



INSTITUTO POLITÉCNICO
DO CÁVADO E DO AVE
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA

RELATÓRIO DE TRABALHO PRÁTICO

<Projeto LP2 >

<DIOGO ROCHA>

ALUNO Nº <16966>

Trabalho realizado sob a orientação de:
Luís Ferreira

Linguagens de Programação II

Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos

Barcelos, <04> de <2020>

Índice

1.1	Motivação e Objetivos	2
1.2	Conceito do Programa	2
1.3	Repositório GIT	2
2	CLASSES	4
2.1	Classe Utilizador	4
2.2	Classe Filme	4
2.3	Classe Série	4
3	PROBLEMAS ENCONTRADOS	5
4	CONCLUSÃO	6
5	BIBLIOGRAFIA	7

Introdução

1.1 Motivação e Objetivos

Pretende-se que sejam desenvolvidas soluções em C# para problemas reais de complexidade moderada. Desenvolver capacidades de programação em C#

1.2 Conceito do Programa

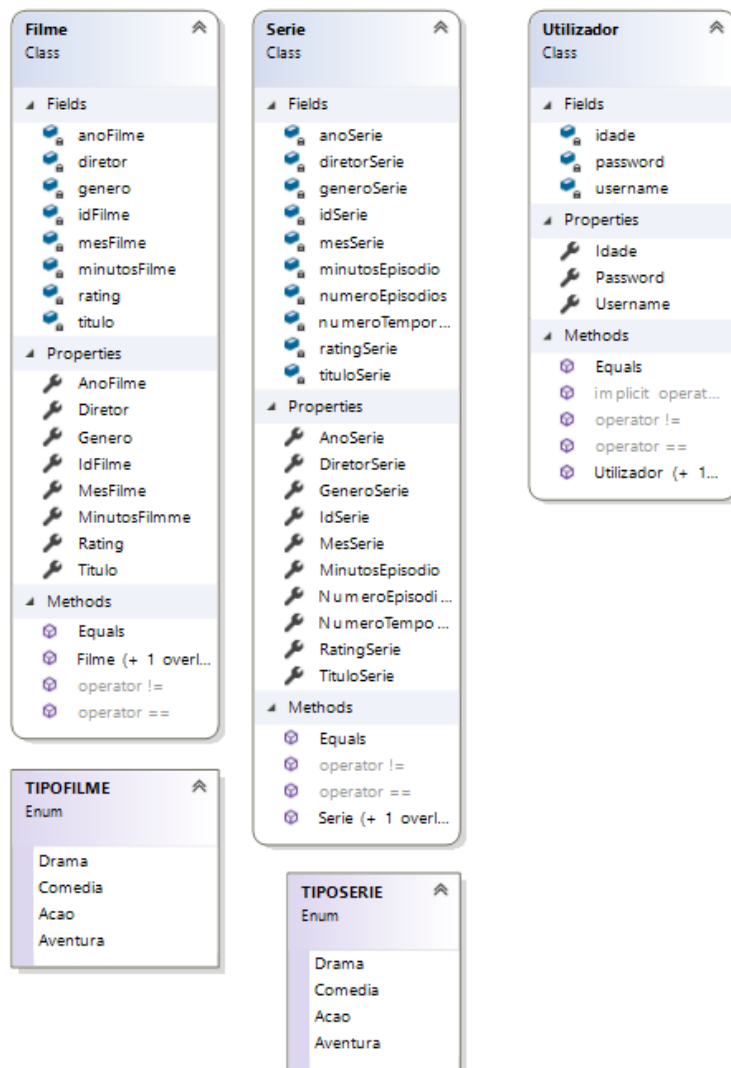
A ideia a desenvolver é um programa que consistirá numa database de filmes e séries onde poderemos avaliar filmes e séries, observar as informações dos mesmos, adicionar os que ainda não estejam presentes nessa database, etc..., tendo associada a ela utilizadores que efetuam o seu registo

1.3 Repositório GIT

Segue-se aqui o link para aceder ao repositório git

https://github.com/a16966/16966_LP2

Diagrama de classes



Foram desenvolvidas 3 classes, uma que diz respeito a um utilizador outra a filmes e outra respetiva a séries

2 Classes

2.1 Classe Utilizador

Esta classe diz respeito a um utilizador que terá um Username, password e uma idade que terá de ser maior que 18, para esta classe foram desenvolvidos métodos de adicionar o cliente, alterar dados do cliente como a password, o ser username ou a sua idade, outra método para ver se a determinada pessoa já existe.

A informação da classe Utilizador será guardada num DataFile.

2.2 Classe Filme

Nesta classe estamos perante vários parâmetros, e nela será possível através de métodos efetuar o registo do filme, ver se o determinado filme já existe, mostrar os dados do filme se assim o pretendermos, eliminar e adicionar aos favoritos, tal como na Classe Utilizador a informação será guardada num DataFile.

2.3 Classe Série

Esta classe apesar de possuir mais alguns parâmetros que a classe Filme, possui os mesmos métodos, que também serão guardados num DataFile, inicialmente não foi desenvolvida, mas visto que as DataBases atualmente deste géneros possuem informações de séries, filmes, decidi adicionar, de modo a colocar o programa com mais opções.

3 Problemas Encontrados

O maior problema encontrado foi efetuar a função para alterar os dados do utilizador, pois terá sido a que foi mais trabalhosa de fazer assim como a de inserir filmes e séries nos favoritos, de resto não encontrei nenhum problema em relação ao programa.

4 Conclusão

Com este trabalho consegui desenvolver a capacidade de programar em c#, achei um trabalho emotivo e que me fez pensar nas diferentes das maneiras em que o poderia realizar, e das diferentes maneiras para efetuar os diferentes métodos que apliquei, foi um trabalho ao qual dediquei algum tempo e do qual apreciei fazer pois faz-nos como referenciei anteriormente pensar melhor como funciona esta linguagem e tudo o que podemos fazer com ela.

5 Bibliografia