
TRABALHO FINAL

O trabalho final da disciplina de Programação I, turma 2022-1, do curso de Ciência da Computação da UFFS - Câmpus Chapecó, consiste no desenvolvimento de **uma aplicação Desktop utilizando a linguagem Java e componentes de interface gráfica Swing**. O uso de **banco de dados é opcional**, porém será considerado um diferencial na aplicação.

O trabalho deve ser desenvolvido em **grupos de 3 pessoas**, sendo o tema do projeto proposto pelos próprios integrantes e aprovado pelo professor da disciplina.

A avaliação deste trabalho será dividida em duas etapas.

DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

- Utilização correta e apropriada dos componentes visuais da biblioteca Swing.
- Criação de classes para encapsular as devidas entidades que representam o sistema.
- Utilização correta dos conceitos de classes, objetos, atributos, métodos.
- Fazer a chamada de no mínimo uma operação funcional (usando as coleções/streams).
- Encapsulamento correto dos membros de classe através dos modificadores de acesso.
- O sistema deve possuir no mínimo 3 janelas diferentes.
- Aplicação com visual agradável e com boa usabilidade para o usuário.

APRESENTAÇÃO ORAL E DEMONSTRAÇÃO DO SOFTWARE

- Apresentação de forma coerente da aplicação desenvolvida.
- Respeito ao tempo de apresentação (entre 10 e 15 minutos).
- Respostas aos questionamentos do professor e da turma.
- Todos os integrantes do grupo deverão contribuir para a apresentação.

A apresentação deste trabalho deverá ocorrer nas aulas de 02/08/2022 e 05/08/2022, sendo a ordem de apresentação definida por sorteio.

RECUPERAÇÃO

- Como recuperação para esta atividade, será concedido um **tempo extra de uma semana** para a finalização da implementação, e a apresentação ficará marcada para o dia 12/08/2022.

PLÁGIO

- Qualquer ocorrência de plágio (cópia da internet ou entre colegas) será tratada com rigor, sendo atribuída nota zero para todos os integrantes dos grupos envolvidos.

ORGANIZAÇÃO DOS GRUPOS

	Tópico / Escopo do Sistema	Integrantes
1	Truco	Ryan, Pedro Dariva, Rian
2	Biblioteca	Gabriel K., João Marcos, Luiz Fernando.
3	Aluguel de carro	Heitor, Gustavo Z., Fabrício e William.
4	Livraria	Aline, Cassiane, Guilherme R.
5	Aplicativo Fitness	Mateus, Gabriel S., Thaila.
6	Steam	Pedro Klein, Vinicius, Angemy
7	Vendinha	Otávio, Daniele R., Rogério, Marco.
8	Sistema de Vendas	Natalia, Daniele K., João Lamaison.
9	Sistema de Controle de Estoque	Paulo, Gustavo S., Pedro S.
10	Sistema de Cadastro de Contatos	Cecília
11	Sistema Hoteleiro	Ana Roza