Relatório de Produção Individual – Aplicação Desktop

Aluno: Daired Almeida Cruz

1. Atribuição de Cargo e Tarefas

Minha atribuição no projeto foi codificar a Aplicação Desktop. A priori, minhas responsabilidades incluíam a concepção e implementação completa do cliente desktop para o sistema de gestão da biblioteca.

Na prática, minhas tarefas foram:

- Arquitetura do Software: Definir e implementar a arquitetura MVC (Model-View-Controller) para garantir a separação de responsabilidades e a manutenibilidade do código.
- **Desenvolvimento da Interface:** Criar a interface gráfica (GUI) utilizando JavaFX, estruturando a navegação em abas para as diferentes funcionalidades do sistema.
- Implementação da Persistência de Dados: Configurar e gerenciar o banco de dados SQLite e implementar a camada de acesso a dados utilizando o framework ORMLite para o mapeamento objeto-relacional.
- Desenvolvimento das Funcionalidades Core: Implementar todas as operações de CRUD (Create, Read, Update, Delete) para as entidades principais do sistema, como Livro, Autor, Usuário, etc.
- Qualidade e Documentação: Garantir o funcionamento do código através de testes unitários com JUnit e elaborar a documentação técnica inicial do projeto com JavaDoc e o arquivo README.md.

2. Contribuição de Acordo com a Atribuição

Cumpri integralmente as tarefas que me foram atribuídas, entregando uma aplicação desktop funcional e bem estruturada.

- O que foi cumprido: Todos os tópicos da seção anterior.
- Entregas mais relevantes:
 - **README:** O arquivo README.md, que detalha a arquitetura, tecnologias e o quia de execução do projeto.
 - https://github.com/SPD-BES-2025-3/grupo8/blob/main/biblioteca-desk top-app/README.md
 - Testes: Implementação dos testes JUnit de todos os CRUDs testando todas as operações e atributos.
 - https://github.com/SPD-BES-2025-3/grupo8/tree/main/biblioteca-deskt op-app/src/test/java/model
 - JXML: Criação das telas de interface de todos os CRUDs, apesar de parecidos, foi o que mais demandou tempo.
 - https://github.com/SPD-BES-2025-3/grupo8/tree/main/biblioteca-deskt op-app/src/main/resources/view
- Principais dificuldades:

A maior dificuldade foi criação das interfaces, era a parte que menos tinha domínio no Java, o restante por ter sempre trabalhado muito com Java tive uma boa agilidade. A criação inicial dos UMLs também foi um ponto de maior gasto de tempo, pois além da demora para formular as classes e operações, eu e o meu colega Hugo demoramos um pouco para chegar em um consenso do que ser implementado e colocado e o que poderia ser descartado para deixar o projeto mais enxuto.

3. Contribuição Além do Atribuído

Dividimos o projeto em 2 parte o meu desktop com interface e o do Hugo com a API
e integrador, então acabamos não ajudando na codificação um do outro. Houve
maior contato durante a criação das bases do projeto, definição de funções e a
própria modelagem UML. Provavelmente no futuro terei que ajudá-lo na criação do
integrador para auxiliá-lo a entender os objetos orm e como manipulá-los nas
conversões do Integrador.

4. Considerações Gerais

• O que aprendi:

- Técnicas: Aprofundei meus conhecimentos em arquitetura MVC, no uso de frameworks como JavaFX e ORMLite, e na importância dos testes unitários (JUnit) para garantir a qualidade do software.
- Conceituais: A implementação do repositório e do controlador abstrato melhorou meu entendimento sobre os princípios de reutilização de código, herança e programação genérica. Assim deixei a aplicação bem desacoplada para tentar ao maximo deixa-la mais facil de adicionar novas funcionalidades e a posteriori a integra-la com a aparte da API via o Integrador.

• Trabalhos futuros pendentes:

- Sistema de Login e divisão de visão e funcionalidade entre diferentes tipos de Usuario.
- Fazer a integração dessa minha implementação desktop com a parte da APIRest via Integrador.
- Refinamento e ajustes das interfaces, para ajustar as operações de empréstimo e resenha junto as infos vindas da API.
- Conclusão: Concluo que a base da aplicação desktop foi estabelecida e por ter feito
 o uso de padrões de projeto e boas práticas, o código ficou bem desacoplado, fácil
 manutenção e com boa legibilidade/organização.