



A3 – Projeto em Grupo

VALOR 40,0% da média final

Atividade a ser desenvolvida

Os alunos deverão formar grupos de no mínimo 3 alunos a no máximo 6 alunos. Eles desenvolverão um sistema distribuído eficiente utilizando a linguagem Java com orientação a objetos. O tema para o sistema será de escolha dos alunos, caso os alunos tenham dúvidas se o sistema é relevante ou não, favor consultar os professores da UC.

O sistema distribuído deve conter obrigatoriamente no mínimo 2 processos em execução ao mesmo tempo. Além disso, o sistema deve possuir no mínimo 5 funcionalidades diferentes e bem trabalhadas com requisitos importantes para o sistema.

No dia indicado pelos professores haverá a apresentação do sistema distribuído para a turma toda. A apresentação acontecerá, exclusivamente, na aula presencial.

Como será avaliada a Atividade?

A nota será dada baseada seguindo os critérios:

1. Tema relacionado com sistema distribuído;
2. Implementação do código do sistema;
3. Obedecer as características do sistema distribuído;
4. Escolhas de implementação de projeto (Protocolo, Tipo de Tecnologia,...);
5. Sistema funcionando com o mínimo de 2 processos e o mínimo de 5 funcionalidades;
6. Apresentação do projeto e perguntas respondidas no dia da apresentação;
7. Comunicação clara e uso do português correto.

O que devo enviar?

1. Código-fonte e um guia de instruções de como executar a sua aplicação.
2. A apresentação em slides.
3. Nome dos integrantes do grupo
4. No Ulife, o aluno pode anexar o código e os slides ou pode fornecer um link de um GitHub **público** com o projeto.

Até quando devo concluir a Atividade?

O projeto deve estar concluído e os slides montados até o dia **12/06/2023** antes do início da aula presencial da UC.

A apresentação acontecerá no dia **12/06** na aula presencial da UC.

Sugestões de projetos

- O projeto pode combinar o *frontend* da UC Usabilidade, Desenvolvimento Web, Mobile e Jogos, mas na apresentação do projeto de Sistemas Distribuídos, o sistema completo deve estar pronto (incluindo o *frontend*).
- Um jogo cliente-servidor feito utilizando *sockets* (não forca, nem jogo-da-velha, evite jogos simples).
- O *Backend* de um site e uma API REST para se comunicar com ele (pode combinar com o projeto de usabilidade).
 - Por exemplo, o *backend* de uma biblioteca, onde o usuário pode reservar e emprestar livro remotamente.
- Um sistema cliente-servidor que realiza agendamento de consultas.