



CODIFICANDO O
AMANHÃ,
SIMPLIFICANDO O HOJE.

PLANCODE

PROGAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

PLANCODE



INovação para um cotidiano mais simples

Bem-vindos à nossa apresentação! Na Plancode, entendemos que a inovação não é um esforço solitário, mas sim o resultado de mentes brilhantes trabalhando em união.

Acreditamos firmemente que o sucesso de qualquer projeto reside na força e na sinergia da equipe.

Nosso propósito central é claro: trabalhar em conjunto, de forma integrada e eficaz, para garantir que o nosso projeto não apenas funcione, mas alcance todo o seu potencial e impacto. Nosso compromisso é com a colaboração que planeja e codifica soluções de excelência.

instragram - plancode_

github - <https://github.com/PlanCode-tech>

NOSSA EQUIPE E SUAS FUNÇÕES

Somos uma equipe focada e colaborativa, unindo criatividade e lógica para construir aplicações robustas. Nosso objetivo é entregar soluções organizadas, eficientes e prontas para uso..

**MAX LIMA**

Suporte à Identidade Visual., Criação e Design dos Slides, Contribuição na Tela de Login.

**ERIK VALE**

Supporte na Análise de Funcionalidades, Revisão de Conceitos e Validação Técnica de Ideias.

**GABRIEL FREIRE**

Desenvolvimento do módulo da calculadora, implementação da lógica da tela de login e contribuição na agenda de contatos.

**JOÃO ANTÔNIO**

Desenvolvimento Completo do Módulo da Agenda de Contatos, Arquitetura de Design e Prototipagem no Figma

**PEDRO CARDOSO**

Colaboração Estratégica na Definição de Requisitos e Ideação Conceitual.

OS PROJETOS



Tela de Login

Desenvolvida a partir de um protótipo criado no Figma, a tela de login foi implementada no NetBeans com o objetivo de treinar a construção de interfaces gráficas funcionais e aprimorar a organização de componentes visuais no Java Swing.



Agenda de Contatos

Baseada em um rascunho feito no Figma, esta agenda de contatos foi desenvolvida no NetBeans para praticar a criação de interfaces e o gerenciamento de dados, permitindo adicionar, editar, visualizar e excluir contatos.



Calculadora

Desenvolvida a partir de um protótipo criado no Figma, esta calculadora foi construída no NetBeans para praticar a criação de interfaces gráficas e reforçar conceitos básicos de operações matemáticas.

FERRAMENTAS, FRAMEWORKS E BIBLIOTECAS

TELA DE LOGIN



Utilizando vídeos disponibilizados pelo professor no Drive e tutoriais do **YouTube**, desenvolvemos a tela de login no **NetBeans**, seguindo passo a passo as orientações. Também contamos com ferramentas como **DeepSeek**, **ChatGPT** e **Gemini** para tirar dúvidas, gerar ideias e organizar melhor o layout, resultando em uma interface funcional com a estrutura básica de autenticação.

AGENDA DE
CONTATOS



Desenvolvemos a agenda de contatos no **NetBeans** usando vídeos do professor no Drive e tutoriais do **YouTube**. Também usamos **DeepSeek**, **ChatGPT** e **Gemini** para organizar os dados e implementar funções, garantindo uma interface prática e intuitiva.

CALCULADORA



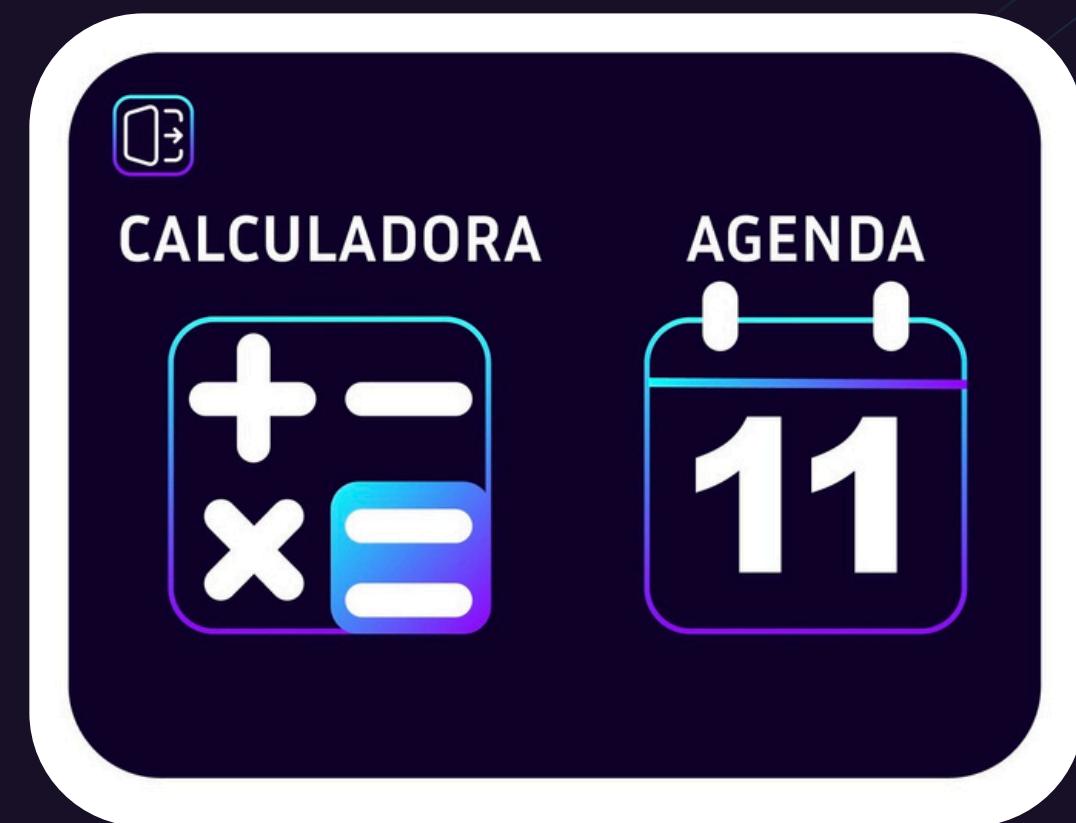
Durante o desenvolvimento da calculadora, utilizamos vídeos disponibilizados pelo professor no **Drive** como principal referência, além de tutoriais no **YouTube** para complementar o aprendizado. O **ChatGPT** e o **Gemini** foram usados para esclarecer dúvidas e entender melhor a lógica do código, sem copiar diretamente. O código final foi armazenado no **GitHub**, facilitando a organização e o trabalho em equipe.

PROTÓTIPOS CRIADOS NO FIGMA

TELA DE LOGIN

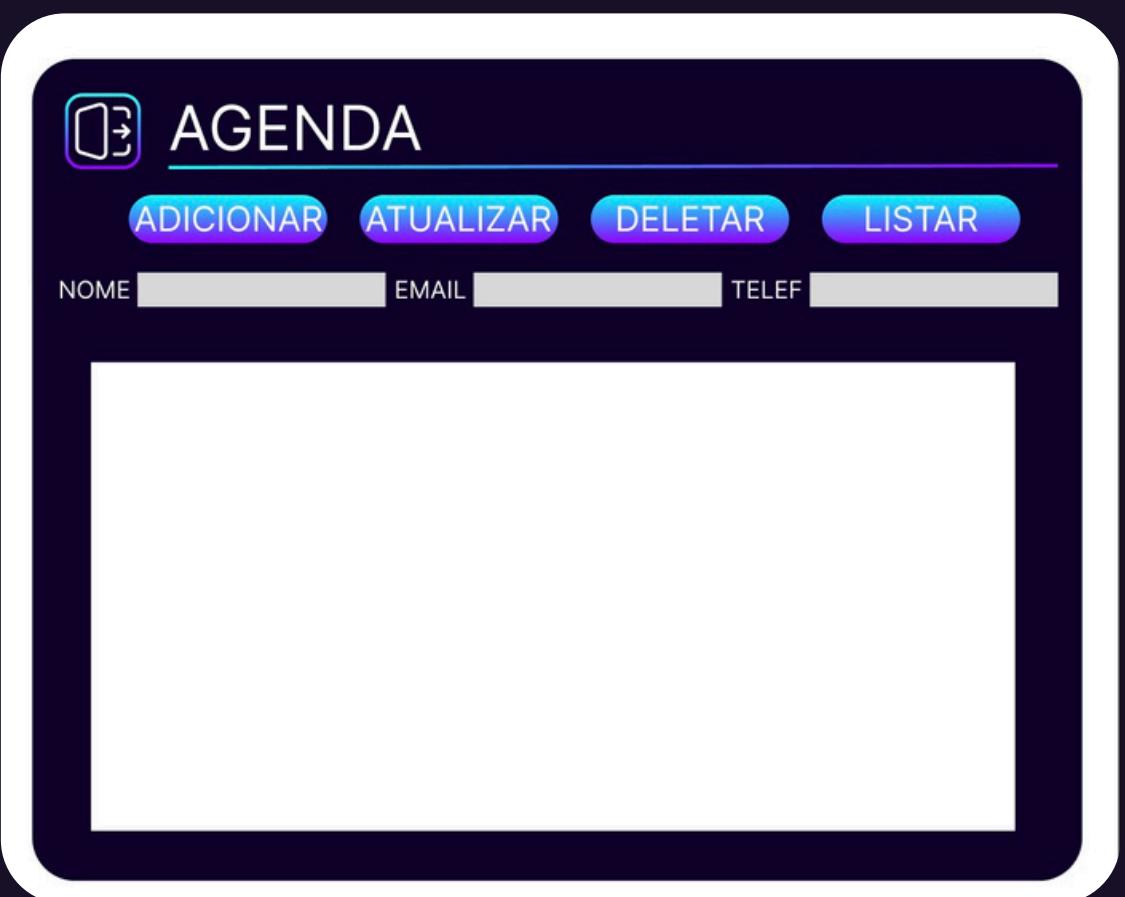


PÁGINA INICIAL

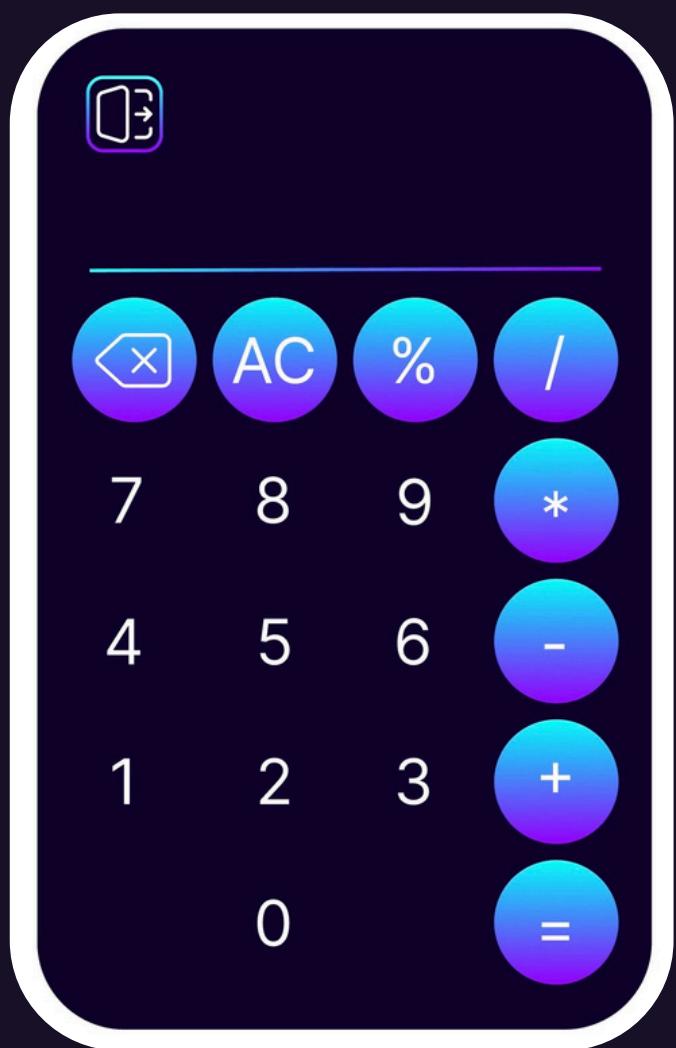


PROTÓTIPOS CRIADOS NO FIGMA

AGENDA



CALCULADORA



SKILLS APLICADAS E ADQUIRIDAS

A equipe demonstrou autonomia e capacidade de pesquisa multicanal, utilizando uma diversidade de recursos online (YouTube, playlists de programação, TikTok) para buscar insights e exemplos.

Foi essencial a aplicação estratégica de IAs (ChatGPT, Gemini, Deep Seek) para interpretação e explicação de códigos/arquivos, além da geração de imagens (Gemini).

Como resultado, a equipe adquiriu melhor capacidade de adaptação ao lidar com erros e aprimorou o pensamento crítico para solucionar problemas causados por incompatibilidade de versões e desatualização de códigos.

BARREIRAS ENFRENTADAS

As principais dificuldades que enfrentamos foram os problemas técnicos no código, especialmente por causa de incompatibilidades entre versões das ferramentas que estávamos usando. Isso gerou erros que demoraram um pouco para identificar e corrigir.

Além disso, a equipe teve algumas dificuldades de organização porque várias vezes nem todos conseguiam estar presentes, o que tornava mais difícil reunir todo mundo para resolver as partes em conjunto.

Mesmo assim, conseguimos superar esses obstáculos com pesquisa, testes e colaboração entre os membros que estavam disponíveis.

OBRIGADO

PELA ATENÇÃO

<https://github.com/PlanCode-Tech>

plancode25@gmail.com