

Programação Orientada a Objetos (BCC - 5954018 - 2S2024)**Profa. Dra. Mirela Teixeira Cazzolato****Projeto Prático da Disciplina****Definição dos itens que serão avaliados no projeto**

A seguir, são listados os itens obrigatórios, que deverão ser cobertos / implementados no projeto prático da disciplina. Os pontos avaliados serão:

1. Uso adequado dos conceitos de POO e da linguagem Java, vistos em aula:
 - a. Classes e encapsulamento (obrigatório)
 - b. Herança e polimorfismo (obrigatório)
 - c. Métodos estáticos (obrigatório)
 - d. Tratamentos de exceções (obrigatório)
 - e. Métodos e classes abstratas
 - f. Interfaces
 - g. Métodos e classes genéricas
 - h. Uso de coleções
 - i. Persistência de dados (obrigatório)
2. Apresentação e documentação do projeto:
 - a. Geração da documentação do código, usando **Javadoc**.
 - i. O material de apoio sobre **Javadoc** pode ser encontrado [nesse link](#) (apêndice do nosso livro texto).
 - ii. Comente seu código, mas não excessivamente: o código, por si só, deve mostrar o que ele deve fazer (ou está fazendo). Comentários complementares, e aqueles que descrevem os papéis das funções, classes, e metadados, são bem vindos!
 - b. Indentação e organização do código
 - c. Nomes de variáveis, classes e métodos devem ser adequados e significativos
 - i. Evite nomes como "teste", "aux", ou abreviações, principalmente as pouco intuitivas
 - d. Representação das informações dentro das classes devem ser corretas e fazer sentido, semanticamente.
 - e. Métodos (funções) devem ser curtas e, sempre que possível, com responsabilidade única.