

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.

Aracaju - SE
2025

Sumário

1	INTRODUÇÃO	4
2	JUSTIFICATIVA	5
2.1	Tecnologias	5
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
3	OBJETIVOS	6
3.1	OBJETIVO GERAL	6
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
4	METODOLOGIA	7
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	8
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	9
7	REFERÊNCIAS	10
8	ANEXOS	11

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, organizadores, funcionários, eventos, categorias de eventos, etc.

Ele foi dividido em módulos, essa é a documentação do 7º módulo, 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 prático por ser gerado e excluído por runtime, portanto não há completa persistência, 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 metricas 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

AAAAAA

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

AAAAAAA

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

7 REFERÊNCIAS

8 ANEXOS

Figuras 1 xxxx



Figura 1 – LEGENDA