

FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

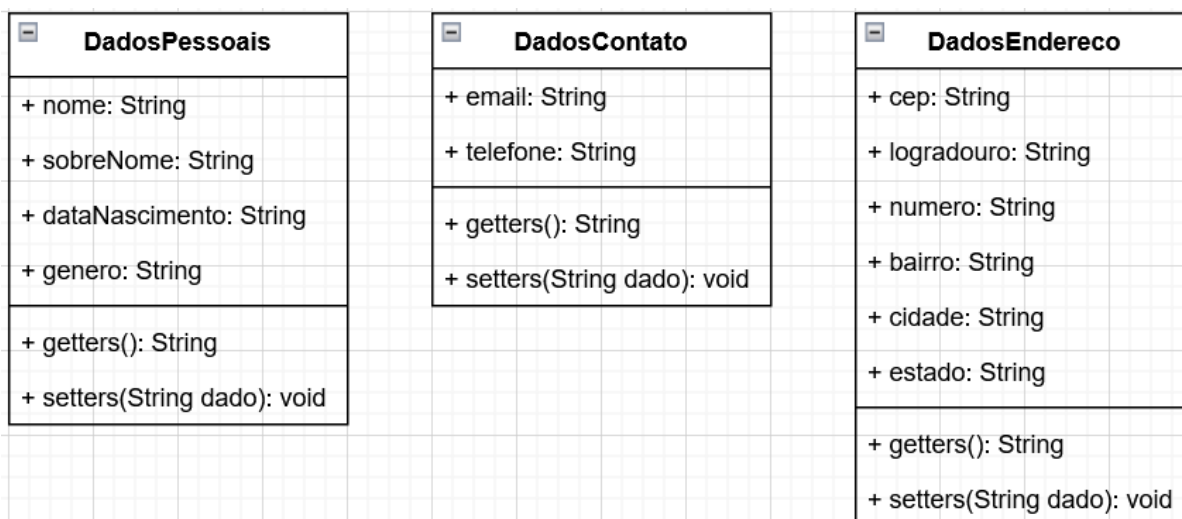
Objetivo da disciplina: Proporcionar a aquisição de capacidades básicas relativas à lógica de programação, como ferramenta para desenvolvimento de aplicações, utilizando linguagem orientada a objetos, bem como o desenvolvimento de capacidades socioemocionais adequadas a diferentes situações profissionais.

Situação de aprendizagem.

Você trabalha como estagiário(a) de desenvolvimento de sistemas em uma empresa chamada SysTec, essa empresa desenvolve sistemas de alta performance para e-commerces e no momento estão desenvolvendo um cadastro de clientes. Nessa primeira etapa não existe interface gráfica, apenas os códigos de captura e validação desses dados. O cliente já possui diversos sistemas construídos em Java e esse seguirá a mesma linha.

Seu gestor lhe designou a tarefa de iniciar a codificação capaz de receber os dados e validar se estão corretos, para essa tarefa lhe foi entregue um documento que descreve as estruturas das classes que devem ser criadas e as regras de validação.

Diagrama UML de classes:



Regras de validação:

DADOS PESSOAIS	
DADO	REGRA
nome	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• Deve ter no mínimo três caracteres.
sobrenome	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• Deve ter no mínimo três caracteres.
data de nascimento	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• O formato esperado a ser digitado pelo usuário é DD/MM/AAAA, ou seja 10 caracteres, logo o valor informado não pode ter mais que 10 ou menos que 10 caracteres;
gênero	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• Deve ser capaz de receber apenas os valores “masculino”, “feminino” e “outros”;

DADOS DE CONTATO	
DADO	REGRA
email	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;
telefone	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• O formato esperado a ser digitado pelo usuário é (XX)X-XXXX-XXXX, ou seja 14 caracteres, logo o valor informado não pode ter mais que 14 ou menos que 14 caracteres;

DADOS DE ENDEREÇO	
DADO	REGRA
cep	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• Deve ter no mínimo três caracteres.
logradouro	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• Deve ter no mínimo três caracteres.
número	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• O formato esperado a ser digitado pelo usuário é DD/MM/AAAA, ou seja 10 caracteres, logo o valor informado não pode ter mais que 10 ou menos que 10 caracteres;
bairro	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;
cidade	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;
estado	<ul style="list-style-type: none">• Não pode ser vazio;• Deve ser capaz de receber apenas a sigla do estado, ou seja dois caracteres.

Data de início do projeto: 07/03/2023

Data de entrega do projeto: 14/03/2023

CAPACIDADES TÉCNICAS	CAPACIDADES SOCIOEMOCIONAIS
1. Identificar as características e tipos de linguagem de programação.	1. Demonstrar atenção a detalhes.
2. Utilizar lógica de programação para a resolução de problemas.	2. Demonstrar capacidade de análise.
3. Declarar as variáveis e as constantes considerando os tipos de dados na elaboração do programa.	4. Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações.
4. Utilizar comandos de entrada e saída	



SERVIÇO NACIONAL DE
APRENDIZAGEM INDUSTRIAL

na elaboração de programas.	
5. Utilizar operações aritméticas, relacionais e lógicas na elaboração de programas.	
6. Utilizar estruturas de decisão na elaboração do programa.	