SEGUNDO TRABALHO PRÁTICO

PROJETO ASSISTIDO POR COMPUTADOR

JÉSSICA FLAVIANE FERREIRA

TARCÍSIO FRANCISCO BATISTA FILHO

Engenharia de Sistemas

5o. Período.

MONTES CLAROS, 15 DE JUNHO de 2015

SUMÁRIO

Página

1 - Introdução .................................................................................................................................2

2 - Desenvolvimento .......................................................................................................................2

2.1 - Especificação funcional ..............................................................................................2

2.2 - Especificação técnica ..................................................................................................4

3 - Autoavaliação .............................................................................................................................7

4 - Conclusão ...................................................................................................................................7

5 - Referências ................................................................................................................................7

1 - INTRODUÇÃO

O Objetivo deste trabalho é desenvolver criar uma estrutura básica de um programa, que será usado como base para todo software desenvolvido com essa plataforma. O desenvolvimento será utilizando a linguagem C++ e o toolkit para criação de interfaces de usuário wxWidgets. A partir deste trabalho, serão desenvolvidos outros trabalhos da disciplina ou softwares diversos implementados pelos alunos.

2 - DESENVOLVIMENTO

2.1 - Especificação funcional

2.2 - Especificação Técnica

3 - AUTOAVALIAÇÃO

Conforme solicitado no roteiro do trabalho, uma autoavaliação deve ser feita.

4 - CONCLUSÃO

Conclui-se que o trabalho foi de extrema importância para a disciplina, pois por meio dele foram desenvolvidos com mais desenvoltura os conceitos de programação orientada a eventos e mais conhecimento do wxWidgets. Além disso, foi desenvolvida uma base que poderá utilizada para implementar softwares fora da disciplina, o que irá gerar economia de tempo com a reutilização de código.

5 - REFERÊNCIAS