

Atividade N2 – POO – 2014

Java

A atividade N2 é composta pela construção de um sistema de Clínica Veterinária que é definido junta à matéria de Engenharia de Software e Banco de Dados.

Os alunos deverão formar grupos entre 3 e 4 pessoas.

Requisitos de Negócio

- Um cliente dirige-se a Clínica onde marca uma consulta com a secretária, fornecendo suas informações pessoais e do animal que deseja tratar. Se o cliente ou o animal não estiver cadastrado no sistema ou possua algum dado que precise ser atualizado, a secretária deve atualizar o cadastro.
- Em cada consulta, o cliente deve informar os sintomas aparentes do animal, os quais devem ser registrados. Um tratamento pode ser encerrado em apenas uma consulta, quando se tratar de algo simples ou pode se arrastar por muitas consultas, dependendo do diagnóstico do veterinário.
- Durante uma consulta, o veterinário pode marcar exames para o animal, a serem trazidos na consulta seguinte. O pedido dos exames e seus resultados devem ser registrados no histórico de tratamentos do animal. A manutenção das consultas é responsabilidade exclusiva do veterinário que a realizou.
- Após cada sessão, o histórico da consulta deve ser atualizado e gera-se uma conta a ser paga pelo cliente que poderá ser impressa (pode utilizar o Jasper report)
- É responsabilidade de a secretária manter os cadastros de clientes, animais, veterinários e espécies atualizados.

- 1- Construa o Diagrama de Classes.
- 2- O sistema deve ser escrito em JAVA e pode-se utilizar o Netbeans com a criação de formulários automáticos.
- 3- Construa todas as telas sem a necessidade de programá-las para que sejam visualizadas pelo professor no dia 29/10. Nesta mesma data o diagrama de classes também deve ser apresentado. Esta apresentação valerá 20% da nota do projeto
- 4- O projeto deverá ser apresentado na primeira semana de provas.
 - a. A apresentação do projeto deverá ser feita por todos os componentes do grupo
 - b. Os cadastros já deverão ser previamente realizados com informações verdadeiras
 - c. Todas as partes do projeto deverão ser testadas
 - d. É preciso utilizar Herança e utilizar algum tipo de Coleção dentro de algum formulário
 - e. O projeto deverá utilizar formulários do tipo MDI e possuir um menu suspenso.
 - f. Uma documentação deverá ser entregue IMPRESSA
 - i. Diagramas de classe e DER
 - ii. Informações Técnicas do Sistema (principais funcionalidades)
- 5- Os projetos da turma toda deverão estar gravados em um único CD/DVD.