

# Trabalho de POO

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver, usando Orientação a Objetos, um software que tenha persistência de dados (ou seja: que possibilite o armazenamento e a recuperação de registros por meio de conexão com um servidor de banco de dados). O software será desenvolvido seguindo os conceitos de arquitetura em camadas (tendo, portanto, as camadas `Entity`, `Repository`, `Service` e `Controller`).

## Requisitos principais

**1** O software deve conter no mínimo **três classes/entidades e suas respectivas camadas**, não sendo contabilizadas neste caso as entidades decorrentes de relacionamentos N:M.

**2** Para todas as entidades, devem ser implementadas as seguintes operações:

- a) listar todos os registros;
- b) criar novo registro;
- c) editar um registro;
- d) excluir um registro;
- e) pesquisar um registro;

- 3** Deve existir ao menos uma regra de negócio que envolva a análise de dados de outra entidade para a tomada de decisão. Por exemplo:
- um aluno só pode se matricular na disciplina X se tiver cursado os pré-requisitos desta disciplina;
  - um cliente só pode alugar um veículo se já tiver quitado todos os alugueis realizados anteriormente;

## Entregáveis

O grupo, formado por 3 a 4 integrantes, deve entregar os seguintes arquivos:

- 1** Um vídeo, com duração de 1 a 2 minutos, em que integrantes do grupo apresentam o contexto de desenvolvimento do trabalho.
- 2** Um vídeo mostrando as requisições enviadas para a API e o reflexo das operações efetuadas no banco de dados. Neste ponto, devem ser consideradas todas as operações de manipulação de dados de todas as entidades.
- 3** Um vídeo em que o grupo explica especificamente o método especial (item 3 do enunciado), sua implementação e funcionamento.

4

O programa implementado, contendo todos os arquivos necessários (exceto a pasta `node_modules` ) para a sua execução, bem como as requisições efetuadas para a manipulação de dados.