

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.

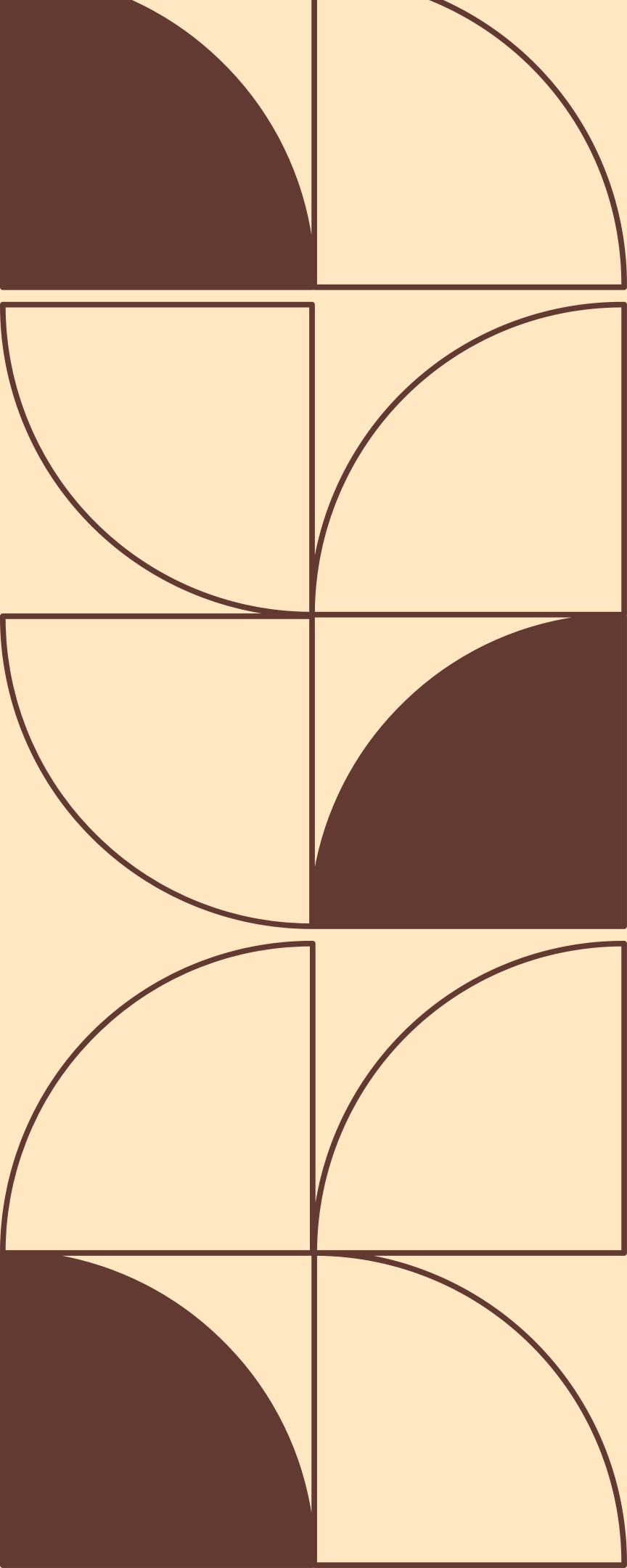


Diagrama de classes

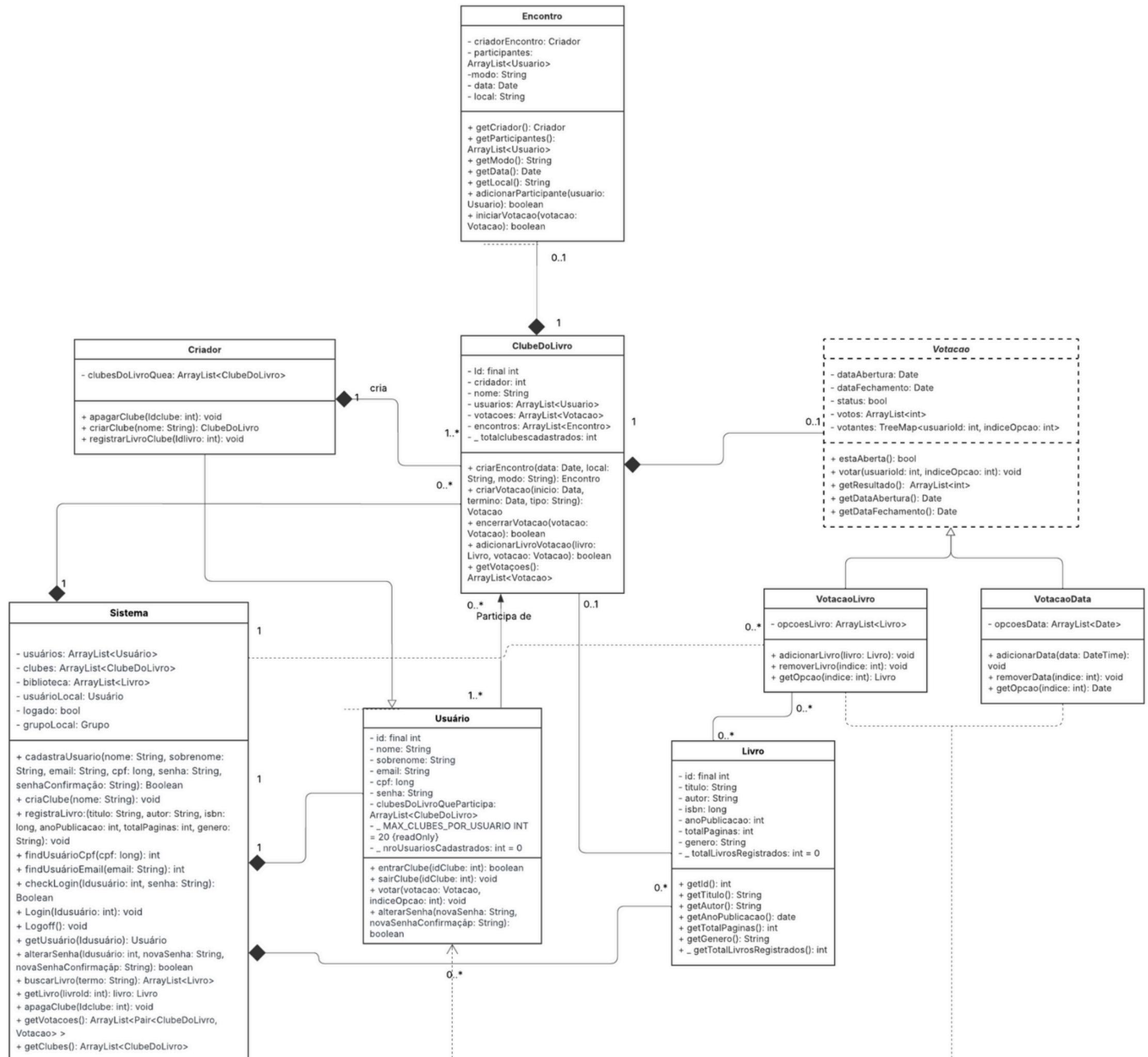
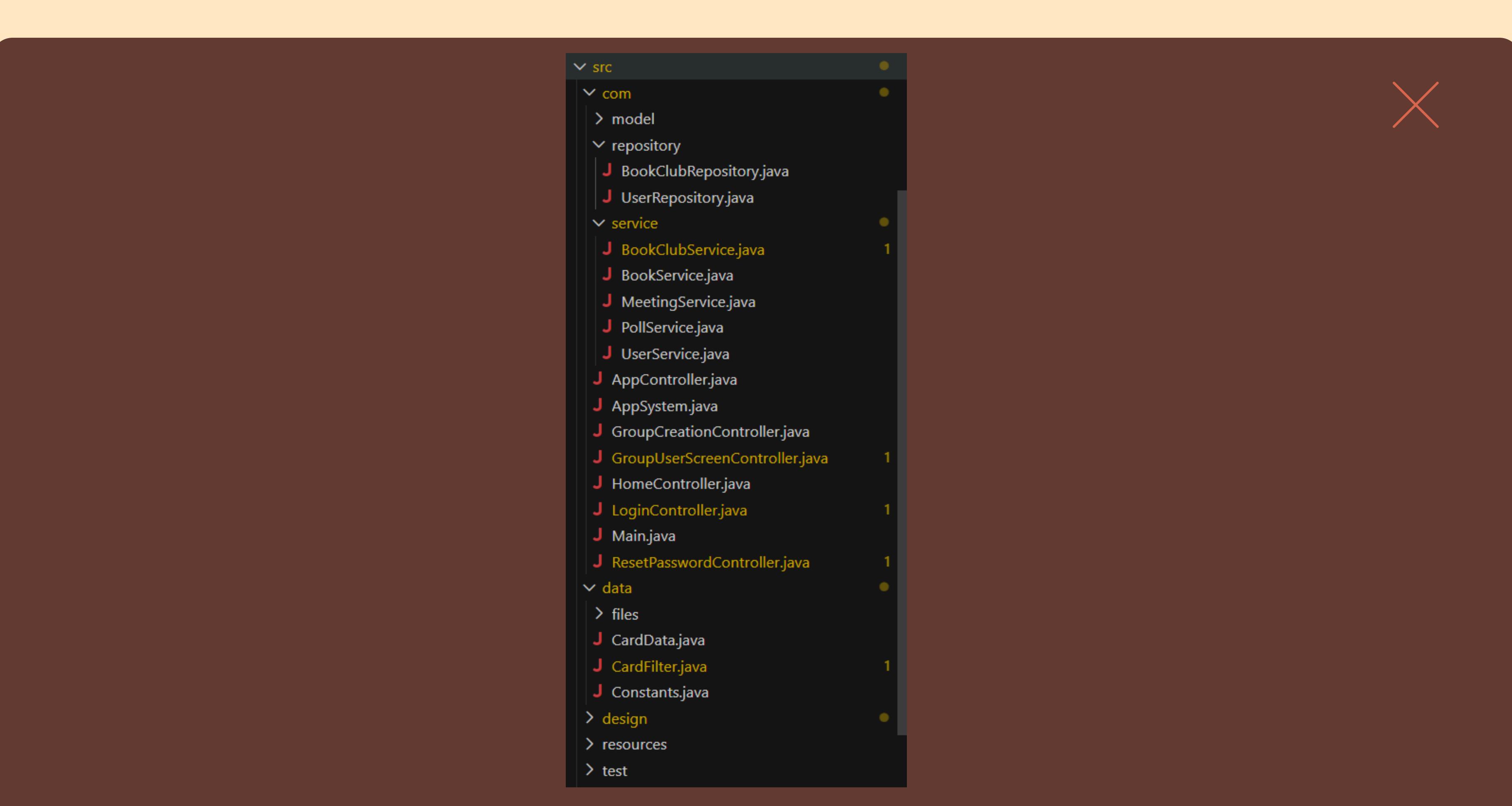


Diagrama de classes antigo



Código.java





```
src
  com
    > model
    < repository
      J BookClubRepository.java
      J UserRepository.java
    < service
      J BookClubService.java
      J BookService.java
      J MeetingService.java
      J PollService.java
      J UserService.java
      J AppController.java
      J AppSystem.java
      J GroupCreationController.java
      J GroupUserScreenController.java
      J HomeController.java
      J LoginController.java
      J Main.java
      J ResetPasswordController.java
    < data
      > files
        J CardData.java
        J CardFilter.java
        J Constants.java
      > design
      > resources
      > test
```

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 adicação e remoção de em listas;

Testes de procura;

Testes de funções do sistema.

Entre outros...



Muito obrigado!

