



PROJETO “BANCO ACE ” EM JAVA

Bruno Sérgio da Costa ¹
José André da Costa Neto ²
Luan das Neves Monteiro Cardoso³
Pedro Henrique Leal Vieira⁴

RESUMO (Unidade 2)

O resumo deve conter no máximo 250 palavras e no mínimo 100 palavras (ABNT NBR 6028:2021), em fonte Times New Roman, tamanho 12, justificado, espaçamento entre linhas simples. O resumo deve conter uma breve apresentação do tema, o objetivo, uma síntese da metodologia e uma síntese dos resultados. Deve ser precedido por Palavras-chaves (de 3 a 5 palavras) separadas por ponto e vírgula e finalizada com ponto, grafadas iniciais minúsculas com exceção dos substantivos próprios e nomes científicos.

Palavras-chaves: Artigo; TCC; ABNT.

ABSTRACT (Unidade 2)

As mesmas informações do resumo em inglês.

1 INTRODUÇÃO (Unidade 1)

A Fim de atender a demanda tecnologia e social, o projeto se dispôs a conceder ao público não apenas um produto genérico que tanto se manifesta no mercado atual, mas sim uma experiência que promete, e de fato cumpre, ser inovadora, simples e principalmente acessível, visando não só o público geral, mas todos os nichos da população, visto que este representa um dos, se não o maior, problema enfrentado pelas grandes companhias que visam sua expansão e sucesso.

Neste documento, apresentamos o desenvolvimento de um programa na linguagem Java, este que consiste em um banco digital com diversas funcionalidades. A finalidade deste projeto é simular ao usuário uma experiência bancária mais acessível e prática, sem a necessidade de deslocamentos físicos a uma agência bancária. A justificativa para o desenvolvimento deste programa se baseia na demanda cada vez maior de serviços bancários online de excelência, bem como na necessidade de oferecer ao usuário uma interface intuitiva e fácil de utilizar, principalmente que leve as demandas de acessibilidade como prioridade.

O objetivo principal é desenvolver um programa que ofereça ao usuário diversas funcionalidades, como: conta corrente, cartão de crédito, empréstimo e investimento. Com base nessa visão geral do produto, iniciamos a etapa de elicitação de requisitos, observando as principais funções presentes nos principais aplicativos bancários do mercado. Dessa forma, identificamos as funcionalidades que seriam essenciais para o desenvolvimento do nosso

banco digital, como a abertura de conta corrente, emissão de cartão de crédito, solicitação de empréstimo e investimento. A partir dessas funcionalidades, criamos as classes, métodos e atributos necessários para implementá-las de forma eficiente e segura.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA (Unidade 2)

Explique sobre as ferramentas, tecnologias, tudo que você utilizou. Como cada uma dessas funciona, e **referencie seu sites ou livros, os locais** no qual você pode saber mais sobre essas tecnologias.

Explique o cada um dos diagramas, a linguagem de programação e os recursos da linguagem que foram utilizados. Podem pontuar e explicar também os software utilizados para modelagem e desenvolvimento.

¹ Graduande do Curso de.... E-mail:

² Graduande do Curso de.... E-mail:

³ Professor Orientador, Graduate em.... ,pela Universidade.... , Doutorado em , Mestrado em, Especialização em... pela Universidade.... Docente do Curso Superior em Tecnologia de Gestão de Terminais e Operações Portuárias da disciplina de... E-mail:....

2.2.1 Este é um sub-tópico, caso precise

3 METODOLOGIA (Unidade 2)

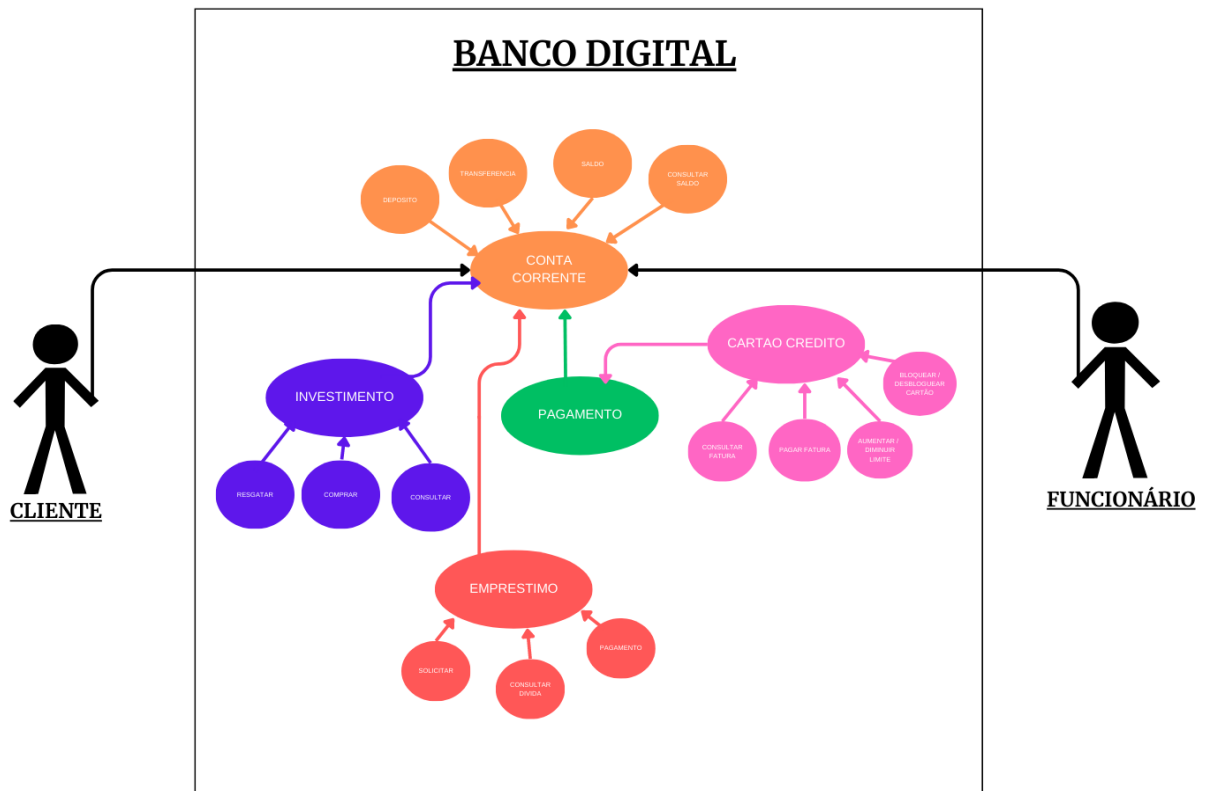
Explique como você utilizou cada ferramentas, tecnologias. Neste tópico precisamos saber como você utilizou, para o que cada ferramenta foi utilizada. **Utilize linguagem técnica apropriada.**

3.1 Projeto de leitura para remição do apenado

4 RESULTADO E DISCUSSÃO (Unidade 2)

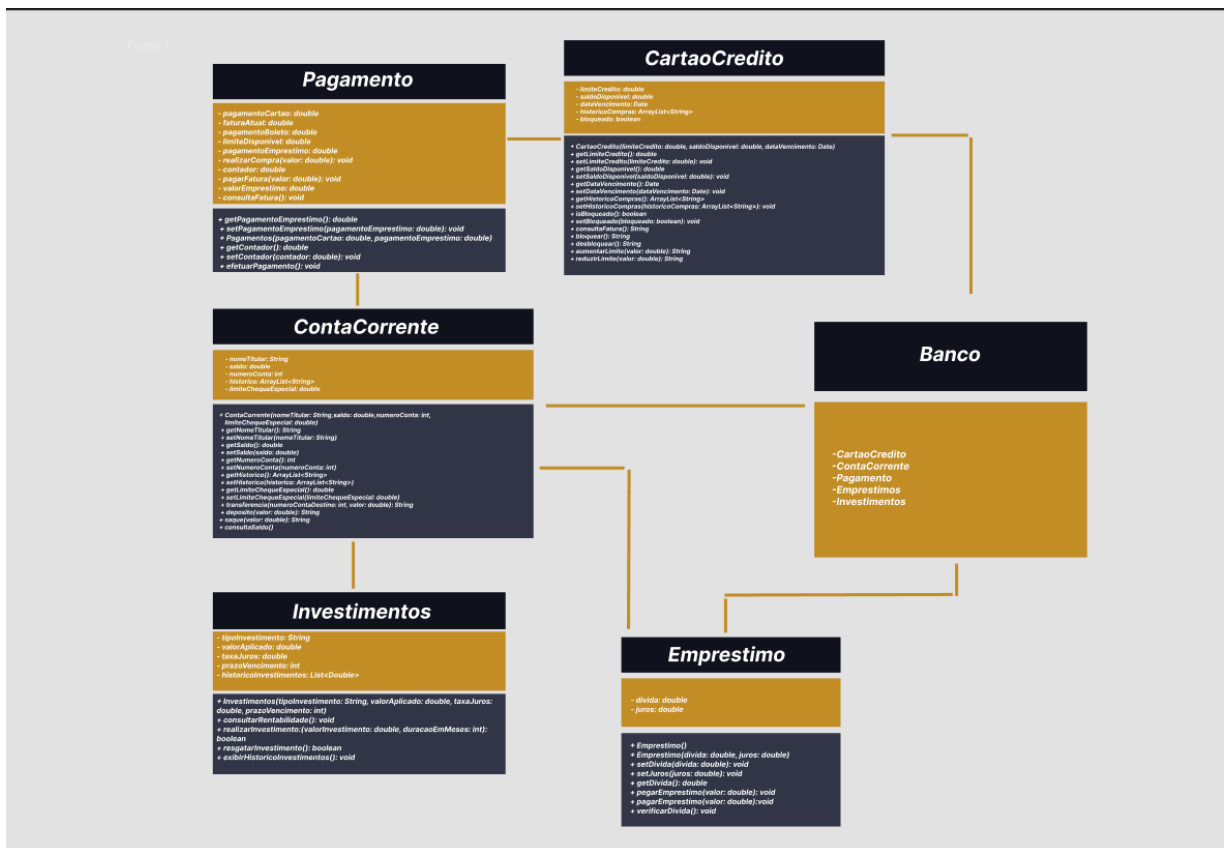
Nesta seção deve ser destacado qual o produto foi resultante do projeto. Deverão ser colocados os diagramas, os trechos de código mais importantes, imagens do software (telas).

4.1 Diagrama de Caso de Uso (Unidade 1)



A criação da conta corrente se dá por intermédio do funcionário, este que por sua vez vai intermediar quase todas as relações do cliente com o banco, seja direta ou indiretamente. O fluxo inverso partindo da conta corrente em sentido as funções e os serviços do banco representa tudo que o cliente é capaz de realizar em vínculo com a instituição.

4.2 Diagrama de Classe (Unidade 1)



A figura representa as classes do projeto e as relações diretas que as respectivas possuem, destaca-se que a classe BANCO representa uma espécie de “ponto de partida” para todo o fluxo natural do projeto.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS (Unidade 2)

Deve-se resumir os resultados obtidos durante o desenvolvimento do projeto mediante resposta/solução ao problema apresentado inicialmente.

5.1 AMEAÇAS AO PROJETO

Quais as dificuldades encontradas que podem invalidar o projeto.

5.2 TRABALHOS FUTUROS

Informe o que pode ser melhorado no projeto para que ele melhore sua performance ou quais novas funcionalidades você entende que poderiam ter.

REFERÊNCIAS

Neste item será incluída a bibliografia citada (ABNT 6023).

A ordenação dos itens deve ser alfabética. Na mesma referência utiliza-se espaço simples; entre duas referências, um espaço livre.

3

a) Nas referências:

Todo o documento citado no texto do trabalho deve ser listado abaixo do título

REFERÊNCIAS. Como não se trata de elemento textual, não é numerada. As referências não são justificadas; são alinhadas pela esquerda.

A maneira de referenciar os documentos também deve obedecer às normas da ABNT 6023. As referências devem ser ordenadas alfabeticamente. Para elaboração do artigo deve se utilizar no mínimo 30 referências.

APÊNDICE/ ANEXOS

Os apêndices/anexos devem vir ao final do trabalho não contando páginas do artigo e devem ser referenciados no corpo do texto (ao final ANEXO A).