



**Universidade Federal de Roraima**  
**Prof. Filipe Dwan Pereira**  
**Trabalho Prático de Programação Orientada a Objetos**

**O objetivo deste trabalho é consolidar os itens estudados em sala e expandir o conhecimento com uso de tópicos ainda não abordados. Assim, queremos construir um programa que incorpore os conceitos de POO.**

**Temas:**

Os temas serão escolhidos pelos grupos, dentre os temas listados abaixo:

- Rede social (pessoas que gosta de animais);
- Locadora de carros;
- Locadora de vídeo;
- Sistema de venda de passagens aéreas;
- Loja virtual esportiva;
- Sistema de controle de vendas de um microempreendedor (vendas de relógios ou bolsas)
- Sistema de controle de estoque
- Hotel
- Gestão Universitária
- Restaurante
- Supermercado

Cada grupo deverá fazer uma descrição detalhada do sistema em termos de objetivos, funcionalidades e regras de negócio a serem implementadas. Esse documento deverá ser enviado pelo SIGAA até o dia **19/12/2017**. Tal documento deverá possuir um diagrama de classes.

**Obs.:** Sugere-se o uso do software “Astah Community” para criação de diagramas de classes.

Ressalta-se que os grupos que não enviarem este artefato até o deadline estabelecido, não poderão entregar o trabalho.

**Regras:**

- Os alunos deverão construir grupos preferencialmente de 3 e no máximo de 4 alunos. Caso o aluno deseje fazer o trabalho sozinho, este será avaliado da mesma forma que se estivesse em um grupo;
- Não basta que o software funcione, ele deve ser construído UTILIZANDO OS CONCEITOS DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS;
- O grupo deve persistir informações em arquivos. É facultativo o uso de SGBD (não valerá mais ou menos ponto).
- O trabalho valerá 10 pontos, sendo que 5 pontos divididos conforme os critérios de avaliação abaixo:
  - Tema com pelo menos 80% de correspondência ao sistema (10%)

- Estrutura do software em relação à Orientação a objetos (40%)
- Criatividade (10%)
- Funcionamento do sistema e corretude do código (30%)
- Documentação (10%)
  - código-fonte compilado (arquivos .class ou arquivo .jar), de forma que seja possível executar o software sem necessidade de compilação;
  - Javadoc
- Todo o código deve ser disponibilizado no gitHub. Destaca-se que o professor irá conferir os commits feitos pelos alunos, a fim de checar a participação da equipe.
- OBSERVAÇÕES SOBRE A TRANSMISSÃO:
  - O professor não se responsabiliza por falhas na submissão, falhas no SIGAA, e QUALQUER OUTRO PROBLEMA RELACIONADO. É de responsabilidade do aluno não deixar a entrega para última hora, e com isso se prevenir de tais problemas;
  - O professor não aceitará, posteriormente, nenhuma justificativa, e descartará qualquer e-mail de tentativa de justificativa por parte dos alunos.
- Apresentação (50%).
  - As apresentações serão semanais durante as aulas. Toda segunda os alunos deverão preparar um slide apresentando que fez na semana passada e o que fará na próxima semana. **O modelo dos slides será disponibilizado no SIGAA.**
  - Tais apresentações deverão mostrar as funcionalidades do software;
  - Haverá uma apresentação final com o software pronto no dia TAL TAL, na qual o projeto deverá estar pronto;
  - Os grupos que não entregarem o software NÃO TERÃO DIREITO À APRESENTAÇÃO;
  - Apenas os integrantes cujos nomes estiverem no arquivo entregue junto ao software terão direito à apresentação, e serão avaliados individualmente.

#### Datas Importantes:

**Entrega de Software: 26/01/2018**

**Apresentação final: 27/01/2018**

Grupos e Temas:

#### Grupo 1:

Tema:

Membros:

#### Grupo 2:

Tema:

Membros:

#### Grupo 3:

Tema:

Membros:

**Grupo 4:**

Tema:

Membros:

**Grupo 5:**

Tema:

Membros:

**Grupo 6:**

Tema:

Membros: