

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Orientação a Objetos

Carga Horária: 120 horas aula

Período: 2º ano

Data: 28/01/2025

Persistência de objetos

Implemente um programa em PHP que permita a manipulação de objetos de uma entidade escolhida pelo aluno, **persistindo-os em uma base de dados**.

Exemplos de entidades: pessoa, jogo, personagem, ponto turístico, piloto, cidade..... O aluno deve definir ao menos 5 atributos (além do ID) para a entidade escolhida.

O uso dos fundamentos da orientação a objetos (Interface, Herança e Polimorfismo) é opcional, mas agregará pontos na avaliação do projeto.

Instruções:

1 – O programa deve ter as funcionalidades para ler os dados e salvar um novo objeto (**inserir**), **listar** todos os objetos já inseridos, **buscar** um objeto pelo seu ID, além de **excluir** o objeto. Essas funcionalidades devem ser apresentadas em um menu.

2 – Crie as classes de modelo, util, dao e de execução dentro dos pacotes (diretórios) adequados.

3 – O script (SQL) para criar a base de dados em um banco MySQL deverá ser feito pelos alunos. O professor poderá auxiliar nesta tarefa.

3.1 – O script SQL deverá ser salvo em um arquivo, facilitando a criação da base quando for necessário. Este arquivo deve ser entregue como parte do trabalho.

4 – O trabalho deverá ser apresentado no dia **06/02/2025**, onde os alunos devem explicar como foi realizada a implementação e responder as perguntas feitas pelo professor.

4.1 – **ATENÇÃO:** caso o aluno não consiga mostrar a implementação no dia **06/02/2025**, ele deve procurar o professor e combinar um novo horário.

5 – O trabalho pode ser feito individualmente ou em duplas. Porém, na apresentação ao professor, ambos alunos da dupla devem estar presentes e serão questionados sobre a implementação.

Avaliação:

- A avaliação contemplará a implementação do código seguindo os padrões vistos em aula, bem como o atendimento aos requisitos solicitados pela atividade.