

Trabalho Prático - Etapa 0: Especificação do Aplicativo

1. Especificação

Esta seção apresenta características fundamentais do Trabalho Prático - Etapa 0 relativas à sua especificação.

1.1 Informações gerais

A Etapa 0 do trabalho consiste em definir a **especificação de um aplicativo em formato textual** onde sejam descritos o propósito, suas características desejadas e sua relação com a disciplina. É importante que o trabalho seja desenvolvido tendo sempre em mente o conteúdo a ser estudado (POO, boas práticas, modularidade, testes, etc.), pois o objetivo é que estes conceitos possam ser exercitados na forma de um trabalho que o grupo tenha interesse em construir.

1.2 Restrições e características obrigatórias

O aplicativo é **livre para ser escolhido** conforme a ideia do grupo, desde que siga as **restrições/características** abaixo. De qualquer forma, **fale com a professora** antes de iniciar a Etapa 1 do trabalho para eventuais ajustes feitos durante a Etapa 0:

- Deve possuir **“complexidade” média**: o trabalho deve envolver um escopo “médio”, ou seja, idealmente ele não deve ser muito difícil de implementar, mas ao mesmo tempo deve exigir certo esforço dos grupos (afinal de contas, é o trabalho prático final da disciplina);
- Deve ser feito na **linguagem de programação Java**
- Deve utilizar **bibliotecas conhecidas/padronizadas**: é importante possuir um escopo que não envolva muito conhecimento externo à disciplina.
- Deve ser **interessante e divertido**: o objetivo deste trabalho é que vocês aprendam os conceitos da disciplina ao mesmo tempo em que lhes seja atraente e divertido.

1.3 Exemplos de possíveis trabalhos

Seguem abaixo algumas ideias para inspiração:

- Gerenciador de Tarefas (To-Do List)
- Gerenciador de Finanças Pessoais
- Sistema de Votação
- Gerenciador de divisão de despesas em grupos
- Gerenciador de Músicas
- Ou o que vocês imaginarem ☺

1.4 Formato de entrega

O texto deve conter:

- **Informações da disciplina**
- **Número do grupo já definido na wiki do moodle**
- **Nomes dos integrantes do grupo**
- **Indicação de um Facilitador do Grupo, que deverá:**
 - Ser responsável pela comunicação entre o grupo e a professora (todos podem conversar e se comunicar com a professora em qualquer momento, porém, o facilitador será o ponto focal, caso seja necessário)
 - Ajuda a garantir que o grupo cumpra os prazos e organize suas atividades.
 - Não precisa ser o único a distribuir tarefas, mas pode atuar como ponto focal para garantir que todos estejam alinhados.
 - Pode delegar responsabilidades e garantir que o trabalho esteja caminhando dentro do esperado.
- **Título do aplicativo** (mesmo que provisório);
- **Resumo:** uma ou duas frases resumindo a ideia do programa;
- **Motivação:** motivo que levou o grupo a considerar este programa, contendo uma breve justificativa sobre o porquê ele será interessante de ser desenvolvido;
- **Proposta:** informações sobre o aplicativo que o grupo espera desenvolver. Importante falar pelo menos sobre os seguintes itens:
 - **(i) explicação do funcionamento do aplicativo,**
 - **(ii) delimitação do escopo,**
 - **(iii) aplicativos semelhantes (se houver) e**
 - **(iv) dificuldades esperadas;**
- **Relação com a disciplina:** explicar brevemente como a ideia pode ser encaixada no conteúdo a ser estudado.

1.5 Observações gerais

- É **obrigatório** conversar com o professor antes de começar a execução do trabalho (Etapa 1) para garantir que ele se encontra no escopo da disciplina. Utilize para isso o tempo designado na(s) aula(s) prática(s) e/ou caso necessite combine com o professor um horário extraclasse;
- É **fortemente recomendado** que os grupos sigam o formato para entrega de trabalhos disponível nas especificações de cada etapa do trabalho. A organização do trabalho será levada em conta na correção;
- Tenha sempre em mente sempre que o **objetivo** de realizar o trabalho é **exercitar os conceitos da disciplina de técnicas de construção de programas**. Tenha cuidado ao escolher aplicativos que dependam muito de uma biblioteca específica, pois o objetivo das próximas fases é que vocês projetem, implementem e testem os programas, sem focar em outros aspectos (bibliotecas gráficas, de edição de sons, bancos de dados, etc.).

2. Entrega

Este trabalho (Etapa 0) deve ser entregue exclusivamente via commit no GitHub do grupo conforme data combinada pelo professor, como um único arquivo no formato **pdf** com nome **"INF01120_grupoXX_Etapa0.pdf"**, onde **XX** é o **número do grupo** correspondente descrito na planilha da disciplina. **As orientações de como criar o repositório podem ser encontradas no arquivo INF01120 - Trabalho - Etapa 0 - Orientacoes GitHub Classroom.pdf** também disponível no Moodle da disciplina. **Siga as orientações pois o repositório será um fork de um template no classroom.** **Deverá ser entregue apenas um arquivo por grupo.** Como entrega será considerada a última versão “commitada” do arquivo da data combinada (localizada através do histórico do arquivo no GitHub). Versões “commitadas” após a data de entrega serão desconsideradas.

Bom trabalho!