

# Sistema Escolar Orientado a Objetos em C++

## Modelagem UML e Implementação

Alunos: Francinei, Yasmin, Otávio, Jonh Saimon, Edmar, Argenes

Professora: Esp. Priscila Gonçalves  
Curso Técnico de Nível Médio em

Informática

Data: Novembro/2025

# Introdução

- Modernização dos processos escolares;
- Sistema desenvolvido em C++ com POO;
- Representação de alunos, secretaria e setores.

# Objetivo Geral

- • Desenvolver um sistema escolar modular utilizando Programação Orientada a Objetos.

# Objetivos Específicos

- Estruturar classes e objetos;
- Aplicar encapsulamento, herança e polimorfismo;
- Realizar testes e refatoração;
- Documentar o desenvolvimento.

# Desenvolvimento - Exemplos Práticos em POO

- Classe base Pessoa;
- Classe derivada Aluno;
- Classe Secretaria;
- Uso de polimorfismo;
- Teste de integração.



# Metodologia Utilizada

- Levantamento de requisitos;
- Modelagem UML;
- Programação orientada a objetos;
- Programação em pares;
- Testes e refatoração.

# Conclusão

- Sistema robusto e modular;
- Consolidação de conceitos de POO;
- Arquitetura extensível e organizada.

# Referência Bibliográfica

- ABNT - NBR 10719;
- Deitel & Deitel - C++ Como Programar;
- Sommerville - Engenharia de Software;
- Stroustrup - The C++ Programming Language;
- Gamma et al. - Padrões de Projeto.



# Obrigado!

- Link github:
- <https://github.com/Priscilaleylianne/ProjetoSistemaEscolar>
- Link dock:
- <https://docs.google.com/document/d/1iHWHDCmDtPHmrkOoexfuwT9SFFxBPL3d/edit?usp=sharing&ouid=114367813245107661201&rtpof=true&sd=true>