

# Bookly




# Definição

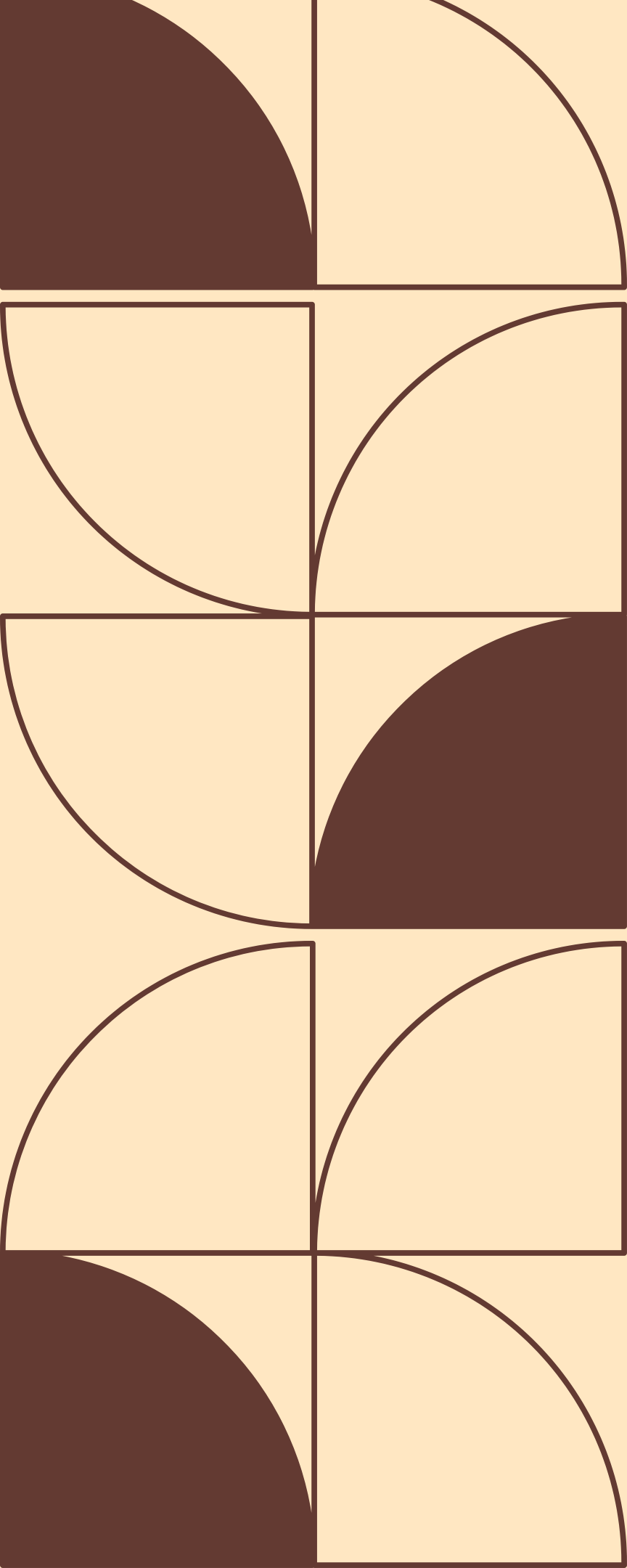
O Projeto Bookly, é um projeto que visa facilitar a organização de encontros de clubes de livros. Ele possibilita a criação de diferentes clubes de livros, com opções de livros e datas de encontros, nas quais os usuários podem votar ativamente nas que mais o agradam.

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.



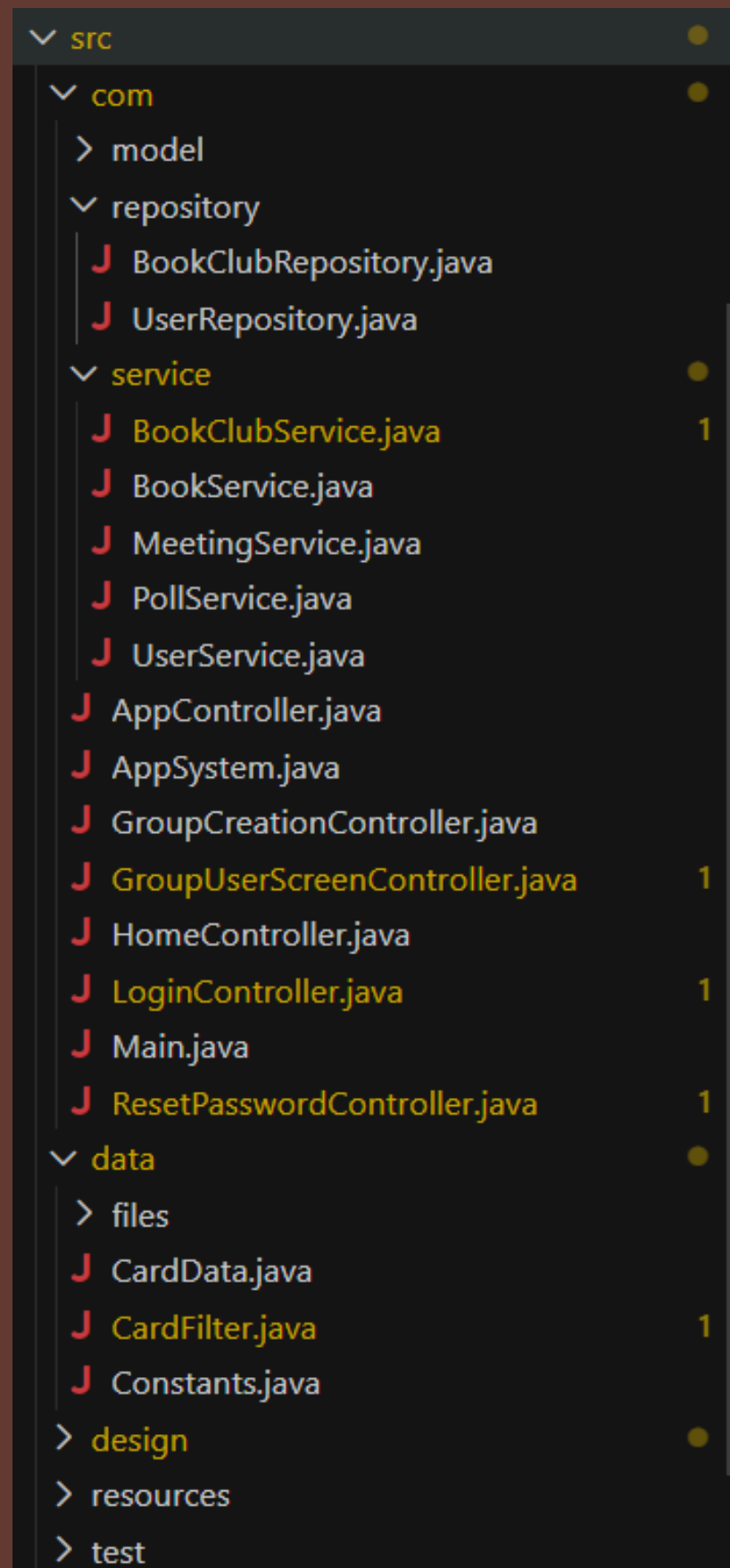
# Diagrama de classes



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!

