

Projeto LP2

GERENCIADOR DE TAREFAS POR PRIORIDADE

Aluno: Eduardo Nestor Ferreira Marinho

Propósito e Objetivos

Tendo em vista a necessidade dos usuários por um sistema que os permitam planejar o seu dia, suas atividades e responsabilidades de maneira simples, será criado uma interface de terminal para ajuda-los a gerenciar suas atividades que permite marcar prazo e prioridade das atividades, a partir de comandos intuitivos e simples: adicionar, remover, alterar, marcar, listar, entre outros.

Usuários-Alvo

O produto idealiza atingir principalmente o nicho dos programadores. Isso porque, será uma interface de terminal simples para as pessoas que gostam de aplicações de terminal seguindo a filosofia "suckless", ou seja, aplicações minimalistas e simples de propósito único. De maneira mais geral, a aplicação visa ser útil para qualquer usuário que goste de aplicações simples de terminal.

Valor Proposto e Diferenciação

O produto trará uma interface de terminal clara e intuitiva, além de uma interface simples, de modo a facilitar o uso da aplicação. Os dados são armazenados de maneira simples, permitindo adaptações diretas do próprio usuário, além de ser voltado para a comunidade "suckless" que focam no minimalismo da aplicação.

Longo Prazo

A aplicação possui abstracções que permitem fáceis alterações na interface do usuário e no banco de dados utilizado, possibilitando um mais fácil desenvolvimento e alterações de maneira mais simplificada, facilitando a manutenção e adaptação conforme o produto evolui.

Crazy8

- **Prioridade com números**
- **Suckless**
- **Comandos atribuídos a números**
- **Armazenamento permanente**
- GUI
- Trees
- Nerdfonts

BACKLOG

Alta prioridade

INTERFACE DO
USUÁRIO

Interface de terminal para leitura de
comandos e output da aplicação

TAREFA

Objeto que encapsulará dados de
cada uma das tarefas

MÉTODOS DE CONSULTA
E ALTERAÇÃO

Métodos que permitem
consultar e alterar as tarefas

BANCO DE
DADOS

Objeto que encapsula a lista de
Tarefas, as ordena, salva e lê nos
arquivos permanentes

MÉTODOS DE ESCRITA E
LEITURA DE ARQUIVOS

Métodos que irá ler e salvar os
dados em arquivos permanentes

Diagrama de Classes

