



Programação Orientada a Objetos

Prof. Andrws Vieira

Trabalho Prático

Desenvolvimento de um Sistema

1. Introdução

Como trabalho prático os alunos irão desenvolver um sistema robusto com uma interface amigável (por exemplo, via terminal ou joptionpane), que verifique os dados de entrada.

2. Grupos

Os grupos poderão ser formados pelos alunos até o dia 28/05. Após esta data, caso exista alunos sem grupos, o professor tem autoridade para definir grupos. Poderão ser formados grupos de até 2 alunos.

3. Especificação do Trabalho

A especificação do trabalho poderá ser feita pelo grupo, ou seja, o grupo terá a liberdade de escolher que tipo de programa/sistema gostaria de fazer e propor de forma detalhada todas as funcionalidades até dia 28/05. Caso seja necessário o professor poderá incrementar ou até mesmo decrementar funcionalidades propostas pelos alunos. Após essa data se nenhum tema tiver sido proposto o professor tem autoridade de determinar o tema do trabalho.

Exemplos de possíveis sistemas a serem implementados:

- Sistemas bancários
- Sistemas acadêmicos
- Sistemas para comércios eletrônicos
- Sistemas para gerência de estoques
- Sistemas de gerência para lanchonetes, bares e afins.
- Entre outros...

Independente do sistema, os alunos deverão propor funcionalidades bem definidas que serão implementadas. Por exemplo, em um sistema bancário: criar cadastros de pessoas jurídicas e físicas, criar contas (poupanças, cc), operações de saque, saldo, depósito, etc ...

Entretanto, o trabalho deve comprimir no mínimo os seguintes itens:

1. Utilizar interfaces e classes/métodos abstratos.
2. Utilizar os recursos de sobrescrita, sobrecarga e polimorfismo .
3. Utilizar alguma collection para armazenar as informações (objetos), por exemplo: ArrayList.
4. Estabelecer **no mínimo** um grau 3 de herança, por exemplo: animal <- mamífero <- gato.
5. Estabelecer relações entre os objetos, por exemplo: um objeto do tipo vendedor pode receber um objeto do tipo pedido.

Os grupos deverão cadastrar seu projeto no fórum do trabalho disponível no blackboard. Cada grupo deve informar os integrantes, qual sistema irão desenvolver e quais funcionalidades irão implementar.

4. Entrega do trabalho

Os códigos fontes deveram ser entregues apenas por um único membro do grupo. Deve ser enviado um único arquivo .zip com o(s) código(s) fonte(s) no seguinte formato: *TP2_Aluno1_Aluno2_.zip*

A data limite para submissão no blackboard é: **04 de Junho (Não serão aceitos trabalhos após esta data).**

5. Apresentação do Trabalho

O trabalho deverá ser apresentado de forma oral para a toda a turma. **As apresentações serão nos dias 04/06. Trabalhos não apresentados também não serão avaliados!**

A ordem de apresentação será sorteada em sala de aula.

6. Forma de Avaliação

Avaliação se acontecerá da seguinte maneira:

- 75% (3 pontos) da nota será referente a qualidade do código entregue (avaliação igualitária para o grupo).
- 25% (1 ponto) apresentação (avaliação distinta entre os integrantes).