Nome: Dailton Dourado de Lima  
Turma: Analise e Desenvolvimento de Sistema

Controle das Facilidades de Montagem Cenográficos

Especificação do Projeto:

O Sistema irá abranger as facilidades para controlar as montagens de cenários cenográficos, quando o produtor de cada programa de TV definir os Cenários e seus respectivas peças a serem alocadas em determinado período.

Em contra partida o administrador do sistema irá ter o controle e uma visão de organizar as peças em seu devido local, que irá determinar uma melhor movimento das peças para serem alocadas pelo produtor ou responsáveis pelo cenários que utilizará de seus serviços em período de mudança de temas específicos ou carga horária para realização do mesmo.

Periodicamente o administrador irá gerar uma ordem de serviço para movimentar empréstimo/devolução das peças do cenários.

Revisão Bibliográfica:

O Sistema para ter plena funcionalidade, é necessário diversas ferramentas e recursos de máquina (software e hardware). Neste capitulo será abordado as ferramentas utilizadas para o desenvolvimento e implementação do sistema.

Computador:

É uma máquina capaz de processar tipos variados de tratamento da informação dos dados, dentre inúmeros atributos, como armazenar, processar e calcular o mesmo. O computador para executar tais funções necessita de dois elementos primordiais para sua existência o hardware e software.

Hardware:

É o elemento em que o usuário tem maior familiaridade (parte física), que consiste em dispositivos eletrônicos de entrada e saída. O termo “Hardware” é utilizado para fazer referência a detalhes específicos de uma máquina. Há dois tipos específicos de hardware como interno (hard disk, processador, memória-ram, placa de vídeo, placa mãe, etc.) e externo (Monitor, teclado, mouse, impressora, etc.).

Software:

É o elemento lógico que gerencias um fluxo de instruções na linguagem de programação que permite as funcionalidades do computador ser executado com eficiências.

Pode ser classificado em três tipos:

Software de Sistema: É constituído pelos Sistemas Operacionais (S.O.) como Windows e Linux. (PACIEVITCH, 2011).

Software de Programação - São softwares usados para criar outros programas a parir de uma linguagem de programação como: Java, PHP, Pascal, C# entre outras (PACIEVITCH, 2011).

Software de Aplicação - São os programas utilizados para aplicações dentro do sistema operacional (S.O.), que não estejam ligados com o funcionamento do mesmo. Exemplos: Word, Excel, Bloco de Notas, Calculadora entre outros (PACIEVITCH,

2011).

Redes de Computadores

É um conjunto de processadores capazes de trocar informações e partilhar recursos, ou seja, onde há pelo menos dois dispositivos interligados entre si ou por um subsistema de comunicação, de modo poderem compartilhar recursos físico e lógicos, que podem ser: dados, impressora, mensagens, etc.

A internet é um sistema global de redes de computadores que utiliza um conjunto de protocolo padrão (TCP/IP) para servir bilhões de usuários no mundo, interligando várias redes que consiste entre empresas privadas, públicas, acadêmicas e governamentais. Com alcance local e global, que interliga uma ampla variedade de tecnologia de rede eletrônicas, sem fio e ópticas.



Figura 1: Redes de Computadores  
Fonte: [www.tecvirtua.com.br](http://www.tecvirtua.com.br)

“Protocolo é a 'língua' dos computadores, ou seja, uma espécie de idioma que

segue normas e padrões determinados, pois é através dele que é possível a comunicação entre um ou mais computadores” (ALENCAR, 2005).

“O protocolo permite a comunicação entre processos (que se executam eventualmente em diferentes máquinas), isto é, um conjunto de regras e procedimentos a respeitar para emitir e receber dados numa rede” (ALENCAR, 2005).

“Existem diversos tipos de protocolos, alguns deles, por exemplo, são

especializados na troca de ficheiros como o FTP (*File Transfer Protocol* -

Protocolo de Transferência de Arquivos), outros poderão servir para gerir

simplesmente o estado da transmissão e os erros como o ICMP (*Internet Control*

*Message Protocol* – Protocolo de Internet para Controle de Mensagens) entre

outros. Na internet (a maior rede de computadores interligados do mundo), os

protocolos utilizados fazem parte de uma sequência/conjunto de protocolos. Esta

sequência de protocolos chama-se TCP/IP (*Transmission Control Protocol* -

Protocolo de Controle de Transmissão / *Internet Protocol* – Protocolo de Internet)”

(ALENCAR, 2005).

Linguagem Java:

O Java se assemelha com o C e C++ em uma abordagem diferente, muitas das característica do Java não são inovações da mesma, mais união de tecnologias já testadas por centros de pesquisas. Todo programa desenvolvido pela linguagem é compilado para o chamado “byte-code”, que é uma instrução próxima da máquina, mais não de um Hardware. O “byte-code” é o código de uma máquina virtual idealizado pelos os criadores da linguagem. Por este motivo no processo de execução do programa é mais rápido do que se fosse simplesmente interpretado.

Ao compilar a aplicação em “byte-code” criou-se o conceito de portabilidade que pode se transportar em diferentes plataformas que suportam o Java. Este conceito abrange mais do que simplesmente compilar para ser executado, pois a linguagem é mais conhecida pela característica de Orientação a Objeto que foi uma inovadora em relação as linguagens. O Java suporta herança, mais não herança múltipla, que pode ser compensado no uso de herança e interfaces, onde uma classe herda o comportamento de sua superclasse além de oferecer implementações de várias interfaces, e permite criação de classes abstratas que é uma característica importante da orientação a objeto pela segurança.

Ao gerenciar a memória gasta da aplicação o Java trabalha automaticamente para tirar os lixos e evita erros comuns que se fosse o programador gerenciar cometeria. Eliminando os ponteiros e utilizar o vetor, objeto e outras estruturas substitutivas trouxe benefícios em termos de segurança. O programador perde o acesso a memória, trazendo o mesmo para focar simplesmente no desenvolvimento de sua aplicação e deixando o trabalho de gerência dos recursos para a máquina virtual. No Java a presença de mecanismos de tratamento de exceções torna a aplicação mais robusta e mantendo em constante funcionamento mesmos sob condições anormais. A linguagem facilita a criação de várias “Threads” de execução.

Referências Bibliográficas:

A. MELO, Alexandre; H. LUCKOW, Décio. **Programação Java para a Web**. Novatec: 2010

BOECK, Heiko; **The Definitive Guide to NetBeans™ Platform 7**. 1ed. Apress: 2011

BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML: Guia do Usuário**. 2ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005

CORDEIRO, Gilliard. **Aplicações Java para a web com JSF e JPA**. Casa do Código

Date, C. J. **Introdução a Sistemas de Bancos de Dados**. 8ed. CAMPUS, 2004

DECK, Paul; KURNIAWAN, Budi. **Como Tomcat Funciona: Um Guia Completo para Desenvolver seu Próprio Java Servlet Contêiner**. Ciência Moderna, 2004

FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elisabeth; STERRA, Kathy; BATES, Bert. **Use a cabeça Padrões de Projeto.** 2ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007

P. CARVALHO, Tanisi; LORENZI, Fabiana; N. MATTOS, Patrícia. **Estruturas De Dados**. Thomson Learning, 2006

STERRA, Kathy; BATES, Bert. **Use a cabeça Java**. 2ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007