1. Iniciando um projeto
   1. Definição de um projeto básico

Definição do Projeto Desenvolvimento no curso de Lógica de Programação

Nome do Aplicativo: Todo App

Descrição:Aplicação para gerenciamento de projetos e as tarefas envolvidas nesses projetos.

Objetivo:Resolver a questão de organização de tarefas de um ou vários projetos.

* 1. Requisitos do projeto

Entidades:

* Projeto:
  + Nome
  + Descrição
  + Data de Criação
  + Data de atualização
* Tarefa
  + Nome
  + Descrição
  + Status
  + Observações
  + Prazo
  + Data de Criação
  + Data de atualização

Requisitos Funcionais:

* Permitir criar o Projeto
* Permitir alterar o Projeto
* Permitir deletar o Projeto
* Permitir criar a Tarefa
* Permitir alterar a Tarefa
* Permitir deletar a Tarefa

Definição => Requisitos funcionais: são funcionalidades que teremos dentro do sistema. E normalmente estão atreladas as entidades. Funcionalidades e atividades que nosso sistema tem que garantir.

* 1. Regras de negócio (regras que o sistema tem que respeitar):
* O sistema não irá conter um sistema de login
* Não haverá conceito de usuário, as tarefas serão de apenas um usuário
* Toda tarefa deve pertencer a um projeto
  1. Tecnologias utilizadas:
* Java
* MySql

Banco de dados:

Nome do banco : todoapp

Tabelas:

Projects

* id => int, not null, primary key, auto incremento
* name => varchar[50], not null
* description => varchar[255]
* createdAt => datetime
* updateAt => datetime

Tarefas

* id => int, not null, primary key, auto incremento
* idProject => forekein
* name => varchar[50], not null
* description => varchar[255] aceita null
* completed => boolean
* notes => varchar[255] aceita null
* deadline(prazo) => date
* createdAt => datetime
* updateAt => datetime