

Provas/Trabalhos POO II

As provas/trabalhos de POO II serão aplicadas das seguintes maneiras:

AV1

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV2

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV3

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

Na AV1 será cobrado teoria e pratica de HTML, CSS e JS, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV2 será cobrado Servlet, JSP e scriplet/EL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV3 será cobrado MVC(classes java de negócio e DAO), scriplet/EL, JSTL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

O tema de cada equipe evoluirá ao decorrer do semestre. A separação das atividades de cada equipe fica a cargo da mesma. As equipes terão 6 membros. Na prova escrita poderão ser feitas perguntas sobre qualquer parte do trabalho da equipe, mas na avaliação do trabalho de programação apenas será cobrado o que cada membro fez individualmente. Algumas decisões de como as telas devem ser feitas e o fluxo entre elas, poderá ser feita pelo professor.

Oficina

Na oficina, as seguintes funcionalidades devem estar presentes:

Login

Cadastrar/Alterar/Excluir Cliente

Cadastrar/Alterar/Excluir Carro

Cadastrar/Alterar/Excluir Moto

Agendar/Excluir/Pesquisar Conserto

Cadastrar/Alterar/Excluir Serviço

O Conserto é para um cliente em um de seus carros/motos e deve ter até 3 serviços: mecânica, funilaria, pintura. No processo de agendar o Conserto deve ser possível escolher a data. Ao finalizar o cadastro deverá ser possível se calcular o valor total do Conserto. Pode-se pesquisar o Conserto pelo carro/moto, data ou serviço. Não deve ser possível se agendar Consertos para o mesmo dia, mesmo carro/moto. Não deve ser possível salavar carro/motos com a mesma placa. Use enuns. Todos os campos deve ter as formatações específicas. As listagens específicas devem ser feitas. O processo de modelagem dos objetos deverá ser feito em conjunto com o professor. Deverá ser informado ao professor o browser que o mesmo deve testar a aplicação e o que cada membro da equipe fez.

Provas/Trabalhos POO II

As provas/trabalhos de POO II serão aplicadas das seguintes maneiras:

AV1

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV2

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV3

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

Na AV1 será cobrado teoria e pratica de HTML, CSS e JS, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV2 será cobrado Servlet, JSP e scriplet/EL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV3 será cobrado MVC(classes java de negócio e DAO), scriplet/EL, JSTL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

O tema de cada equipe evoluirá ao decorrer do semestre. A separação das atividades de cada equipe fica a cargo da mesma. As equipes terão 6 membros. Na prova escrita poderão ser feitas perguntas sobre qualquer parte do trabalho da equipe, mas na avaliação do trabalho de programação apenas será cobrado o que cada membro fez individualmente. Algumas decisões de como as telas devem ser feitas e o fluxo entre elas, poderá ser feita pelo professor.

Encontros

Na site de encontros, as seguintes funcionalidades devem estar presentes:

Login

Cadastrar/Alterar/Excluir Pessoa

Cadastrar Hobby's

Cadastrar Interesses

Pesquisar Pessoas

Marcar/Desmarcar Encontros

Cadastrar Local de Encontro

Deve ser possível que a pessoa informe seus dados para possibilitar que outras pessoas interessadas possam encontrá-la. Deve ter mecanismos de busca por sexo, idade(Ig, Ma, Me), endereço(Ig), hobby's(Ig,Dif), interesse(Ig, Dif). O Encontro deve ser marcado em uma data e local. Não deve ser possível marcar mais de um encontro. Use enuns. Todos os campos deve ter as formatações específicas. As listagens específicas devem ser feitas. O processo de modelagem dos objetos deverá ser feito em conjunto com o professor. Deverá ser informado ao professor o browser que o mesmo deve testar a aplicação e o que cada membro da equipe fez.

Provas/Trabalhos POO II

As provas/trabalhos de POO II serão aplicadas das seguintes maneiras:

AV1

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV2

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV3

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

Na AV1 será cobrado teoria e pratica de HTML, CSS e JS, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV2 será cobrado Servlet, JSP e scriplet/EL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV3 será cobrado MVC(classes java de negócio e DAO), scriplet/EL, JSTL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

O tema de cada equipe evoluirá ao decorrer do semestre. A separação das atividades de cada equipe fica a cargo da mesma. As equipes terão 6 membros. Na prova escrita poderão ser feitas perguntas sobre qualquer parte do trabalho da equipe, mas na avaliação do trabalho de programação apenas será cobrado o que cada membro fez individualmente. Algumas decisões de como as telas devem ser feitas e o fluxo entre elas, poderá ser feita pelo professor.

Controle Acadêmico

No sistema de controle acadêmico as seguintes funcionalidades devem estar presentes:

Login

Cadastro Aluno

Realizar/Cancelar/Pesquisa de Matriculas

Cadastrar/Alterar Disciplina

Cadastro Professor

Cadastrar Curso

Lançar nota

O Aluno deve se matricular em até 3 disciplinas de um curso, o qual deve possuir até 5 disciplinas. A Disciplina é ministrada por um professor. A Matricula deve respeitar o limite de alunos na mesma. Deve ser possivel cancelar a Matricula e assim as vagas serem disponibilizadas novamente. Deve ser possivel lançar as notas das disciplinas de uma matricula e assim calcular a média do semestre. A pesquisa da matricula pode ser por aluno, disciplina, curso. Use enuns. Todos os campos deve ter as formatações específicas. As listagens específicas devem ser feitas. Use enuns. Todos os campos deve ter as formatações específicas. As listagens específicas devem ser feitas. O processo de modelagem dos objetos deverá ser feito em conjunto com o professor. Deverá ser informado ao professor o browser que o mesmo deve testar a aplicação e o que cada membro da equipe fez.

Provas/Trabalhos POO II

As provas/trabalhos de POO II serão aplicadas das seguintes maneiras:

AV1

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV2

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV3

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

Na AV1 será cobrado teoria e pratica de HTML, CSS e JS, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV2 será cobrado Servlet, JSP e scriplet/EL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV3 será cobrado MVC(classes java de negócio e DAO), scriplet/EL, JSTL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

O tema de cada equipe evoluirá ao decorrer do semestre. A separação das atividades de cada equipe fica a cargo da mesma. As equipes terão 6 membros. Na prova escrita poderão ser feitas perguntas sobre qualquer parte do trabalho da equipe, mas na avaliação do trabalho de programação apenas será cobrado o que cada membro fez individualmente. Algumas decisões de como as telas devem ser feitas e o fluxo entre elas, poderá ser feita pelo professor.

Supermercado

No supermercado as seguintes funcionalidades devem estar presentes:

Login

Cadastro/Alterar/Excluir Alimentos, Eletrodomestico, Material de limpeza

Cadastrar/Alterar Cliente

Efetuar comprar e Cancelar Compar

Pesquisar Compras

Os alimentos podem ser: Feijão, Arroz, Biscoito, Carne. Os Eletrodomesticos podem ser TV, Som, DVD. Os Materiais de limpeza são: Detergente, Água sanitaria, Sabão em pó. Por fim o cliente pode ter 1 ou mais endereços. Devera ser possivel cadastrar todos os itens acima. Os produtos poderão entrar em promoção e estes deverão ser apresentados na página inicial do site. A compra podera ser em qualquer quantidade de qualquer produto. Ao comprar cada produto a sua quantidade em estoque devera ser subtraida pela quantidade de itens. O cliente podera escolher em qual endereço será entregue. Ao finalizar a compra o total(produtos mais taxa de entrega) da feira será apresentada na tela. É possível o cliente cancelar qualquer uma das sua compras e com isso as quantidades devem voltar para o estoque. Use enuns. Todos os campos deve ter as formatações específicas. As listagens específicas devem ser feitas. O processo de modelagem dos objetos deverá ser feito em conjunto com o professor. Deverá ser informado ao professor o browser que o mesmo deve testar a aplicação e o que cada membro da equipe fez.

Provas/Trabalhos POO II

As provas/trabalhos de POO II serão aplicadas das seguintes maneiras:

AV1

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV2

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

AV3

Prova: 5 pontos

Trabalho: 5 pontos

Na AV1 será cobrado teoria e pratica de HTML, CSS e JS, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV2 será cobrado Servlet, JSP e scriplet/EL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

Na AV3 será cobrado MVC(classes java de negócio e DAO), scriplet/EL, JSTL, além de outros conteúdos que forem expostos em sala.

O tema de cada equipe evoluirá ao decorrer do semestre. A separação das atividades de cada equipe fica a cargo da mesma. As equipes terão 6 membros. Na prova escrita poderão ser feitas perguntas sobre qualquer parte do trabalho da equipe, mas na avaliação do trabalho de programação apenas será cobrado o que cada membro fez individualmente. Algumas decisões de como as telas devem ser feitas e o fluxo entre elas, poderá ser feita pelo professor.

Controle Hospitalar

No Controle Hospitalar as seguintes funcionalidades devem estar presentes:

Login

Cadastro/Alterar/Excluir Médico

Marcar/Desmarcar/Pesquisar Consulta

Marcar/Desmarcar/Pesquisar Operação

Cadastro/Alterar Especialidade

Cadastro/Alterar Procedimentos

Cadastrar Paciente

O sistema deve possibilitar no cadastro de uma consulta escolher o médico, uma ou duas de suas especialidades. Já na Operação, escolher um médico e um de seus procedimento. Tanto a consulta ou operação deve ser em uma data específica. Um procedimento deve possuir uma lista de serviços. Tanto a Consutal quanto o Procediemtno tem um valor total de acordo com o que for feito. Não deve ser possível na mesma data o médico tem mais de uma operação. Use enuns. Todos os campos deve ter as formatações específicas. As listagens específicas devem ser feitas. O processo de modelagem dos objetos deverá ser feito em conjunto com o professor. Deverá ser informado ao professor o browser que o mesmo deve testar a aplicação e o que cada membro da equipe fez.