

Prova Prática (3ª VA) – Introdução à Programação II

Prof. Dr. Leandro Marques

Prof. Dr. Vanilson Burégio

Sistema: *Coders Football League*

Você foi contratado para implementar um sistema de controle e simulação de campeonatos de futebol. O sistema tem como funcionalidade principal a manutenção de equipes de futebol e o gerenciamento da participação dessas equipes em campeonatos. Todo campeonato nada mais é do que um conjunto de partidas que ocorrem entre duas equipes distintas, em datas distintas. O sistema deve gerar automaticamente as partidas de cada equipe, simulando resultados e, ao término da simulação, apresenta uma tabela com a pontuação de todas as equipes indicando a classificação.

O sistema possui interface gráfica em JavaFX, a camada de dados já foi implementada, os resultados são persistidos em arquivo, e você ficou responsável por atualizar algumas partes do código.

Cada atividade tem a seguinte pontuação associada (total de 12 pontos):

- (1,25) Criar método para ADICIONAR um jogador a uma equipe com seu respectivo número de camisa
- (0,25) Tratar exceção ao adicionar Jogador e apresentar mensagem de alerta para o usuário final
- (0,75) Criar método para REMOVER um jogador de uma equipe
- (0,25) Tratar exceção ao remover Jogador e apresentar mensagem de alerta para o usuário final
- (0,5) Implementar método *equals* na classe Partida, conforme descrição que consta no código de tal classe, a ser fornecido pelo professor
- (1,0) Adicionar método ABSTRATO 'calcularRenda' na classe Partida e implementar métodos nas suas classes filhas
- (1,0) Calcular renda de um campeonato com base em suas partidas
- (1,0) Implementar ordenação para pontuação de equipes
- (1,0) Retornar a lista de partidas de um campeonato ordenadas pela data em que ocorreram
- (2,0) Criar método para calcular informação sobre pontuação de equipes
- (3,0) Criar método responsável por criar todas as partidas de um campeonato

O código da aplicação traz mais detalhes do que precisa ser implementado em cada item acima através das tarefas marcadas como ‘TODO’ (a fazer), conforme Figura abaixo.

Description	Resource	Path
TODO (0,25) Tratar exceção do adicionarJogador e apresentar mensagem de alerta para o usuário final	TelaController.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/gui
TODO (0,25) Tratar exceção do removerJogador e apresentar mensagem de alerta para o usuário final	TelaController.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/gui
TODO (0,5) Implementar método equals desta classe seguindo regras a seguir:	Partida.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios/beans
TODO (0,75) Criar método para REMOVER um jogador desta equipe	Equipe.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios/beans
TODO (1,0) Adicionar método ABSTRATO 'calcularRenda' e implementar métodos nas classes filhas	Partida.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios/beans
TODO (1,0) Calcular renda deste campeonato com base em suas partidas	Campeonato.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios/beans
TODO (1,0) Implementar noção de ordenação para pontuação de equipes	EquipeInformation.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios/beans
TODO (1,0) Retornar a lista de partidas de um campeonato ordenadas pela data em que ocorreram	CampeonatoController.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios
TODO (1,25) Criar método para ADICIONAR um jogador a esta equipe com seu respectivo número de camisa	Equipe.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios/beans
TODO (2,0) Método para calcular informação sobre pontuação de equipes	CampeonatoController.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios
TODO (3,0) Este método será responsável por criar todas as partidas de um campeonato	CampeonatoController.java	/Prova Prática - Coders Footbal League com GUI/src/br/ufprpe/codersfootballleague/negocios

Boa prova!