

Bookly




Definição

O projeto Bookly, é um projeto que visa facilitar a organização de encontros de clubes de livros. Ele possibilita a criação de diferentes clubes de livros, com opções de livros e datas de encontros, nas quais os usuários podem votar ativamente nas que mais o agradam.

Primeiramente, buscamos pensar em uma
solução para um problema que fosse
interessante e **diferente**.

Após pesquisarmos, não encontramos soluções de aplicações que envolvessem os **clubes de leitura** de maneira satisfatória.



Logo, procuramos desenvolver uma aplicação **específica** que possa oferecer uma experiência melhor para os leitores que utilizam do ambiente digital para definir e discutir as suas leituras.

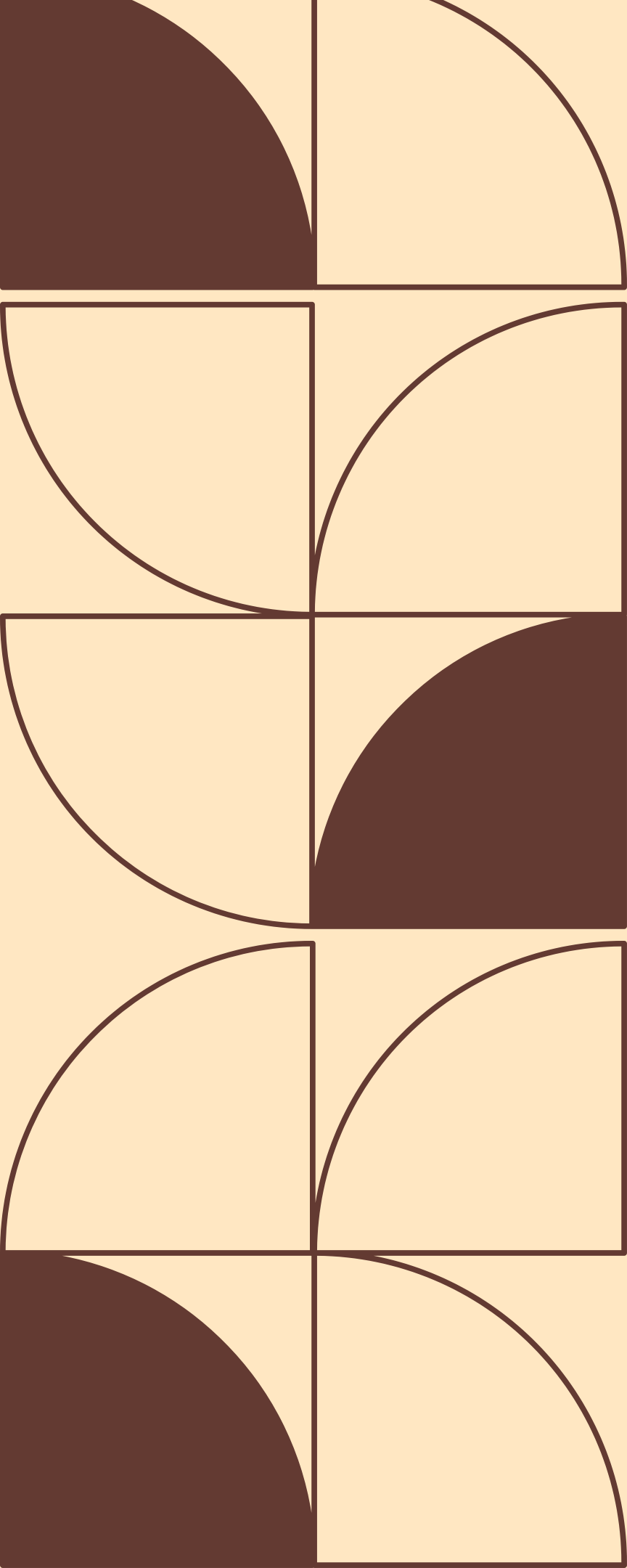
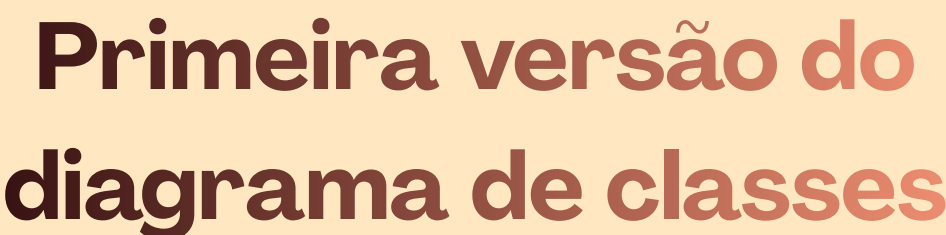
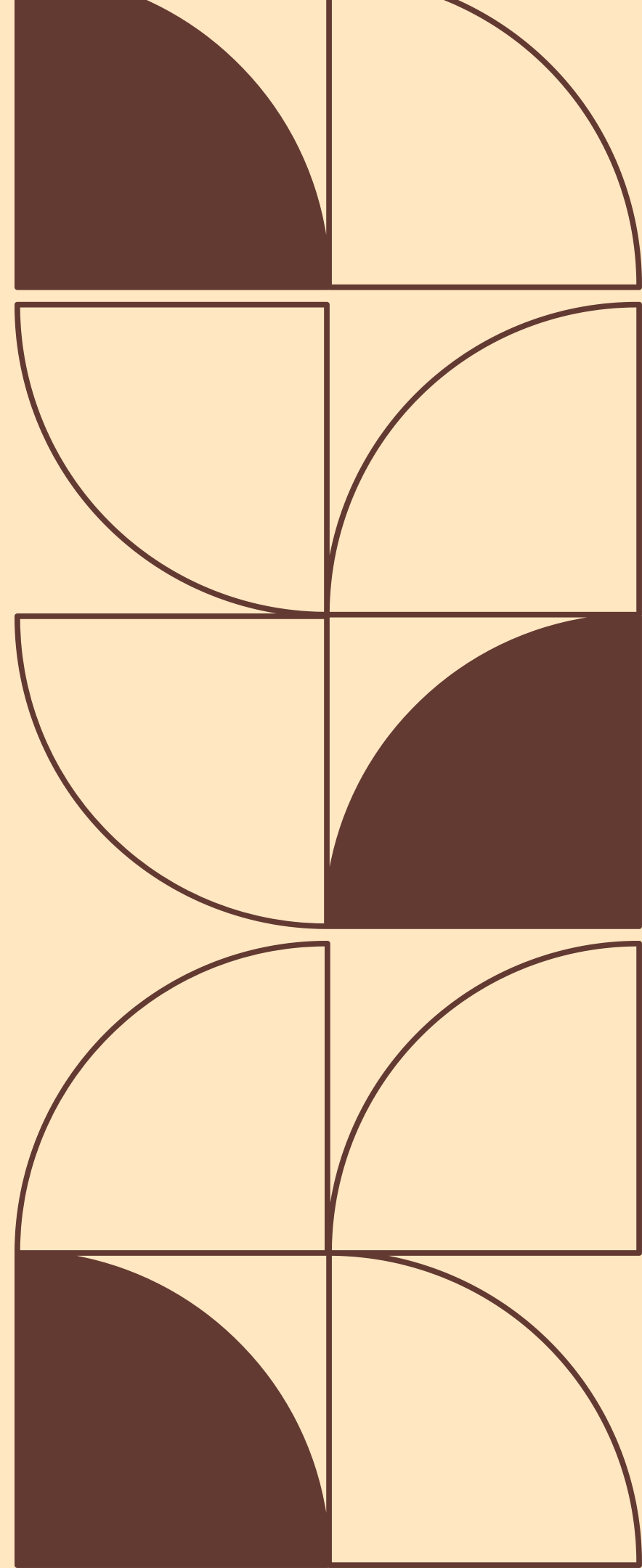


Diagrama de classes



Primeira versão do diagrama de classes

Problemas

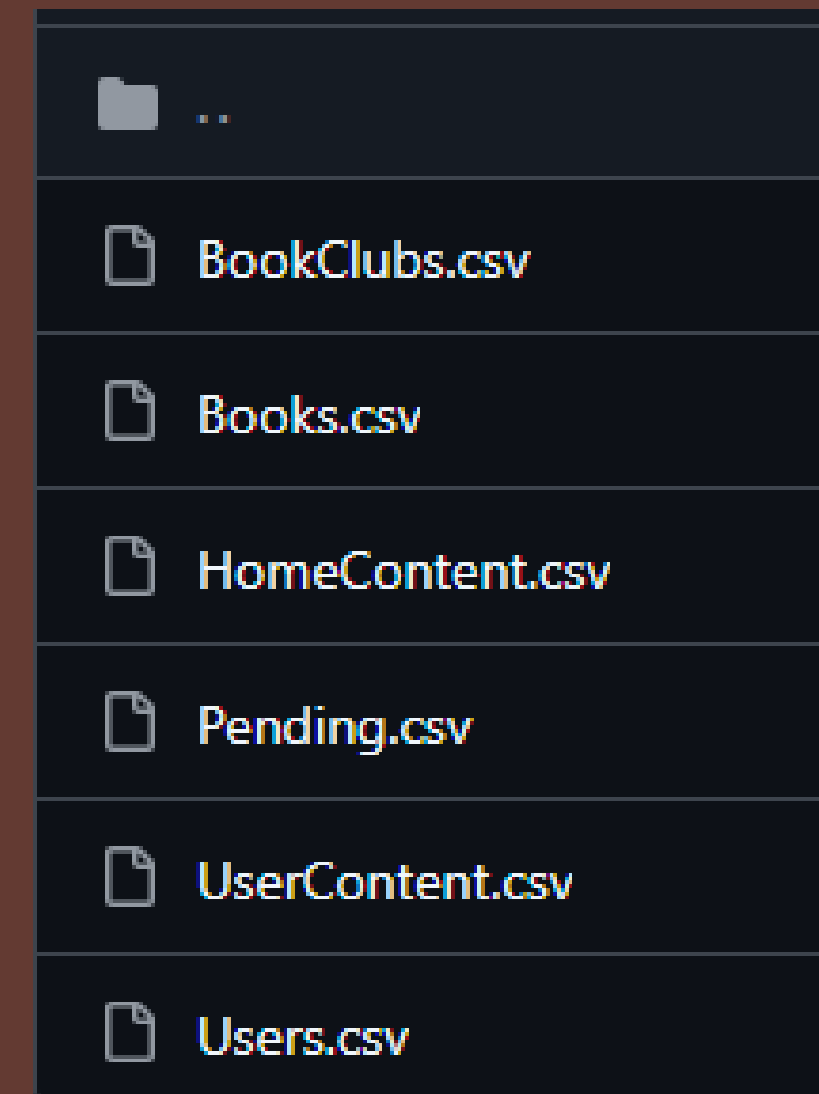
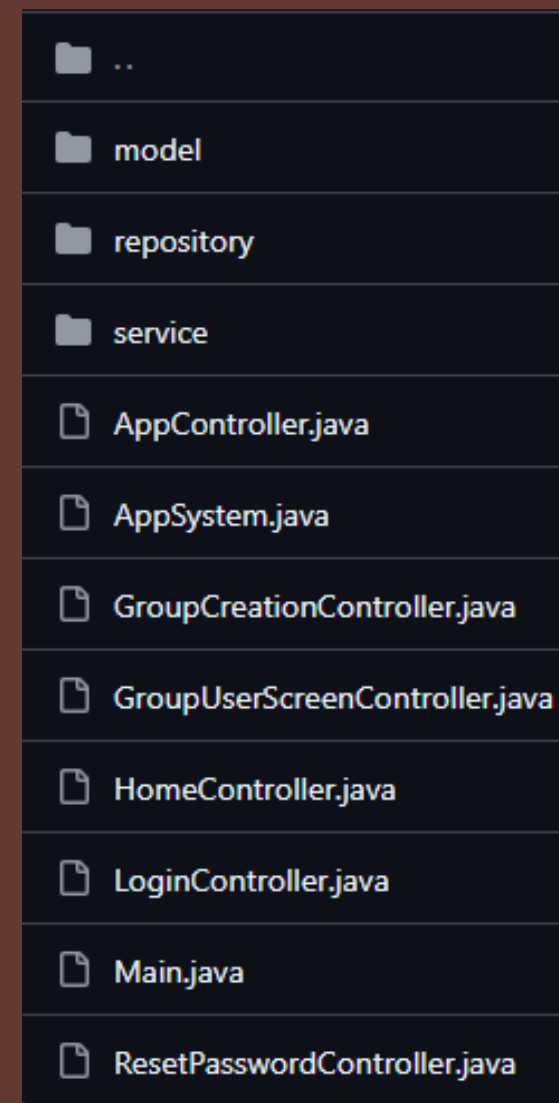
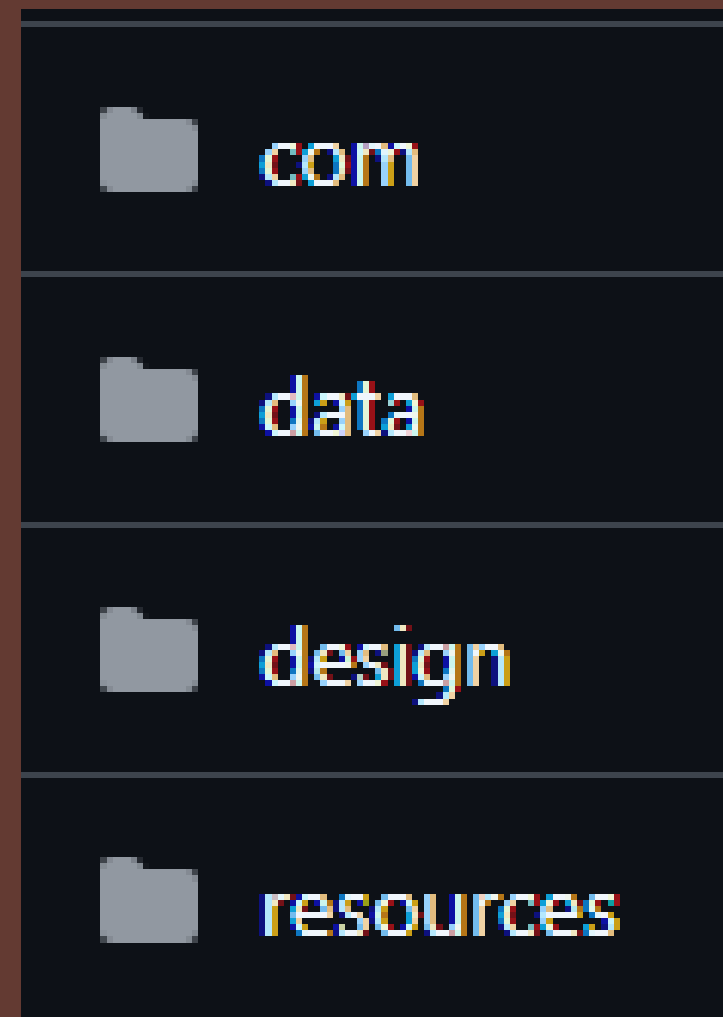


Os **maiores problemas** encontrados durante a execução do projeto, foram referentes a organização e comunicação, por falta de experiência não conseguimos nos organizarmos de forma plena, causando muito retrabalho, problemas ao fazer merges e falta de especificidade em commits.

Código.java



Organização dos pacotes e classes



POO

Herança, polimorfismo,
modularidade, reuso...

Complementos

Arquivos, interface gráfica,
sistema de *logging*...

Testes

e outros experimentos...



O grupo trabalhou em conjunto para implementar os **testes unitários** do projeto. Enquanto alguns integrantes realizavam o desenvolvimento do código, outros buscavam projetar os casos de teste.



| | |
|------|-----------------------------|
| test | |
| | BookClubRepositoryTest.java |
| | BookClubServiceTest.java |
| | BookServiceTest.java |
| | ProvServicePollTest.java |
| | UserRepositoryTest.java |
| | UserServiceTest.java |

Muito obrigado!

