



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo



IFSP - Campus Campinas

Avenida Comendador Aladino Selmi - Bairro Amarais - Campinas/SP.

CEP 13069-901 Fone: (19) 3746-6138

Projeto Interdisciplinar – T1

Linguagem de Programação III

Semestre: 2018/01

Prof. Everton Silva

Prof. Draylson

Projeto Interdisciplinar

A00, BD2, LP3

1. Descrição

O projeto consiste no projeto e desenvolvimento de um sistema ou aplicação orientada a objetos utilizando a linguagem Java. O projeto deverá ser desenvolvido em grupo, sendo que, cada grupo deverá desenvolver um sistema ou aplicação diferente. O projeto interdisciplinar envolve as disciplinas **Análise Orientada a Objetos (A00)**, **Banco de Dados II (BD2)** e **Linguagem de Programação III (LP3)**.

2. Regras Gerais

Cada disciplina exigirá atividades/tarefas relativas ao seu conteúdo. O detalhamento das atividades será apresentado em cada disciplina. Em resumo:

- A00: Modelagem do sistema usando diagrama de casos de uso, de classe, de atividade e de sequência (obs.: caso se acredite que algum deles não se aplique ao sistema sendo desenvolvido, conversar com professor para verificação da necessidade);
- BD2: Modelagem, construção e armazenamento dos dados do sistema;
- LP3: Implementação do sistema.

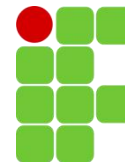
As regras gerais são:

- O projeto deverá ser feito em grupos de duas ou três pessoas (podem-se abrir exceções para alunos que façam somente uma ou duas disciplinas e não tenham colegas na mesma situação);
- As notas de cada disciplina serão obtidas separadamente. Desta forma, um aluno que cursar uma ou duas disciplinas não será prejudicado;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo



IFSP - Campus Campinas

Avenida Comendador Aladino Selmi - Bairro Amarais - Campinas/SP.

CEP 13069-901 Fone: (19) 3746-6138

- Ao final do semestre, os alunos devem elaborar uma apresentação do sistema final, mostrando o resultado das respectivas atividades requeridas por cada uma das disciplinas cursadas.
- Todos do grupo devem apresentar. A entrega do trabalho por Moodle/e-mail é só uma formalidade e não garante a avaliação. Quem não for apresentar levará, a princípio, 0. Poderá justificar ausência da mesma forma que em aula normal, podendo combinar com os professores uma outra data para apresentar.
- As apresentações serão realizadas durante as aulas dos dias 19/06, 21/06 e 22/06 e terão duração máxima de 15 minutos.
- A ordem das apresentações será sorteada entre 04/06 a 08/06 em uma das disciplinas.

3. Atividades de LP3

As atividades requeridas pela disciplina de LP3 consiste na implementação do sistema proposto para o grupo em linguagem de programação Java. Além da desenvoltura dos alunos durante a apresentação e a relevância da proposta de sistema, serão considerados na avaliação os seguintes critérios:

- Complexidade e adequação da lógica de programação codificada;
- Aplicação de boas práticas de programação em Java;
- Utilização dos recursos da linguagem abordados na disciplina, sendo obrigatório:
 - Classes e objetos (contendo atributos, construtores e métodos com os devidos controles de acesso);
 - Composições;
 - Herança (podendo envolver classes abstratas e interfaces);
 - Coleções genéricas;
 - Interfaces gráficas;
 - Tratamentos de exceção.