



PROJETO ORIENTAÇÃO A OBJETOS

CC3642

SÃO BERNARDO DO CAMPO
NOVEMBRO - 2017

PROJETO ORIENTAÇÃO A OBJETOS

Trabalho apresentado ao Professor Leandro
da disciplina Orientação a Objetos,
turno noturno do curso de Ciência da
Computação.

Thyago M. do Santos - 222160202,
Rafael da Silva - 222160194,
Pedro de Matos Fedricci - 222160400,
Lincoln Cesar Goncalves Dias - 222150385

São Bernardo do Campo - 15/11/2017

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	p.4
2- DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	p. 5
3- AREAS DO CONHECIMENTO	p.6
4- APLICAÇÃO DO SOFTWARE	p.7
5- CÓDIGO	p.8
6- CONCLUSÃO	p.9
7- REFERÊNCIAS	p.10

1-INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o projeto realizado durante o curso de Orientação a Objetos, em todas as suas etapas, desde o seu princípio, que consiste na elaboração de esboços para o que viria a ser esta aplicação (“Guia de Serviços”), até o momento de conclusão e apresentação em sala do programa elaborado, este documento busca também especificar as ferramentas, linguagens, métodos e conceitos utilizados para execução do mesmo.

2-DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O projeto foi estruturado em 4 etapas básicas, iniciação, planejamento, execução e conclusão. Estas etapas estão descritas detalhamento nos tópicos seguintes.

2.1-INICIAÇÃO

Identificamos as necessidades, definimos os objetivos, estudamos a viabilidade e por fim selecionamos o projeto a ser trabalhado, que no caso foi nomeado como “Guia de Serviços”.

2.2-PLANEJAMENTO

Definição do escopo do projeto e atividades, verificação das melhores ferramentas para programação (Softwares), estabelecimentos do método e linguagem em que seria baseada a estrutura da aplicação.

2.3-EXECUÇÃO

Execução dos procedimentos estabelecidos no planejamento, dentre eles estão, a utilização do software Netbeans para programação e compilação da aplicação, utilizando a linguagem Java e baseados nos conceitos de programação orientada a objeto (Classes e Objetos, Atributos e Métodos, Encapsulamento, Gerenciamento de memória, Construtores e Destrutores, Reusabilidade, Linguagem de Modelagem Unificada (UML), ArrayLists (Java), Herança, Polimorfismo, Classes Abstratas).

2.4-CONCLUSÃO

Verificação de funcionamento da parte lógica e implementação na interface gráfica, criação de documentação e material para apresentação da aplicação.

3-AREAS DO CONHECIMENTO

As áreas do conhecimento envolvidas na confecção deste projeto estão definidas em Ciências exatas, pois utilizamos diversas vezes lógicas matemáticas incorporadas a conceitos de programação e também entramos no campo das Ciências Sociais, para identificação das necessidades de uma sociedade e assim proporcionar uma ferramenta que tivesse real utilidade para uma grande maioria.

4-APLICAÇÃO DO SOFTWARE

Desenvolvemos um software, que permite aos usuários buscar serviços tanto para empresas como para domicílios, com uma simples consulta o usuário pode solicitar um especialista em pintura, alvenaria, hidráulica, entre outros, estabelecendo um ranking de qualidade do serviço oferecido, criando assim uma rede de confiança mais sólida e confortável entre o solicitante e o prestador.

5-CÓDIGO

Essa secção é dedicada a explicar o funcionamento geral do código desenvolvido, será discutido assim a atribuição de tarefas entre as classes, sua lógica interna e relação com elementos externos, apresenta-se também a estrutura entre os *packages* elaborada a partir do padrão MVC.

5.1-Pacote Controlador

O pacote Controlador agrupa classes responsáveis por realizar tarefas indicadas pelo usuário da aplicação. Uma vez que o usuário interage com a interface gráfica (a qual o código é descrito no item Pacote Visualização), um objeto do Pacote Controlador, designado a responder essa ação, é acionado para completar a tarefa. As atribuições de cada classe serão descritas a seguir.

5.2-Pacote Modelo

O pacote Modelo agrupa classes responsáveis por manter estruturas de dados coerentes e consistentes para a aplicação basear-se suas tarefas. Essas estruturas abstraem um conjunto de dados e comportamentos estreitamente ligados, como por exemplo as classes Cliente e Prestador, as quais representam usuários distintos da aplicação. As atribuições de cada classe serão descritas a seguir.

5.3-Pacote Visualização

O pacote Visualização agrupa classes responsáveis pela interface gráfica do aplicativo, pelas interações entre as janelas e por relacionar uma ação de usuário uma resposta ou tarefa a ser realizada por um objeto do pacote Controlador. As atribuições de cada classe serão descritas a seguir.

6-CONCLUSÃO

Com a execução deste trabalho podemos concluir, como é estruturado um projeto deste de sua etapa inicial até a conclusão, definindo áreas de envolvimento, público alvo, viabilidade, ferramentas a serem utilizadas e métodos para desenvolvimento.

No decorrer das etapas, foi possível aprofundar conhecimentos e colocar em prática os conceitos teóricos transmitidos em sala de aula acerca da Programação Orientada Objeto. Foi possível também melhorar as práticas do trabalho em equipe.

Por fim conseguimos desenvolver uma aplicação funcional, que se mostra útil para uma grande parcela da população, eliminando algumas problemáticas encontradas por todos em momentos que há a necessidade de uma contratação de serviços englobados em nosso software.

6-REFERÊNCIAS

Livros

DEITEL, Paul'' DEITEL, Harvey. **Java – Como Programar**. 8.ed. SP: Pearson, 2010.

Material da Internet

MongoDB Java Driver Documentation.

Disponível em: <http://mongodb.github.io/mongo-java-driver/3.5/>.

Acesso em: 10 out.2017.