

# Trabalho Prático 1

## Rede Social de Pesquisadores

Édipo Fernandes Vieira de Oliveira - 2011054324

Diego Henrique de Castro Aniceto - 2011054286

Departamento de Ciência da Computação – Universidade Federal de Minas Gerais

14 de abril de 2015

### Resumo:

*Este relatório descreve a implementação da solução proposta para o problema de manipulação de e armazenamento de dados de uma rede social de pesquisadores. Para que fosse possível essa implementação foi utilizado a linguagem Java de programação além de teorias de Orientação a Objeto e Modularização.*

*O resultado obtido foi satisfatório, tanto em relação a solução do problema, quanto aos conceitos envolvidos.*

## 1. Introdução

Este trabalho tem como objetivo, introduzir os principais conceitos da Programação Orientada ao Objeto e modularização de código. Para que estes fossem exercitados foi proposto a solução de um problemas de manipulação e armazenamento de dados referentes a uma rede social de pesquisadores onde eles podem se relacionar através de artigos publicados, podem publicar seus artigos desenhados, entre outras coisas

A modelagem do problema gira em torno de três entidades principais, que são os Pesquisadores, os Veículos de Comunicação e os Artigos, e a partir delas e dos arquivos de entradas disponibilizados, e a partir disso realizar os calculos solicitados pela especificação do trabalho, que são: o calculo de popularidade de cada Pesquisador, o fator de impacto de cada Veiculo de Comunicação, e a pontuação de cada Artigo.

- A seção 2 discute detalhes de implementação.
- A seção 3 traz os testes realizados para verificar a solução do trabalho, bem como a saída gerada
- A seção 4 apresenta uma breve conclusão sobre o trabalho.
- E por fim a seção 5 traz as referências bibliográficas.

## 2. Implementação

### 2.1. Modularização e Encapsulamento

Como dito na secção anterior, a implementação da solução gira em torno das entidades Pesquisador, Veiculos de Comunicação e Artigo, estas foram mapeadas através da implementação de classes Java, onde seus atributos e métodos identificam-nas. Porém, apenas elas não são o suficiente para a resolução do problema, outras classes dependentes delas são necessarias para que a solução obtivesse êxito.

Das classes-entidades citadas acima, uma merece atenção especial, a entidade Artigo, pois ela se relaciona diretamente com as classes *Veiculos de Comunicação* e *Pesquisador*, além disso é preciso identificar as citações feitas nos artigos em questão. Afim de modularizar o código e facilitar seu entendimento as classes fora estruturadas da seguinte forma:

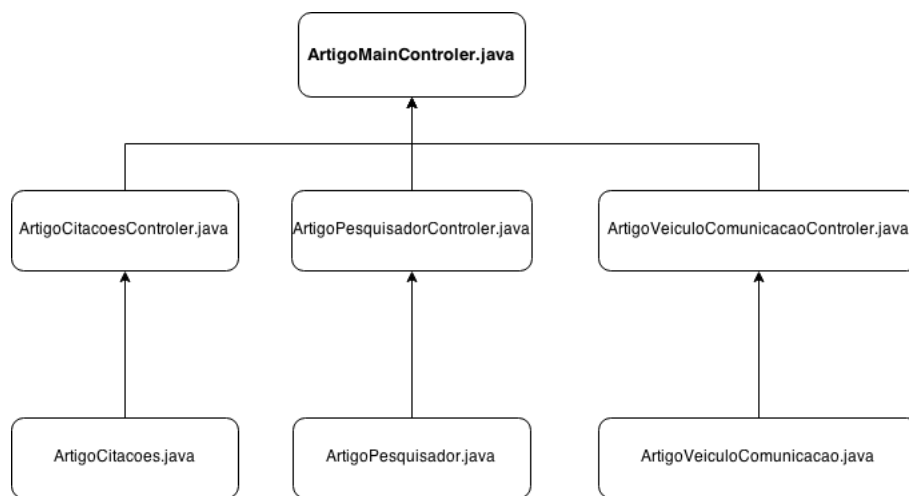


Figura 1: Estrutura de Dependência de Artigo

Como pode ser visto no diagrama acima, a classe **ArtigoMainControler.java** faz o encapsulamento das demais classes, fornecendo o conjunto de todas as operações necessárias envolvendo um Artigo, não sendo necessario assim nenhuma alteração nas classes bases.

A modularização das entidades Pesquisador e Veiculo de Comunicação foram feitas de forma similar a classe Artigo, porém de forma mais simples pois essas classes não tem dependências de demais classes, o que facilita o reuso e a manutenção destas.

### 2.2. Conceitos OO

Para a modularização e o encapsulamento das classes fossem possíveis, foi necessária a implementação dos conceitos de *Orientação a Objeto*.

O conceito utilizado para realizar o relacionamento entre as classes foi o de **Composição** onde temos uma classe que funciona como o *todo* e classes que funcionam como uma parte deste todo, por exemplo, a classe **PesquisadorControler** (responsável pela implementação dos métodos referentes a entidade Pesquisador) é o todo e a classe **Pesquisador** é parte da classe **PesquisadorControler**. Foi utilizado também o conceito de Objeto, que foi utilizado para que o acesso as classes dependentes fosse possível.

### 2.3. Calculos e Execução

O principal objetivo do trabalho era fornecer uma lista com a popularidade de cada pesquisador, o fator de impacto de cada veículo de comunicação e a pontuação de cada artigo. Para resolver esses problemas, foi criada uma classe especifica que processa todos esses dados e gera os dados solicitados.

Esta classe é composta por objetos de todas as classes **Controler** que fornecem as operações de suas respectivas entidades, tornando possível o processamento dos dados e o fornecimento das respostas.

Para que a solução fosse executada, foi desenvolvida uma classe principal, **MainClass**, que contem um construtor e um objeto da classe **Resultado** que realiza os cálculos necessários pra solucionar o problema proposto.

### 3. Testes

### 4. Conclusão

### 5. Referências bibliográficas