Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Departamento de Computação – Engenharia de Computação

Laboratório Programação de Computadores II – 2010-1

Prof.ª Kecia Aline Marques Ferreira

**Trabalho Prático 2**

*Rede Social*

Neste trabalho, você deverá implementar um programa Java que simule uma rede social, similar ao Orkut e ao Facebook.

Nesta rede podem ser cadastrados dois tipos de usuários: pessoa e página.

Para as pessoas, serão armazenados o *login*, senha, e-mail e nome.

Para as páginas, serão armazenados o *login*, senha, e-mail do responsável, nome do responsável, título da página e tipo (por exemplo: escritor, entretenimento, comunidade, etc.).

Não pode haver mais de um usuário com mesmo *login* na rede.

O programa deverá prover as seguintes funcionalidades:

***Principal***: possui as seguintes opções:

***Login*:** realiza o *login* de um usuário.

***Geral*:** provê funcionalidades para o gerente da rede.

***Sair*:** encerra o programa

***Geral****:* possui as seguintes opções:

***Criar usuário***: lê dados de um usuário e o insere na rede.

***Remover usuário***: lê o *login* de um usuário e o remove da lista. O usuário deve ser removido da lista de usuários do sistema e deve também ser removido de todas as listas de amizade/favoritos nas quais apareça.

***Listar pessoas***: lista somente as pessoas cadastradas no sistema (login e nome)

***Listar páginas***: lista somente as páginas cadastradas no sistema (login e nome)

***Listar todos***: lista todos os usuários cadastrados no sistema (login e nome)

***As mais curtidas:*** exibe o *login* e nome das 5 páginas mais curtidas na rede.

***Sair***: retorna à interface Principal.

***Login***: solicita *login* e senha do usuário. Caso os dados estejam corretos, exibe o menu *Perfil*

***Perfil***: é a interface que provê funcionalidades para os usuários da rede. Exibe o *login* e nome do usuário *logado* e possui as seguintes opções:

***Sair***: exibe o menu Principal.

***Visualizar perfil***: exibe todos os dados do usuário.

***Alterar perfil***: permite que o usuário altere seus dados de perfil. Não é permitida a alteração do *login* do usuário.

***Inserir amigo***: o usuário informa o *login* de uma pessoa na rede. Esse login não pode ser de uma página. Se o usuário informado for igual ao usuário *logado* ou já estiver inserido na lista de amigos do usuário logado ou for uma página, o programa emite mensagem informativa. Caso contrário, o programa insere o contato na lista de amigos do usuário *logado*. O programa também insere o usuário *logado* na lista de amigos do usuário informado.

***Curtir Página***: o usuário informa o *login* de uma página na rede. Esse *login* não pode ser de uma pessoa. Se a página já estiver inserida na lista de favoritos do usuário logado, o programa emite mensagem informativa. Caso contrário, o programa insere a página na lista de favoritos do usuário *logado*.

***Listar amigos***: exibe os dados dos amigos do usuário (*login* e nome)

***Listar favoritos***: exibe os dados das páginas favoritas do usuário (*login* e nome)

1. **O que fazer?**

Você deverá implementar um programa em Java que atenda os requisitos do software. Na implementação, você deverá utilizar coleções e herança (onde for o caso).

1. **O que entregar?**

Os seguintes itens deverão ser entregues via Moodle:

- código fonte

- documentação contendo uma descrição das principais funcionalidades de seu software e exemplos de execução.

1. **Regras e avaliação**

* Valor: 30.0 pontos
* Entrega: a definir
* O trabalho deverá ser realizado individualmente ou em duplas.
* As duplas devem ser formadas no mesmo grupo de laboratório. Caso contrário, um dos alunos deverá realizar as aulas de laboratório no horário de aula do outro integrante do grupo.
* As aulas destinadas à realização do trabalho deverão ser utilizadas para este fim. A participação nas aulas será considerada para fins de avaliação do trabalho.
* Trabalhos parcial ou totalmente iguais receberão avaliação nula.
* O trabalho deverá ser apresentado na data determinada. O não comparecimento à apresentação ocasiona perda de 8,0 pontos na nota final obtida no trabalho.
* ***Não serão recebidos trabalhos com atraso.***