

FACULDADE ESTÁCIO

Criação de um Projeto – Auto Peças do Matuto

Rafael Lucena, Rennê Philipe e Rinaldo Rodrigo
Professor: Paulo Oliveira

2024
Recife - PE

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados	3
1.3. Justificativa	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	3
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.	4
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	4
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	4
2.5. Recursos previstos	5
2.6. Detalhamento técnico do projeto	5
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	5
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita)	5
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	5
3.3. Relato de Experiência Individual	5
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	5
3.2. METODOLOGIA	6
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	6
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	6
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	6

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

Projeto da disciplina Programação Orientada a Objetos em Java.

Elaborado pelo professor da disciplina junto aos alunos matriculados.

Nosso grupo é composto por 4 alunos cursante.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

Projeto elaborado pelo professor da matéria, para avaliar o conhecimento adquirido sobre todo o conteúdo discorrido em sala de aula.

Projeto tem como finalidade, a criação de um programa contendo uma estrutura de encapsulamento, herança e polimorfismo.

Identificamos a necessidade da criação de um programa voltado para uma loja de auto peças, onde temos a informação sobre o estoque e entrada de dados do usuário.

1.3. Justificativa

Programa foi criado no sentido de dar mais automação a loja de peças, onde as informações de seu estoque podem ser consultados de forma mais rápida e segura, conforme a alimentação do sistema.

Tem o objetivo de dar celeridade ao processo e maior controle.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Automação no seu atendimento, praticidade na consulta, agilidade e maior subsidio para a venda, onde o seu estoque poderá ser acessado por uma simples consulta, sem que haja o deslocamento físico.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 8. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

BARNES, David J.; KOLLING, Michael. Programação orientada a objetos com Java. 4. ed. São Paulo: Prentice Hall – Br, 2009.

CAMARA, Fabio. Orientação a objeto com .NET. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2006.

CARVALHO, Adelaide. Práticas de C# – Programação orientada por objetos. Lisboa: FCA, 2011.

Conceitos Básicos de Programação Orientada a Objetos

CORREIA, Carlos Henrique; TAFNER, Malcon Anderson. Análise orientada a objetos. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2006.

INTRODUÇÃO A PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS COM VISUAL BASIC.NET

SHUTTERSTOCK. Disponível em: <https://www.shutterstock.com>. Acesso em: dez. 2016

Além das consultas pelos sites diversos, dentre eles o google, gitub, chatgpt e vídeos do youtube.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Ao formarmos a equipe, discutimos em sala de aula, qual seria o tema utilizado para ser elaborado. Na aula seguinte, começamos a fazer as pesquisas bibliográficas, conteúdo na internet e fizemos um esboço.

Fizemos duas interações por vídeo conferência, através do aplicativo “discord” em seguida foi distribuído atividades entre os integrantes a partir da capacidade e desenvoltura junto a linguagem.

Os intervalos dos encontros foram quinzenais, mas a interação via grupo do whatsapp foi por cada evento elaborado.

2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

O contato foi mais intenso durante as aulas, no grupo de whatsapp e por vídeo conferência. Foi utilizado como estratégia o compartilhamento do arquivo constantemente para o grupo, a cada melhoria apresentada. Contando com a opinião em conjunto para um melhor desempenho, aparência e informações.

2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

A participação de todos foi fundamental para a construção do todo.

Alguns membros se destacam e tem mais familiaridade com cada conteúdo.

A pesquisa foi fundamental para a contribuição de cada um, além da criatividade e contextualização do projeto.

2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Programa foi construído e todas as metas alcançadas, afim de proporcionar ao empresário agilidade, facilidade e organização do seu estoque, base de dados e melhor munção de informações para a sua equipe de vendas. Sendo assim teremos um melhor desempenho e estrutura para dar maior condições de trabalho e performar melhor nas negociações com o cliente de forma mais assertiva.

2.5. Recursos previstos

O uso das informações contidas na internet e pesquisa junto a bibliografia.

Tivemos apenas o custo de R\$ 0,00 para a construção do Banner e projeto.

Utilizamos a estrutura da faculdade e estrutura pessoal doméstica como: computadores, energia, internet e tempo.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

Linguagem de Java e estrutura de Python, onde utilizamos o conceito de classes e objetos com a programação estruturada perante os conceitos de encapsulamento, herança e polimorfismo. Além de disponibilização de uma pequena estrutura de banco de dados

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

Aprendizado totalmente válido. A problematização, criação e desenvolvimento, nos faz sair da teoria para a prática. Ajuda a aprender com os erros e desafios. A pesquisa é fundamental para o conhecimento, pois conseguimos ir além das informações transmitidas em sala de aula.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

A programa para a loja de auto peças do matuto, foi criado de forma fictícia.

3.2. Relato de Experiência Individual

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Comunicação com o grupo foi direta. Não houve perda de tempo, onde as discussões eram objetivas e assertivas.

A pesquisa sobre alguns comandos foram fundamentais para o aprendizado de todos.

Pude contribuir com pesquisa sobre a criação, informações e colocação na entrada de dados do usuário.

3.2.2. METODOLOGIA

Grupo bastante colaborativo. Cada um contribui com a sua capacidade e conhecimento.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Bastante positivo.

Interação da equipe, partilha de informações, leveza na problematização, consideração de fala, ideias com indicativo de aprimoramento, coerência e assertividade.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Uma equipe colaborativa, lhe traz informações, conhecimento e dedicação.

Sentimento de que todos somos capazes de desenvolver algo, basta nos esforçar e buscar o conhecimento.

Equipe com uma desenvoltura bastante produtiva com objetividade e capacidade de interpretação e solução.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da equipe demonstrar uma boa desenvoltura, gostaríamos de ressaltar a importância de ter um mentor pra ajudar na construção do aprendizado.

Muito do que foi construído, foi mérito da equipe em buscar as informações em pesquisas que nos trouxe bastante ansiedade em saber como resolver um problema que ainda não tínhamos o conhecimento.

Sabemos que apenas o professor não é o suficiente para atender todas as demandas, apesar de que nos atendeu sempre que o acionamos.