Relatório do Programa de E-mails

Elvis Nobrega de Alcantara

12 de julho de 2015

1 – Introdução

Programação orientada à objetos é um modelo de programação de sistemas baseado em interações entre objetos, que são classes em C++, no qual o programa é modelado. Também é usada a biblioteca de strings, que simplificam como se usa strings em relação à C, melhorando a criação e manipulação como um tipo simples. Usa-se a biblioteca dirent e stdio que são da linguagem C, e se tratam de manipulação de arquivos e tipos em C.

2 – Implementação do programa

O programa foi programado em C++, linguagem orientada à objetos, usando as bibliotecas descritas acima, e mais algumas situacionais.

A maior restrição do programa foi minha dificuldade em unir C++ com Perl, tirando assim uma parte definitiva do sistema.

Esse programa funciona baseado em um menu, que funciona de interface com um usuário admitido. Nesse menu temos as funções: Exibir todos os e-mails, remover um e-mail específico, ajuda (que exibe uma leve descrição do menu), tabela (que mostra a tabela com o e-mail e seus dados), total de e-mails, total de spams, mostra e-mail (exibe um e-mail específico) e sair, que fecha o programa.

3 – Casos de uso

A intenção de usar Perl para trabalhar com o texto dos e-mails, e pegar os dados necessários. Então guardar num vector de Emails, uma classe do sistema, que está numa Tabela, outra classe. Com filedir se pegam os nomes e quantos arquivos tem numa pasta específica, depois guarda-se e usam-se as opções, que são auto-explicativas.

4 – Conclusão

Finalmente, foi muito interessante utilizar de orientação a objetos para programar um sistema, porque o trabalho sai muito naturalmente. Tive muitas dificuldades para integrar os dois sistemas, não consegui. Mas, de organização, o programa está completo.