



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL**  
**TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO – PROF. FISCHER**

**Prova 3: Bolão da Copa**

A Prova 3 consiste na **implementação** das funcionalidades abaixo descritas e **explicação** do código implementado. O sistema a ser desenvolvido consiste em possibilitar que os clientes possam colocar seus palpites das seleções que irão passar para as Quartas de Final, Semifinal e Final da Copa do Mundo de Futebol de 2022.

O sistema deverá ser implementado utilizando Java Swing, banco de dados e manipulação de arquivos. Você poderá usar imagens para representar os componentes do seu sistema. O sistema não poderá ter em nenhuma situação o uso do terminal.

Abaixo são apresentados uns esboços das telas do sistema. Você poderá customizar as telas como desejar

**Tela das funcionalidades dos sistema**



## 1) Cadastrar novo Bolão

O sistema deverá apresentar a tela acima (exemplo). Se o primeiro botão for clicado o sistema deverá permitir que o cliente coloque seu nome e seus palpites para as Quartas de Final, Semifinal e Final (conforme as telas abaixo).

### Tela inicial do cadastro de um bolão

**Informação do participante do Bolão**

Nome:

### Tela das Quartas de Final

**Quartas de Final**

Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>	X	Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>
Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>	X	Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>
Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>	X	Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>
Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>	X	Seleção: <input type="text"/>	Placar: <input type="text"/>

## Semifinal

O sistema deverá preencher automaticamente as seleções em que o participante informou que ganhou o confronto na Quarta de Final.

Semifinal								
Seleção:	<input type="text"/>	Placar:	<input type="text"/>	X	Seleção:	<input type="text"/>	Placar:	<input type="text"/>
Seleção:	<input type="text"/>	Placar:	<input type="text"/>	X	Seleção:	<input type="text"/>	Placar:	<input type="text"/>
ENVIAR								

## Final

Final								
Seleção:	<input type="text"/>	Placar:	<input type="text"/>	X	Seleção:	<input type="text"/>	Placar:	<input type="text"/>
ENVIAR								

## Bandeira

O sistema deverá mostrar a bandeira da seleção em que o participante do Bolão indicou como campeã.



## 2) Mostrar Bolões Cadastrados

Bolões Cadastrados				
Participante	Placar Quarta	Placar Semifinal	Placar final	Campeão

Essa funcionalidade deverá mostrar todos os bolões cadastrados. Você deverá utilizar o componente **JTable** para mostrar os placares cadastrados no bolão. Por exemplo, a tabela pode ser preenchida desta forma:

Participante	Placar Quarta	Placar Semifinal	Placar Final	Campeão
Fischer	BRA 3 X ESP 2 HOL 1 X ARG 2 ING 0 X FRA 2 BEL 2 X POR 1	BRA 7 X ARG 1 FRA 2 - POR 1	BRA 1 X FRA 0	BRA

### 3) Importar Bolões

Você deverá utilizar o componente **jFileChooser** para escolher um arquivo no seu computador contendo os bolões a serem importados no sistema. O arquivo a ser importado deverá ser do seguinte formato.

Fischer;BRA;3;ESP;2;HOL;1;ARG;2;ING;0;FRA;2;BEL;2;POR;1;BRA;7;ARG;1;FRA;2;POR;1;BRA;1;FRA;0;BRA

Na apresentação do seu trabalho você deverá pegar o arquivo de pelo menos dois colegas e importar no seu trabalho demonstrando essa funcionalidade.

### 4) Exportar Bolões

O sistema a ser desenvolvido deverá permitir exportar todos os bolões cadastrados. O formato do arquivo deverá ser como o exemplo acima. A cada novo bolão deverá ser pulada a linha no arquivo.

Requisitos para a entrega da Prova 3

- Data: 11/12/2022
- Poste seu código do GitHub
- Faça um vídeo de explicação e poste no YouTube como não listado
- Coloque no classroom o link do seu projeto no GitHub mais o vídeo de explicação do seu trabalho
- Você deverá gravar um vídeo entre 10 e 15 minutos explicando o seu trabalho
- Exemplos de ferramentas para gravação: ActivePresenter, câmera do celular e etc...
- No início do vídeo você deverá se apresentar (nome, matrícula e período em que você está cursando) “filmando seu rosto”
- Demais partes do vídeo podem ser apenas a apresentação da sua tela na qual você estará explicando o seu código