

### 1. Objetivo

➤ Desenvolver um programa em java levando em consideração os conceitos vistos em sala de aula: herança, polimorfismo, encapsulamento, agregação, sobrecarga de métodos e interfaces.

### 2. Grupos o O trabalho deve ser desenvolvido em:

- Grupos de até 05 (cinco) alunos.

### 3. Pontuação

- O trabalho terá um valor de 4,0 (Quatro) pontos.
- > ATÉ 4 (quatro) pontos para: organização e qualidade do código produzido. Além da análise do domínio do projeto por meio da avaliação do vídeo explicando o projeto.
- > Deve ser gravado um vídeo da tela do computador (pode ser usado o OBS Studio) explicando todo o código e a aplicação. O vídeo pode ser feito por apenas um integrante da equipe.

### 4. Critérios de Avaliação

- Clareza, objetividade e criatividade no desenvolvimento do código.
- Aplicação dos conceitos vistos em sala de aula, o que irá resultar em uma aplicação funcional, com bom desempenho e atendendo aos seus objetivos.
- Domínio do projeto por meio da gravação do vídeo explicando o código.

### 5. Entrega do Projeto

➤ Arquivos (código fonte + Vídeo):

- Projeto contendo os códigos do programa.
- Vídeo com a explicação do código fonte e mostrando a aplicação funcionando.
- OBS: todos os itens do projeto, podem ser inseridos em um único arquivo .zip

### 6. Sugestão de Projetos

- Sistema de Reservas da COP-30
- Gerencia de Aeroporto (Controle de vôos)
- Gerencia de Restaurante a la carte
- Gerencia de Escola de 1o e 2o Graus
- Gerencia de uma Construtora (Controle de Vendas de Apartamentos)
- Gerencia de Encomendas Expressas
- Gerencia de um Escritório de Advocacia (Controle de Processos)
- Gerencia de um Hotel
- Gerencia de Clube Social
- Gerencia de Plano de Saúde
- Gerencia de Agência de Turismo
- Gerencia de Laboratório de Análises Clínicas
- Gerencia de Loja de Acessórios para Carros (Venda de produtos e realização de serviços)
- Gerenciamento de Salas de Cinemas
- Gerenciamento de Farmácia (Controle de Vendas para Clientes Fidelidade)
- Gerenciamento de Vendas em Supermercado
- Gerencia de Academia (Controle de Pagamento e Atividades Físicas dos Alunos)

As equipes podem escolher uma dessas sugestões, sendo que **NÃO PODERÃO HAVER EQUIPES COM O MESMO TEMA DE PROJETO**. Caso a equipe tenha intenção de projetar um sistema que não conste na relação acima, poderá fazer. Assim que a equipe decidir o seu projeto, ela deverá colocar o nome de todos os integrantes da sua equipe e o tema escolhido na planilha que está anexada na tarefa!