##### Usina de Projetos Experimentais (UPX III)

**Projeto: Biblioteca Virtual**

##### IDENTIFICAÇÃO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **NOME** | **e-mail** | **Telefone** |
|  | Amanda Cristina | amanda.cristina1997@hotmail.com | (15) 98180-1794 |
|  | Jonatas Serna de Souza | 211693@facens.br | (15) 98807-6014 |
|  | Régisson André de Lara Filho | regisson2@gmail.com | (15) 99118-0086 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**TÍTULO:** Biblioteca Virtual

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**LÍDER DO GRUPO:** Jonatas Serna de Souza

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ORIENTADOR(A):** Prof.ªVanessa Cristina

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Data da Entrega: 15 / 11 / 2023

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Visto do(a) Orientador(a)

**Usina de Projetos Experimentais III**

**AMANDA CRISTINA SILVA DE OLIVEIRA**

**JONATAS SERNA DE SOUZA**

**RÉGISSON ANDRÉ DE LARA FILHO**

**TÍTULO DO TRABALHO: Biblioteca Virtual**

**Sorocaba**

**2023**

**Amanda Cristina Silva de Oliveira**

**Jonatas Serna de Souza**

**Régisson André de Lara Filho**

**BIBLIOTECA VIRTUAL**

Primeira parte do projeto experimental apresentado ao Centro Universitário FACENS como exigência parcial para a disciplina de Usina de Projetos Experimentais (UPX III).

Orientador(a): Prof.ª Vanessa Cristina

**Sorocaba**

**2023**

**SUMÁRIO**

[1 PROPOSTA E PROPÓSITOS DO PROJETO 3](#_Toc71922723)

[2 OBJETIVOS 4](#_Toc71922724)

[3 JUSTIFICATIVA 4](#_Toc71922725)

[4 MATERIAIS 5](#_Toc71922726)

[5 MÉTODOS 5](#_Toc71922727)

[REFERÊNCIAS 7](#_Toc71922730)

# 1 PROPOSTA E PROPÓSITOS DO PROJETO

O propósito deste projeto é criar um sistema de Biblioteca Virtual em Java. Atualmente existe uma gama de livros digitais e e-books que são disponibilizados de forma virtual nos mais diversos sites e livrarias digitais. A ideia é organizá-los em um único sistema, neste sentido o sistema irá proporcionar uma solução eficiente e fácil de usar para a gestão do acervo de uma biblioteca virtual.

# 2 OBJETIVOS

O objetivo deste projeto é criar um sistema de Biblioteca Virtual, proporcionando uma solução eficiente e fácil de usar para a gestão do acervo de uma biblioteca. O sistema visa organizar informações sobre livros facilitando o controle e a acessibilidade aos recursos disponíveis.

O sistema deverá conter algumas funcionalidades, como:

* Cadastro de Livros:
  + Permite a inclusão, atualização e exclusão de livros no acervo;
  + Armazena informações essenciais, como título, autor, ano de publicação, gênero e quantidade disponível.
* Consulta de Livros:
  + Implementa uma busca eficaz por título, autor, gênero ou disponibilidade;
  + Permite visualizar a disponibilidade de cada livro.

# 3 JUSTIFICATIVA

Com o crescente números de livros digitais, existe uma necessidade sistêmica que facilite o controle destes materiais, de forma simples, acessível e confiável.

O sistema irá melhor a organização e visibilidade do acervo da biblioteca virtual, proporcionando maior controle e gestão dos arquivos disponíveis.

Além dos benefícios acima, o sistema permitirá aos alunos, aplicar, de forma prática, diversos conteúdos aprendidos durante o semestre.

# 

# 4 MATERIAIS

Para entrega do projeto, será utilizado algumas tecnologias de software livre, sem gerar nenhum custo para os alunos nem para os usuários do sistema.

O desenvolvimento do sistema contemplará algumas tecnologias que foram abordadas em aula, tais como:

* Linguagem de Programação: Java;
* Banco de Dados: MySQL ou outra opção equivalente;
* Interface Gráfica: Java Swing, garantindo uma interface simples, porém, intuitiva;
* Metodologias ágeis.

# 5 MÉTODOS

O desenvolvimento será orientado a objetos, seguindo as melhores práticas de programação em Java. A ideia é utilizar a IDE Apache NetBeans para a escrita dos códigos, e utilizar a interface Java Swing para a criação das telas do sistema.

Para aplicação do Banco de Dados, as 4 operações básicas utilizadas em bancos de dados serão abordadas, como o CRUD (Create, Read, Update e Delete) que são: Criar, Ler, Atualizar e Apagar respectivamente.

A metodologia Ágil será adotada para permitir entregas incrementais e incorporar feedback durante o processo de desenvolvimento.

O uso do Trello ajudará na organização e acompanhamento do cronograma, com definição de datas e atividades de cada membro da equipe.

# REFERÊNCIAS

DAMAS, Luís. **SQL: Structured Query Language**. Rio de Janeiro: LTC, 2007.

FURGERI, Sérgio. **Java 8 - ensino didático:** desenvolvimento e implementação de aplicações / Sérgio Furgeri. – São Paulo: Érica, 2015.