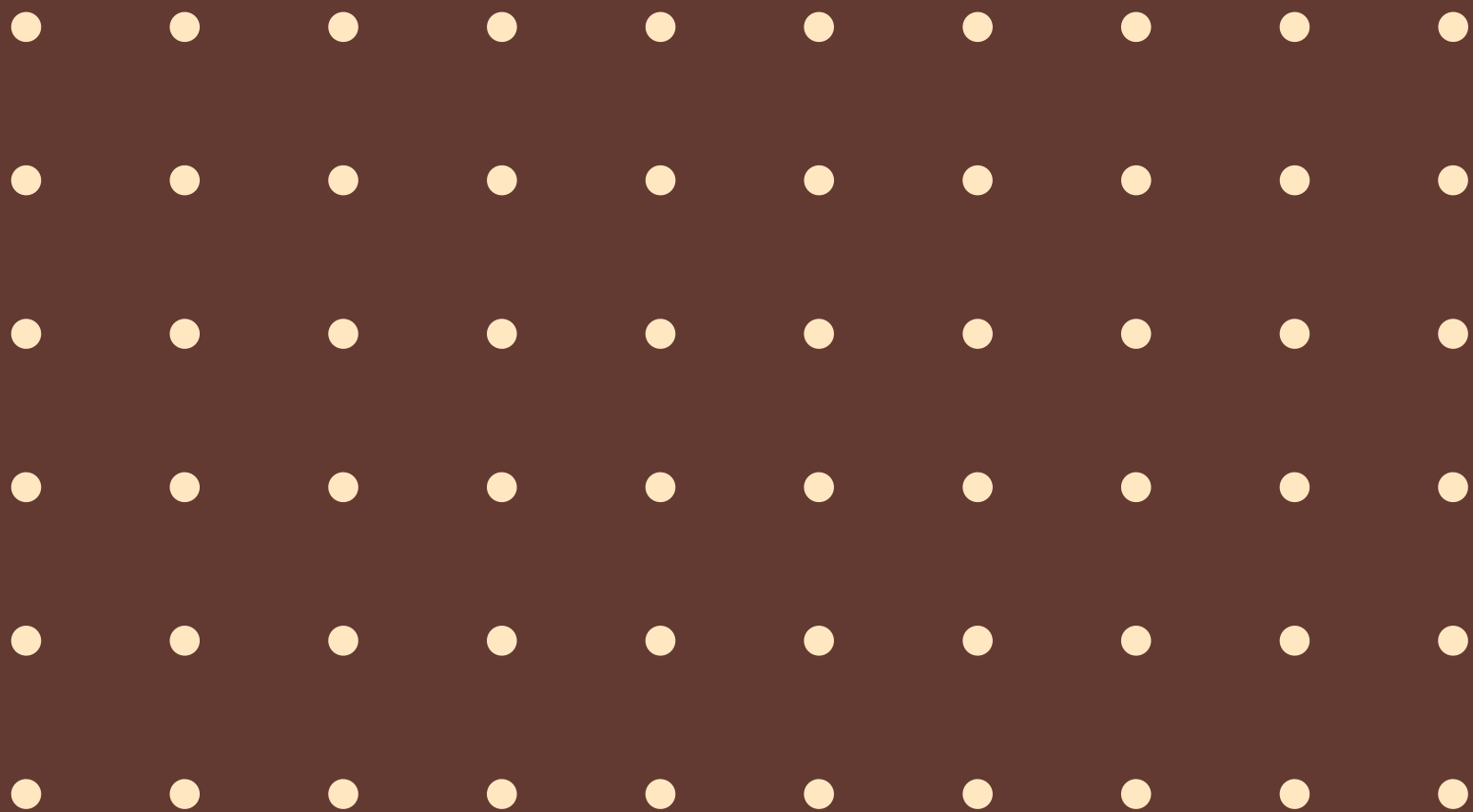


# Bookly



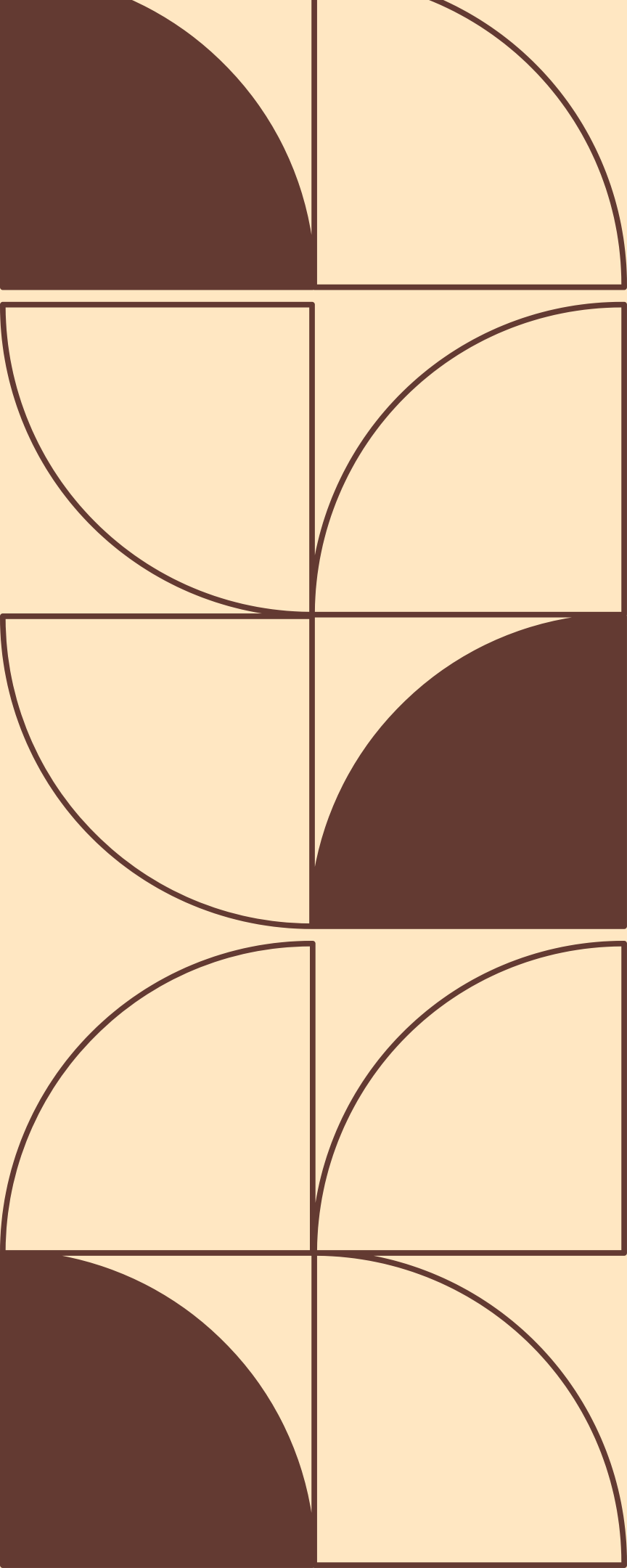
# Definição



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



Código.java



# 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.

# Exemplos

Testes de construtores;

Testes de adição e remoção de em listas;

Testes de procura;

Testes de funções do sistema.

Entre outros...



# Muito obrigado!

