

Projeto Final Etapa 2 e 3

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Prof. Dr. Lucas C. Ribas

Segue abaixo a descrição das duas próximas etapas do projeto.

1 Etapa 2: entrega do projeto

A entrega do projeto deve ser realizada por cada membro do grupo individualmente e será dividida em duas partes:

1. **Entrega do arquivo NOME_RA.zip** : esse arquivo deve conter:
 - Uma pasta com o código-fonte do projeto e todos os arquivos necessários para a execução, com exceção dos arquivos do banco de dados.
 - Um arquivo executável .jar.
 - A documentação do projeto em formato PDF (javadoc).
 - Um arquivo README, que pode ser um .txt, contendo as bibliotecas externas usadas, informações sobre o banco de dados, caso seja aplicável, e as configurações necessárias para executar o projeto. Não há necessidade de enviar arquivos relacionados ao banco de dados.
2. **Preenchimento do questionário anexo:** esse formulário deve ser preenchido individualmente. Portanto, as respostas não precisam ser iguais às dos colegas de grupo.

2 Etapa 3: apresentação

Para a avaliação do projeto, todos os membros do grupo devem preparar e participar de uma apresentação. Aqui estão as diretrizes e roteiro para essa apresentação:

- O tempo máximo para a apresentação é de 15 minutos.
- O período para perguntas e respostas é de 5 minutos.

Em relação ao conteúdo da apresentação, segue uma sugestão de organização:

1. Comece dando uma visão geral da ideia inicial, discutindo a motivação, objetivos e funcionalidades que se pretendia alcançar.
2. Em seguida, apresente e explique o projeto que foi desenvolvido, discutindo se o resultado final está de acordo com o que foi planejado inicialmente.
3. Para isso, vocês podem falar sobre as classes e suas relações, fazendo uso de diagramas e esquemas. Além disso, liste as telas de interface gráficas (pode mostrar um print de cada) e funções delas.
4. Apresente as bibliotecas externas e ferramentas que foram usadas em cada etapa do projeto, como por exemplo, banco de dados, JavaFX, Swing, entre outras.

5. Faça uma breve demonstração do sistema, aplicação ou jogo que foi desenvolvido. Isso pode ser feito através de um vídeo ou mostrando/executando a aplicação em tempo real. Certifique-se de ter isso preparado com antecedência.
6. Por fim, apresente as limitações do projeto e discuta o que pode ser melhorado.

Assegure-se de seguir essas diretrizes para garantir que sua apresentação seja eficaz e bem-sucedida.