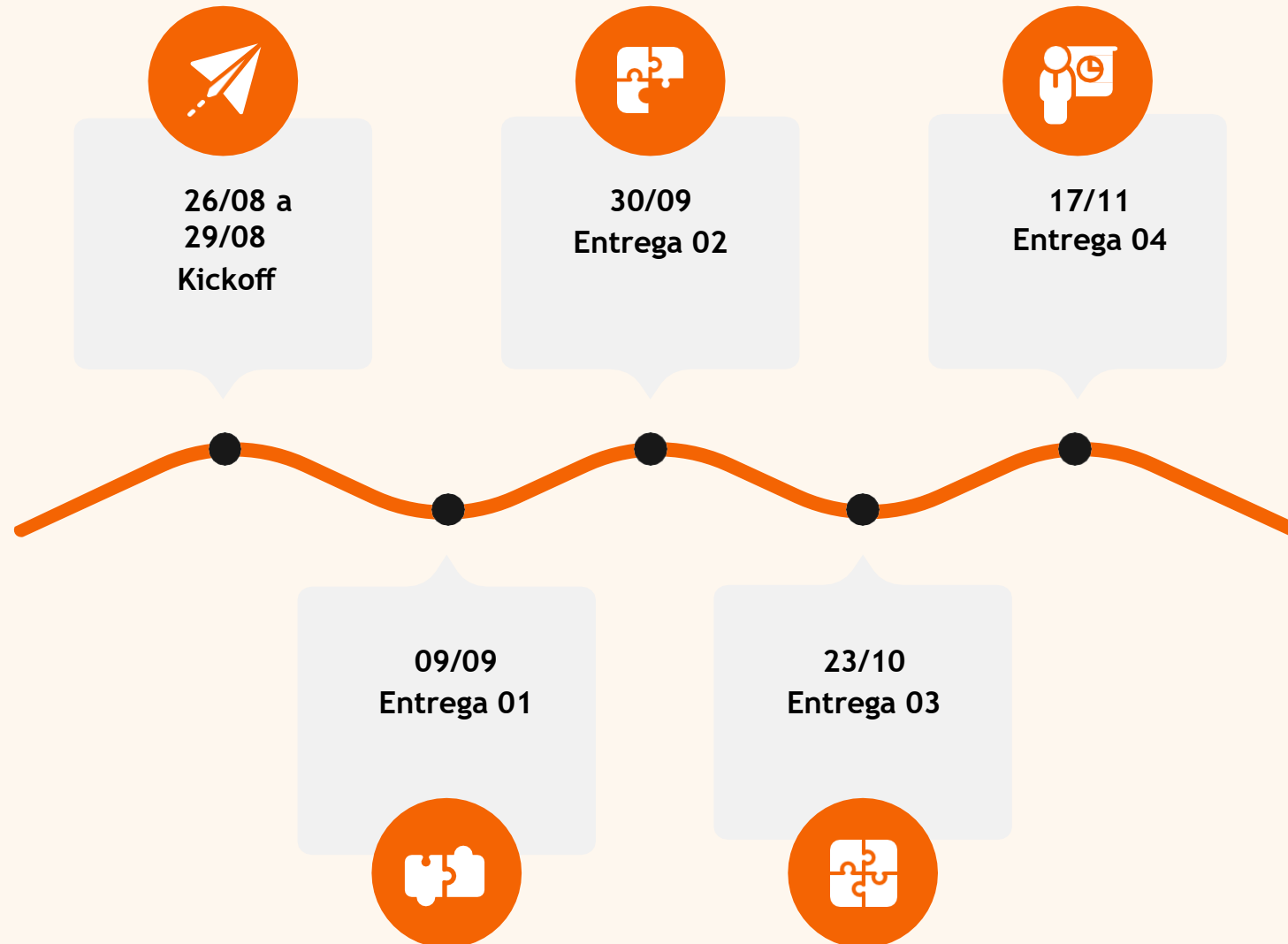


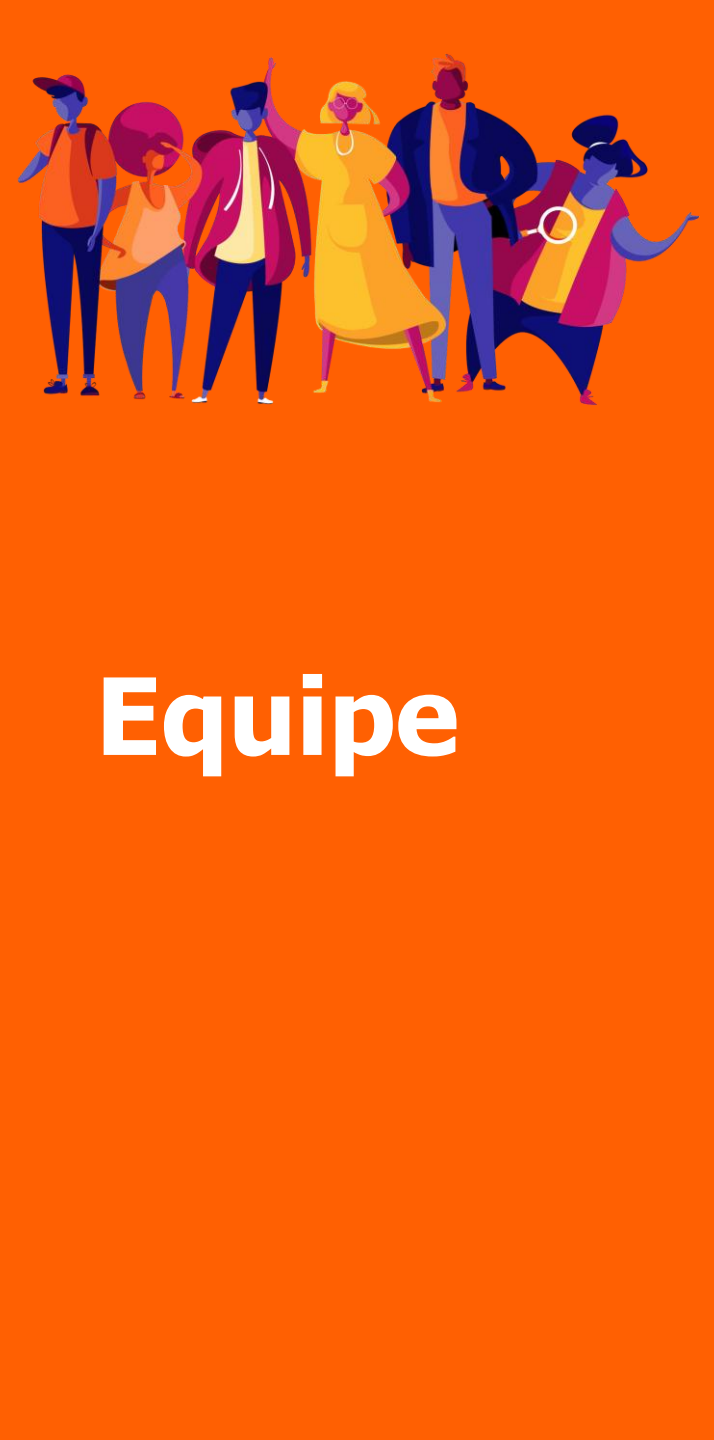
Programação Orientada a Objetos

Atividade prática

Maurício da Motta Braga
mmb2@cesar.school







Equipe de até 6 pessoas

Todos os membros da equipe devem ser da mesma turma

Dificuldades em achar uma equipe? Utilize o Slack



Produto

Aplicação Orientada a Objetos escrita em Java para resolução de um problema (mínimo de 3 classes de domínio (entidades que serão persistidas)).

TODAS as histórias devem **LER** e/ou **ESCREVER** dados no mecanismo de persistência.

Princípios e boas práticas da programação OO devem ser utilizadas na construção da aplicação, bem como o uso de um padrão arquitetural.

Mecanismo de persistência de dados a escolha da equipe.

26/08
a
29/08

Kickoff

Definição da equipe / nome e descrição do produto (Preencher a planilha no Classroom)

Projeto criado no [Github](#) (projeto público)

Com página de README contendo as informações da equipe e do produto

[A crash course on writing a better README](#)

[Make a README](#)

[Hall of Fame](#)

[A Good Readme Template](#)

09/09

Entrega 01

- Histórias bem definidas (mínimo 7)
Claras, concisas, completas com detalhes de negócio na descrição e cenários de validação com entrega de valor bem definida usando BDD (link para o documento com as histórias disponível no GitHub).
- Criação de protótipo de Lo-Fi (figma) (mínimo 5 histórias)
acessível através do README
Adicionar screencast (vídeo disponível no Youtube) apresentando protótipo de baixa fidelidade (incluindo áudio ou legenda) no README
- Cada entrega deve ter sua própria seção no README, com links para os artefatos da entrega.

30/09

Entrega 02

- Ao menos 2 Histórias implementadas (interface gráfica ou texto, persistência pode ser nesse momento realizada apenas em memória).
- Ambiente de versionamento atuante (com commits frequentes (no mínimo semanais, DE CÓDIGO), faça os commits direto no main).
- Issue/bug tracker atualizado e usado em todas as semanas da entrega (adicionar print da tela ao README no GitHub)
- Adicionar screencast (vídeo disponível no Youtube) do uso do sistema (com áudio ou legenda) ao README

23/10

Entrega 03

- Seleção de mais 2 histórias para implementar.
- Ambiente de versionamento atuante com commits frequentes (no mínimo semanais)
- Refatoração do código para uso da arquitetura em camadas com padrões de projeto.
 - Adicionar novo screencast do sistema funcionando (disponível no youtube, com áudio ou legenda, com ênfase nas novas histórias) ao README
- Issue/bug tracker atualizado (no GitHub)
 - Adicionar print da tela ao README
- Testes automatizados
 - Adicionar screencast (disponível no youtube) da execução dos testes ao README

17/11

Entrega 04

Entrega 04

- Seleção de mais histórias para implementar (pelo menos 3)
 - Ambiente de versionamento atuante com commits frequentes (no mínimo semanais)
 - Adicionar novo screencast do uso do sistema (disponível no youtube, com áudio ou legenda, com ênfase nas novas histórias) ao README no GitHub.
 - Testes automatizados (adicionar screencast (disponível no youtube) da execução dos testes ao README)
 - Refatoração para uso de persistência de dados de modo permanente (pode ser feita com banco de dados, arquivo, serialização de objetos...)
- Documentação clara e objetiva no GitHub conduzindo qualquer pessoa a **montar o ambiente** corretamente para execução do projeto.
- Uso do Issue/bug tracker (no GitHub)
 - Adicionar print da tela ao README

Apresentação Final

Resumo, de até 8 minutos, do produto desenvolvido, do seu processo de trabalho e do seu time.

Apresentação final deverá abordar os seguintes tópicos:

- O problema (que o produto busca resolver)
- A solução desenvolvida (características do produto, a quem se destina, histórias implementadas, seu diferencial....
- Fluxo de trabalho (ex: como organizaram o trabalho em cada etapa, desde o planejamento, requisitos, desenvolvimento, gerência de configuração, qualidade/testes)
- Ferramentas utilizadas (incluindo links)
- Lições aprendidas do processo de trabalho

Distribuição das Notas



Módulo I = Avaliação 1 (50%) + Entrega 01 (25%) + Entrega 02 (25%)



Módulo II = Avaliação 2 (50 %) + Entrega 03 (20 %) + Entrega 04 (25%) + Apresentação projeto (5 %)



Correção das entregas é realizada a partir do conteúdo do GitHub imediatamente após o término do prazo de cada entrega

Importante

- ▶ É fundamental que o grupo se reúna com o monitor semanalmente, para tirar as dúvidas bem como receber orientação sobre o projeto.
- ▶ Lembrem-se que os monitores são alunos também (com suas provas e projetos) então nem sempre podem responder as dúvidas de forma rápida. Mas eles podem ser encontrados nos corredores (se for algo urgente).
- ▶ **Grupos que não comparecem a monitoria / não validam o trabalho realizado antes da data de cada entrega assumem o risco e as consequências de eventuais não conformidades.**



Importante

- ▶ Nossa cultura é ágil, por isso as práticas ágeis (integração contínua, testes automatizados etc) são fundamentais.
- ▶ Notas das entregas parciais podem ser obtidas junto aos monitores (quando estiverem disponíveis).



Lembre-se

No, try not.

Do. Or do not.

There is no try.

Yoda.





**Maurício da Motta
Braga**



mmb2@cesar.school

