

Projeto EVENTOS

V1

NOME: Controle de Eventos

O PROBLEMA: Organização de eventos acadêmicos / escolares

BREVE DESCRIÇÃO: O sistema prevê a organização / execução de eventos, tais como: Semanas Científicas, Simpósio, Ciclo de Palestras, Jornadas, Congressos etc. O design de classes deverá permitir controlar/gerenciar/adicionar as atividades como: Palestras e Minicursos. Inicialmente o sistema deve gerenciar apenas: **Divulgação, Inscrição, Perfis de Usuário** necessários dentro do sistema (Palestrante, Participante, Organizador).

REQUISITOS/PREMISSAS INICIAIS DE NEGÓCIO:

- Sistema preparado para ser multi-instituição;
- Permitir eventos simultâneos, inclusive para uma mesma instituição;
- Cadastros simplificados e Persistência dos cadastros entre eventos e instituições.
- Permitir diversos tipos de Eventos: Congresso, Simpósio, Semanas, etc;
- **Notificações: movimentações no evento, atividades ou na inscrição devem disparar notificações via email: prazos, confirmações, publicidades etc.;**
- Cada evento poderá ter um conjunto de diversos **tipos de atividades: Palestra, Minicurso, Mesa Redonda;**
- Os Eventos devem ter um controle se estão **Em andamento** e **se estão aceitando inscrições** ainda.
- **A inscrição funciona como uma compra com vários itens (atividades).**
- A inscrição terá, inicialmente, apenas um **controle se foi paga ou não**. O pagamento é presencial com **registro da data do pagamento**. O gestor do evento marca com paga uma determinada inscrição ao receber o pagamento.
- O **Calculo do valor final de um inscrição é o somatório dos itens**. Porém gostaria que fosse possível **cadastrar Cupons Promocionais associados a descontos globais ou descontos em atividades específicas**. Por exemplo, o organizado do evento pode criar um cupom (PALESTRAS_50), no qual deve reduzir apenas as palestras à metade do

valor, ou um Cupom (LOTE_I), que inclui um desconto global na inscrição. Os cupons devem ter uma flag para indicar se ainda estão ativos. Inscrições com Cupom devem ser pagas dentro da validade do cupom, Caso contrário devem ser pagas em valor normal.

PREMISSAS E RECOMENDAÇÕES PARA O PROJETOS:

- Comece simples. Fazer o melhor projeto para o conjunto atuais de requisitos.
- Preterir Programação Estruturada.
- Aplicar quando necessário os princípios SOLID.
- Usar os conceitos e formas básicas de OO: Encapsulamento, Herança, Polimorfismo, Interfaces, Classes e Métodos Abstratos;

REQUISITOS DE TECNOLOGIA / INFRAESTRUTURA:

- Utilizar linguagem de Programação Orientada a Objetos. ;)
- Uso de Repositório GIT (GitHub ou BitBucket) obedecendo as boas práticas expostas (Obrigatório);

OBSERVAÇÕES:

- No decorrer do projeto alguns itens podem ser incluídos, excluídos ou alterados, guiados pelo próprio andamento da disciplina.
- Ao iniciar o projeto vá por etapas, tente identificar responsabilidades ou etapas de forma a modularizar seu projeto e consequentemente o desenvolvimento.