



Sistema para Biblioteca do UNIESP Morais Voluntariado

Especificação do Projeto

Disciplina: Linguagem de Programação II.

Professoras: **Dra. Alana Moraes**
Dra. Aline Moraes

Equipe:
Dupla ou trio (não é negociável).

Descrição

No cenário de pandemia global, é perceptível que as desigualdades econômicas e sociais se tornaram mais evidentes e o combate a essas diferenças precisa ser ainda mais urgente. Na curva das desigualdades, o tratamento além de rápido precisa ser eficiente para ajudar grupos de maior vulnerabilidade, tais como: mulheres, crianças, idosos, indígenas, doentes ou pessoas com deficiência.

A solidariedade é mais uma vez destaque quando se lança o olhar sobre esses grupos em meio à pandemia do novo coronavírus. Neste sentido, a Computação pode ser uma ferramenta fundamental para coordenar e apoiar o terceiro setor da economia em suas atividades e no apoio a decisões assertivas. Por isso, neste semestre, construiremos uma solução que tem o objetivo de ajudar ONGs a gerenciar suas ações e atividades.

O sistema que será proposto e desenvolvido organizará processos e atividades centrais de uma ONG, facilitando o acesso a diversas informações, como o cadastro de voluntários, escala de trabalho, calendário de eventos, controle de doação, identificação de demandas e de cursos, além de lista de presença e painel com estatísticas. Em um período tão delicado, somar esforços junto às entidades do terceiro setor, coletivos, instituições da sociedade civil e indivíduos para realizar distribuição direta e indireta de recursos, cuidado integral, apoio psicossocial e suporte jurídico a fim de promover e garantir de forma prioritária, por meio de ações

práticas, a dignidade e os direitos básicos de grupos vulneráveis é a única saída para ajudar o Estado em um cenário nunca vivenciado pelo mundo.

PRINCIPAIS VANTAGENS AO UTILIZAR O *MORAIS VOLUNTARIADO*:

- Simples e interativo;
- Geração de relatórios gerenciais;
- Sistema pode ser instalado em qualquer computador padrão de mercado;
- Módulos de interface e backend separados;
- Integração com sistemas de acesso.

Funcionalidades Obrigatórias

Grupo 1 - Gerência de Doações

Durante essa pandemia, o simples ato de doar precisa de organização e respeito aos protocolos do Estado. Por isso, é importante organizar horários para doação e que o sistema tenha um espaço personalizado para captação de recursos.

O funcionário deve registrar informações importantes, tais como: quem é o responsável pela doação, o que será doado, se essa doação se repetirá no mês seguinte, se ele levará a doação ao local ou precisa pegar no local.

Grupo 2 - Gerência dos Voluntários

Muitas pessoas não sabem como ajudar e tem disponibilidade de tempo e boa vontade para executar ação. Cadastre essas pessoas e suas disponibilidades para que no futuro elas sejam incluídas em um evento.

Grupo 3 - Gerência de Eventos (Ações e Campanhas)

Nessa parte do sistema é possível criar eventos na ONG. Registre a data do evento, sua duração, que trabalhará nele, os objetivos do evento, os custos na sua execução, se haverá parceria de empresas e as metas definidas. Além disso, defina um funcionário responsável por cada um dos eventos.

Grupo 4 - Gerência Financeira

Acompanhe em tempo real a evolução dos valores recebidos na organização. Essa parte do sistema deve ser responsável por detalhar as receitas e despesas da organização.

Versão do Morais Voluntariado em Java

O sistema deve contar com os seguintes papéis (se julgar a necessidade de outros papéis e funcionalidades, além desses, é permitido criar):

Funcionário do ONG

- Logar no sistema
- Cadastrar novo Voluntário (lembrar que eles podem ser empresas ou pessoas)
- Remover Voluntário
- Aceitar Doação
- Gerenciar entregar
- Cadastrar Eventos (gastos devem ser definidos e detalhados)
- Cadastrar trabalhos que precisam de voluntários em eventos
- Importar dados de um arquivo sobre eventos ou funcionários
- Gerar relatórios

Voluntário (pode ser pessoa física ou empresa)

- Logar no sistema
- Buscar eventos
- Aceitar trabalho disponível
- Doar (definir o que doar e como será a entrega)

Gestor da ONG

- Logar no sistema
- Cadastrar Funcionários
- Analisar Receitas
- Analisar Despesas
- Gerar relatório financeiro

Instruções Orientação a Objetos:

- Solução bem codificada (com classes, variáveis e métodos claros e bem nomeados) e sem excesso ou ausência de comentários;
- A equipe pode lidar com datas como se fossem Strings. O formato Date pode ser um pouco trabalhoso, mas fica de desafio.
- O sistema deve ter interface gráfica (falaremos na próxima aula).
- A incorporação de banco de dados é um esforço extra, todo o projeto pode ser implementado apenas com ArrayLists.

- O projeto precisa ser colocado no GITHUB, **não é opcional não versionar o código.**

Deadlines de entrega

Atrasos na entrega serão debitados na nota final.

Disciplinas	Entrega	Data
Programação Orientada a Objetos	<p>Entrega 1: Enviar um link no github do projeto pelo Classroom da turma. 20% da nota do projeto (classes de modelo e interfaces gráficas iniciais)</p> <p>Entrega 2: Projeto finalizado.</p> <p>Enviar o link do github do projeto pelo Classroom da turma e apresentar o projeto para a turma (pitch elevator).</p>	<p>Data Entrega 1: 07/05/2021</p> <p>Data Entrega 2: 28/05/2021</p>