

Fundação CECIERJ  
Tecnologia em Sistemas de Computação  
Programação com Interfaces Gráficas  
AD2 2 o semestre de 2017  
Gabarito

Professores: Mario Benevides e Paulo Roma

**Resumo**

O objetivo da AD2 é complementar as tarefas que ficaram faltando na AD1. Implementar uma interface gráfica, para a video locadora, que permita executar todas as tarefas necessárias: inserir e remover novos itens e clientes, consultar a disponibilidade de um dado item, consultar o saldo de um cliente. Gere também relatórios mostrando os clientes em atraso, e os itens mais alugados. Teste o seu código completamente. Insira pelo menos 30 itens e 10 clientes. A interface implementada deve ser a mais adequada possível aos requisitos de uma video locadora.

## 1 Video Locadora

Como definido no enunciado da AD, não há um formato fixo. Pode ser utilizado um menu, ou abas (**Notebook**), desde que tenha os requisitos para o funcionamento das tarefas da video locadora. Assim, a seguir temos um exemplo de tela principal da aplicação.

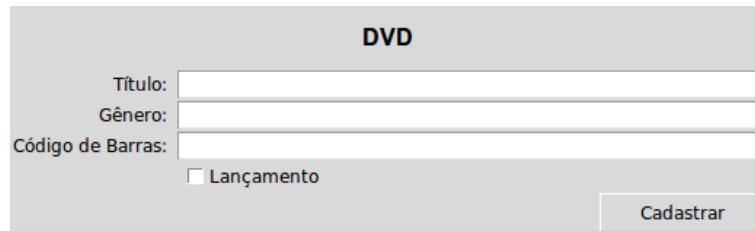


Figura 1: Tela principal.

Para a questão do teste, é preciso realizar a inserção de 30 itens e 10 clientes, isso pode ser realizado usando um banco de dados, usando arquivo ou simplesmente inserindo diretamente no código (*hard coded*) como na AD1.

## 2 Cadastros

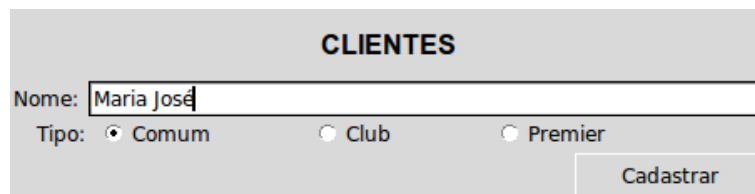
O menu **Cadastros**, possibilita o cadastro de clientes, DVDs e GAMEs.



The form is titled "DVD" and contains the following fields and controls:

- Título:
- Gênero:
- Código de Barras:
- ☐ Lançamento
- 

Figura 2: Cadastro de DVD e lançamento.



The form is titled "CLIENTES" and contains the following fields and controls:

- Nome:
- Tipo: ☒ Comum ☐ Club ☐ Premier
- 

Figura 3: Cadastro de Cliente, com especificação do tipo.

## 3 Consultas

No processo de consulta, é o local para encontrarmos o cadastro dos clientes e um bom ponto de partida para realizarmos o aluguel de itens.



The form is titled "CLIENTES" and contains the following fields and controls:

- Nome:
- 
- Results table:

José Soares Filho	PremierMember	<input type="button" value="Ver"/>	<input type="button" value="Remover"/>
Maria José	ClubMember	<input type="button" value="Ver"/>	<input type="button" value="Remover"/>

Figura 4: Busca por clientes com *substring* José.

ALUGAR ITEM		
TÍTULO	GÊNERO	CÓDIGO DE BARRAS
O Hobbit	Fantasia	110011001

Figura 5: Após selecionar o cliente, podemos realizar o aluguel de itens.

## 4 Relatórios

Algumas alterações podem ser necessárias nas classes base, para confecção dos relatórios, como por exemplo, a dos itens mais alugados. A simples inclusão de um atributo na definição do item pode resolver o problema (ex.: `self.__rentedCounter__ = 0`).

Cadastros		Consultas	Relatórios	Fechar
ITENS MAIS ALUGADOS:				
Dota 2	- 6 Vezes			
O Hobbit	- 6 Vezes			
O Senhor do Anéis	- 4 Vezes			
Na Natureza Selvagem	- 1 Vez			

Figura 6: Relatório de itens mais alugados.