



## **CURSO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO**

**Programação de Computadores**

**Turmas: P1/P8**

**Professor: Jeofton Costa Melo**

**Projeto Prático (Peso Total: 3,0 pontos)**

**DATA IMPRORROGÁVEL PARA ENTREGA – 05/06/2024 (23:59)**

**ATIVIDADE EM GRUPO DE 04 A 06 INTEGRANTES/GRUPO – 05/06/2024  
(23:59)**

**ATENÇÃO:** Este documento estabelece as regras gerais para entrega, aceitação, pontuação e apresentação do projeto prático da nossa disciplina, e serve como suplemento às regras específicas para cada cadeira/disciplina.

**DO PROJETO PRÁTICO:** O grupo desenvolverá uma aplicação empregando técnicas, metodologias, tecnologias e conhecimentos apresentados pela disciplina. A única linguagem de programação permitida no projeto é a JAVA. A aplicação, necessariamente, deve abordar o paradigma da programação orientada a objetos. A aplicação precisa ter no mínimo 05 classes desenvolvidas pelo grupo. Devem ser utilizados conceitos como herança, polimorfismo, abstração e encapsulamento. Não serão aceitas aplicações/sistemas que façam uso de frameworks, tais como: spring.

**DOS GRUPOS:** Os grupos serão definidos livremente entre os alunos da disciplina, respeitando os limites de integrantes abaixo informados.

**TODAS AS ENTREGAS SÓ DEVEM SER REALIZADAS POR UM ÚNICO INTEGRANTE DO GRUPO, SOB PENA DE REDUÇÃO DE 50% DO PESO DA NOTA FINAL.**

**REGRAS GERAIS (Leia com atenção):**

**Regra 1.** Esta atividade possui peso total de 3,0 pontos que serão somados à nota da 2ª avaliação de aprendizagem, cujo peso individual de 2,0 pontos:

- a) A entrega fora do prazo final será penalizada com redução de 50% do valor da nota atribuída após correção;
- b) Não serão recebidas as entregas após a data da 2ª avaliação da aprendizagem e será atribuído 0,0 a nota do projeto prático;

**Regra 2.** Os grupos devem ser compostos de no mínimo 04 e no máximo 06 integrantes.

- a) Grupo com número de integrantes fora dos limites estabelecidos receberão uma redução de 25% no valor da nota;
- b) Eventuais incompletudes serão analisadas pelo professor, mediante justificativas plausíveis;

**Regra 3.** Também interferirão na atribuição da nota final do projeto prático, a inobservância das seguintes datas:

- 1ª) Nome e RGM Integrantes até o dia 06/03/2024 (23:59);
- 2ª) Protótipos de Telas do Sistema Homologados pelo Cliente até o dia 15/05/2024 (23:59);
- 3ª) Documentos de Requisitos e Diagramas UML do Sistema até o dia 29/05/2024 (23:59);

**Regra 4.** A exceção da entrega dos nomes e do RGM dos integrantes que deverão, **obrigatoriamente**, ser feitos via arquivo .xls ou .xlsx (planilha), todas os outros documentos devem ser entregues na extensão .pdf;

**Regra 5.** A entrega final do Sistema deverá ser feita via Blackboard, consistindo em dois artefatos:

- a) link público de vídeo postado no Youtube;

b) link do repositório na plataforma Github com o código fonte da aplicação;

**Regra 6:** A entrega do código-fonte da aplicação desenvolvida e sua documentação correspondente (incluindo vídeos ou links para vídeos) deve ser feita **exclusivamente** através da colocação/disponibilização do link do repositório na plataforma **GitHub**. A não observância dessa forma de entrega resultará na não atribuição da nota correspondente ao grupo.

**Atenção:** Não serão aceitas entregas do código fonte realizadas por meio de arquivos zipados, documentos de texto, arquivos no formato .pdf, arquivos no formato .txt ou qualquer outra extensão.

**Regra 7.** O vídeo deve ter uma duração mínima de 08 e máxima de 10 minutos, onde deverão ser apresentados:

- a) O código contido no respectivo repositório;
- b) A aplicação em execução, realizando as funcionalidades mínimas estabelecidas no documento de requisitos, explicados de forma sucinta, clara e audível.

**Regra 8:** A atribuição das notas individuais da equipe e individuais obedecerá aos seguintes critérios:

- a) A atribuição da nota individual de cada integrante da equipe/time está condicionada à frequência acadêmica igual ou superior a 75% e à efetiva participação na implementação do código e contribuição ao projeto. A mensuração deste último item será feita pelo histórico de commits no repositório do projeto, é dizer: sem commits, sem nota.
- b) A atribuição da nota da equipe está condicionada ao cumprimento de prazos e à qualidade das entregas.
- c) No que se refere ao prazo, ficam estabelecidas como premissas a necessidade de observação do estabelecido nas regras 01 e 03.
- d) No que se refere à qualidade, ficam estabelecidas as premissas da necessidade de observação do estabelecido na regra 09.

**Regra 9.** O projeto deverá atender ao MVP (Minimum Viable Project – Projeto Mínimo Viável), sob pena de perderá 50% da pontuação se não o fizer.

**Regra 10.** Quais omissões, serão pontualmente, resolvidas pelo professor;

Coloco-me à disposição para quaisquer esclarecimentos relativos à atividade.

Boa sorte.