

Universidade Tiradentes  
Ciência da Computação

**Pedro Henrique Moraes Silva Poderoso**  
**João Victor Sales de Santana Melo**  
**Pedro Antonio Souza Mendonça**  
**Davi Gonçalves Nascimento**

**Aurora App**  
**Módulo 7**

Aracaju - SE  
2025

Pedro Henrique Moraes Silva Poderoso  
João Victor Sales de Santana Melo  
Pedro Antonio Souza Mendonça  
Davi Gonçalves Nascimento

## Aurora App Módulo 7

Documentação do 7º módulo do projeto Aurora App apresentado como requisito parcial da avaliação da disciplina *Projeto de Programação*, ministrada pela Prof. *Layse Santos*, no 2º semestre de 2025.

# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA . . . . .</b>	<b>5</b>
<b>2.1</b>	<b>Tecnologias . . . . .</b>	<b>5</b>
2.1.1	Spring Boot . . . . .	5
2.1.2	Lombok . . . . .	5
2.1.3	JPA . . . . .	5
2.1.4	H2 . . . . .	5
2.1.5	JavaFx . . . . .	5
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>3.1</b>	<b>OBJETIVO GERAL . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>3.2</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES . . . . .</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS . . . . .</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>ANEXOS . . . . .</b>	<b>11</b>

# 1 INTRODUÇÃO

O projeto Aurora app tem como objetivo a documentação e desenvolvimento de uma aplicação para a administração de uma plataforma de eventos, contendo participantes, organizadore, funcionarios, eventos, categorias de eventos, etc.

Ele foi dividido e módulos, essa é a documentação do 7º modulo, esse é responsável pela geração de relatórios e estatísticas, informando os organizadores sobre os eventos, informando inclusive quais categorias eles pertencem, faturamento do evento, participantes, e outras informações relevantes.

## 2 JUSTIFICATIVA

Para esse projeto foram usadas diversas ferramentas, funcionando em conjunto para a otimização e organização das classes e dados. A seguir está uma lista das tecnologias utilizadas acompanhado da justificativa.

### 2.1 Tecnologias

#### 2.1.1 Spring Boot

Foi usado o Spring Boot do framework Spring para a construção da API que gerencia o acesso ao banco, contendo algumas regras de negócio. Esse framework é construído para a utilização com a linguagem Java, nesse caso é utilizada para a api por ser robusta quanto as características de POO (Programação Orientada a Objetos), principalmente encapsulamento e herança.

#### 2.1.2 Lombok

O Lombok é um framework para geração de métodos de acesso e construtores automaticamente, foi usado para maior praticidade e otimização do tempo e base de código do projeto.

#### 2.1.3 JPA

Esse é responsável para o mapeamento dos relacionamentos no banco de dados, foi utilizado pela praticidade com relação aos métodos de acesso ao banco, como métodos de CRUD das entidades.

#### 2.1.4 H2

Em conjunto com o JPA, o H2 é um banco de dados em memória, esse foi utilizado pela praticidade de um desenvolvimento sem a necessidade de um banco de dados provido por um serviço dedicado, mesmo sendo em localhost. Esse tipo de banco é pratico por ser gerado e excluído por runtime, portanto não há completa persistencia, apenas uma temporária por execução da aplicação.

#### 2.1.5 JavaFx

Essa é uma plataforma de client para aplicações Java, com ela foi criada a interface para o projeto.

## 3 OBJETIVOS

### 3.1 OBJETIVO GERAL

O tratamento dos dados e definição de mettricas para a avaliação dos eventos. Essas informações são visiveis pelos organizadores de eventos.

### 3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Geração de gráficos dos dados por evento.;
2. Visão geral do evento para os organizadores do evento.;
3. Geração de gráficos dos dados de todos os eventos.;
4. Cálculo de faturamento por evento.

## 4 METODOLOGIA

AAAA (SOBRENOME, ANO).

# 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

AAAAA



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

AAAAAAA

1. aaaaaa;
2. aaaaaa;
3. aaaaaa;
4. aaaaaa.

## 7 REFERÊNCIAS

## 8 ANEXOS

Figuras 1 xxxx

「SUA  
ARTE  
AQUI!」

Figura 1 – LEGENDA