Uma imagem com sentado, preto, computador

Descrição gerada automaticamente

**Faculdade de Ciências Exatas e de Engenharia**

2019/2020

**Programação Orientada por Objetos**

**Festival de Cinema**



**Docentes:**

Mónica Cameirão

Sergi Bermúdez

**Trabalho realizado por:**

Diego Andrés da Silva Briceño (nº 2043818)

Sílvia da Silva Fernandes (nº 2043118)

Rúben José Gouveia Rodrigues (nº 2046018)

Funchal, 17 de maio de 2020

INDICE

1. **Introdução**

Este relatório tem por objetivo demonstrar e explicar o funcionamento de uma aplicação que permite gerir um festival de cinema, usando para tal a plataforma *NetBeans IDE* e a linguagem de programação *Java*.

Este relatório explicará os objetivos principais deste trabalho, tal como a forma de implementação e os procedimentos realizados para tal fim e a justificação pela qual decidiu-se implementá-los. E no final, é incluído, em anexo, o diagrama UML, que demonstra toda a estruturação do software desenvolvido.

1. **Objetivos**

Este trabalho tem por objetivos, aplicar os conhecimentos adquiridos na unidade curricular Programação Orientada a Objetos com o propósito de criar uma aplicação que permita administrar várias edições de um festival de cinema, podendo o utilizador inserir e consultar a informação que pretende.

Resumidamente, em cada edição do festival, poderão participar vários filmes. Cada filme é caracterizado pelo género, tem um realizador e nele participam vários atores. Um filme não poderá ter mais do que um ator ou atriz principais. Os atores distinguem-se pelo nome e anos de carreira, e só poderão participar no máximo de dois filmes em uma edição. No festival, tanto os filmes quanto os atores competem para ganhar prémios. A cada prémio competem 4 candidatos, cujo vencedor é decidido com base na média das pontuações (1-10) dadas por um conjunto de peritos.

1. **Procedimento e implementação do código**
   1. **Classes**
      1. **Pessoa**

Esta classe, serve para especificar os métodos e atributos básicos que distinguem uma pessoa, ou seja, nome e género. Sendo assim, no construtor desta classe, definiu-se esses mesmos atributos, definiu-se dois métodos *getter*: **getNome** e **getGenero**. E também implementou-se os métodos **toString** e **equals**. O **toString** apenas irá imprimir o nome e género da pessoa e o método **equals** serve para comparar se um objeto é igual a outro desta classe.

* + 1. **Edição**
    2. **Filme**
    3. **Perito**
    4. **Ator**
    5. **Premio**
    6. **Realizador**
    7. **FestivalCinema**
    8. **Main**

1. **Conclusão**
2. **Anexos**