

Instituto Politécnico Viana do Castelo

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

**Engenharia Informática**

**2022/2023**

Alexandre Santos 24585

Sofia Sousa 23435

Relatório de Projeto

da

Unidade Curricular de **Programação 2**

**Gestão de um stand de automóveis**

Janeiro de 2023

Conteúdo

[1. Introdução 3](#_Toc124073357)

[2. Desenvolvimento do trabalho 4](#_Toc124073358)

[2.1 Diagramas Desenvolvidos 4](#_Toc124073359)

[2.2 Ferramentas Utilizadas 6](#_Toc124073360)

[2.3 Principais Dificuldades 7](#_Toc124073361)

[3. Conclusão 8](#_Toc124073362)

[Referências 9](#_Toc124073363)

# 1. Introdução

Introdução…

Contextualização …

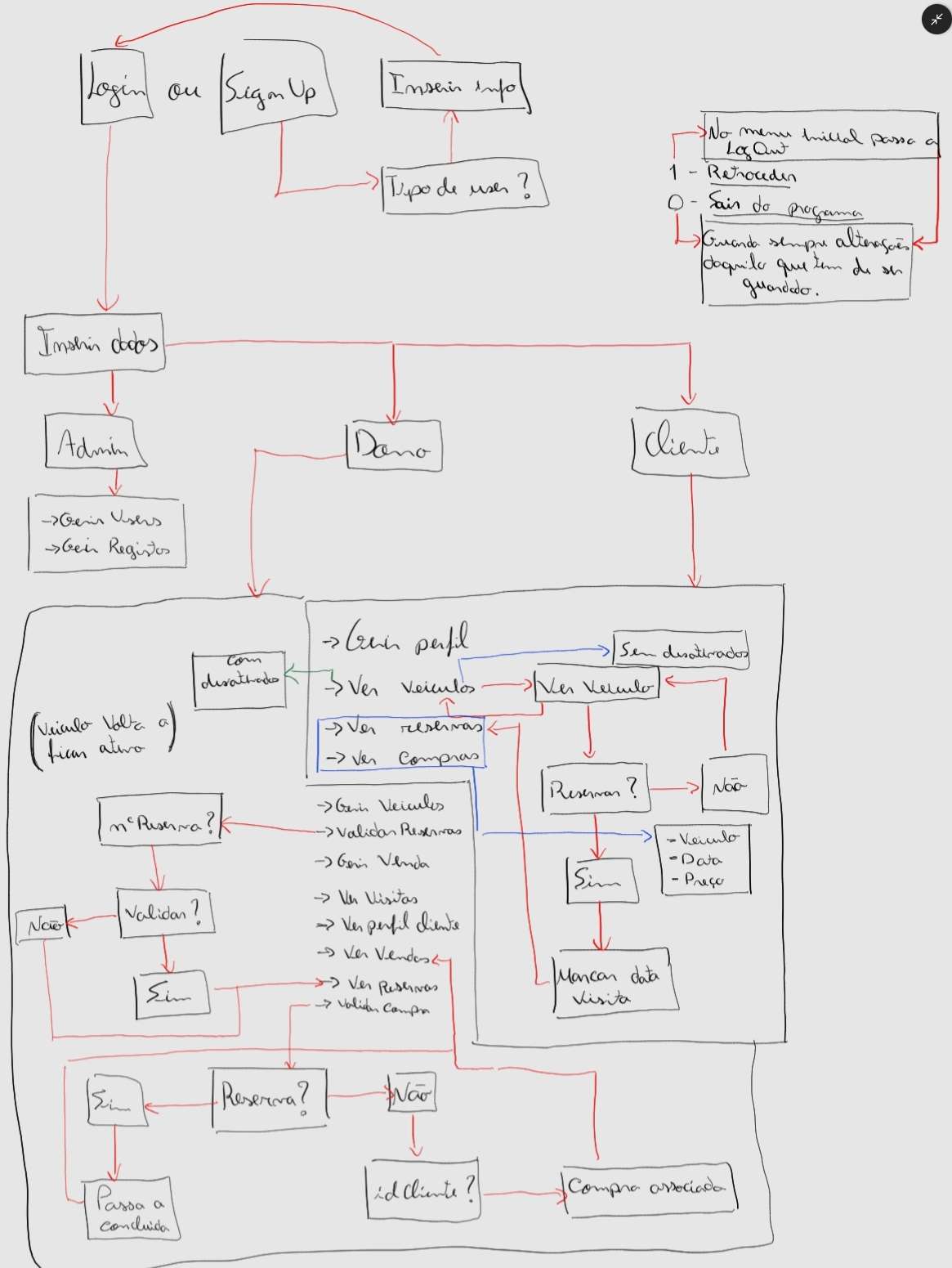
Apresentação de objetivos de projeto… principalmente em termos de dados ….

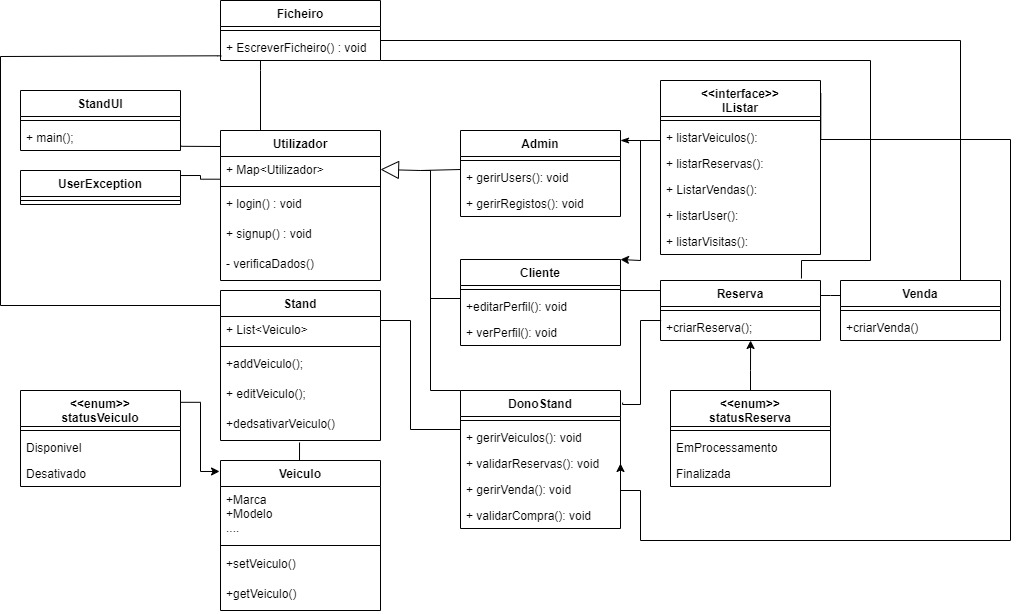
…

# 2. Desenvolvimento do trabalho

## Diagramas Desenvolvidos

## 

Numa fase inicial apenas tentamos passar a nossa ideia de como o programa final iria funcionar, então fizemos um esboço de como seria a utilização do programa passo a passo, sendo os retângulos as ações e as setas os caminhos entre ações para demonstrar a sucessão de acontecimentos.

Depois de passarmos a linha de pensamento para um diagrama, passamos esse diagrama para um diagrama de classes que representasse minimamente a imagem anterior, após muitas tentativas acabamos por seguir o seguinte diagrama de classes.

Apesar de estar simples e não conter muitos dos elementos que costumam constar num diagrama de classes, ajudou muito para que o trabalho em equipa não fosse desequilibrado e as tarefas fossem realizadas da forma correta.

## 2.2 Ferramentas Utilizadas

Durante o desenvolvimento do trabalho usamos diversas ferramentas, para comunicação optamos pelo Discord, para criar uma checklist das tarefas que precisavam de ser realizadas usamos o Notion, com o GitHub e o Parsec tivemos a possibilidade de trabalhar em conjunto no mesmo projeto sem problemas de compatibilidade entre versões, e por fim o IDE que usamos foi o Intellij sendo uma ferramenta perfeita para o desenvolvimento em Java

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, cartão-de-visita, gráficos de vetor

Descrição gerada automaticamente

## 2.3 Principais Dificuldades

# 3. Conclusão

…….

# Referências

1. Apontamentos fornecidos pelo professor;
2. <https://www.w3schools.com/java/>
3. https://stackoverflow.com