



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ - UESC

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO – PROGRAD

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS - DCET

COLEGIADO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO - COLCIC

Segundo trabalho

Curso	Ciência da Computação
Disciplina	Linguagem de Programação III
Professor(es)	Otacílio José Pereira
Assunto	- Interface Gráfica com Collections

1. Apresentação inicial

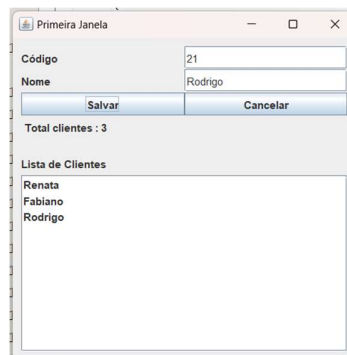
O objetivo do trabalho é desenvolver uma Interface Gráfica simples para manipular um conjunto de objetos organizados em uma Collection.

2. Atividades

Atividade 1) Desenvolver a interface gráfica semelhante a que foi explorada em sala. O grupo de alunos pode usar o Swing ou o JavaFX.

A Interface deve permitir além de Inserir novos registros realizar uma consulta pelos elementos usando um dos atributos.

A parte de lista da interface pode ser feita com JList ou se o aluno preferir, pode usar o JTable ou similar.



Atividade 2) Cada grupo deverá manipular um conjunto de objetos diferentes e usar a Collection de sua preferência.

Grupo	
1 – Consulta Médica - Nome do Paciente - Nome do Médico - Data da Consulta	5 – Curso - Título - Instrutor - Data Início - Data Fim
2 – Carro - Nome do proprietário - Placa - Modelo - Data Compra	6 – Restaurante - Descrição - Rua - Numero - Bairro - Latitude - Longitude
3 – Livro - Título - Autor - Ano	7 – Passagem - Origem - Destino - Data - Hora
4 – Compra - Número Nota fiscal - Nome do Comprador - Data Valor	8 – Caminhão de combustível - Placa - Combustível - Data chegada - Volume em litros

Atividade 3) O aluno deve pesquisar sobre tratamento de exceções e avaliar quais tipos de exceções podem ocorrer no programa (entrada de dados inválida por exemplo) e daí sinalizar quando o erro ocorrer.

Atividade 4) Responder uma questão sobre o trabalho em um teste que deverá ser realizado no dia da prova.

Outras atividades opcionais) Caso o aluno/grupo queira explorar outros assuntos de interfaces gráfica, algumas sugestões são: uso de menus, uso de Janelas contendo janelas (JInternalFrame) para manipular outros objetos do sistema, uso de ícones, figuras ou imagens, outros. Ficam apenas como sugestões mas não precisa ser entregue e não será também data bonificação/pontuação extra.

3. Pontos, entregas e critérios

Valor: 4,0 pontos (Crédito de prática)
(3,0 pontos da entrega + 1,0 pontos de teste escrito)

Item	Descrição	Valor (*)
Atividade 1 e 2	Implementar a interface gráfica manipulando os objetos	2,5 ptos
Atividade 3	Tratamento de exceção	0,5 ptos
Atividade 4	Questão prática sobre o trabalho em teste	1,0 pto

Data, Formato de Entrega e Critérios de Avaliação

- A entrega do trabalho está para dia 07/12 via clasroom.

- Vale lembrar que dia 07/12 é o dia da prova, que conterà uma questão de teste sobre o trabalho.

Portanto é importante que o aluno realize o trabalho antes apenas faça a entrega dia 07/12.