

**Documentação do Projeto de Final da Disciplina Programação Orientada A  
Objeto 2017.1**

**Hericlys Sousa, Thamyres Menezes e Tiago de Moura Oliveira**

Graduando do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Universidade  
Federal do Piauí

*hericlysdllarii@gmail.com, thamymnz@gmail.com e suubmundo@gmail.com*

**Resumo:** *Esse relatório apresenta as análises técnicas e estruturais da construção do projeto final da disciplina Programação Orientada A Objeto 2017.1 ministrada pela professora Heloína Alves Arnaldo.*

## **1. Introdução**

Este relatório é sobre um programa para simular o registro de dados dos cyber-atletas de uma liga de jogos eletrônicos (e-sport), nele é feito o gerenciamento dos cyber-atletas.

## **2. Seções Específicas**

### **2.1 Ambientes de Desenvolvimento**

Este programa foi desenvolvido por Hericlys Sousa, Thamyres Menezes e Tiago Oliveira, no ambiente do NetBeansIDE 8.2 usado o sistema operacional: Windows 7.

### **2.2 Especificidades gerais do Projeto**

Este programa tem como intuito cadastrar e alterar as informações de cyber-atletas que são: nome, idade, equipe, país, jogo, salário e o tempo que o cyber-atleta atua como profissional que vão ser fornecidos pelo usuário tendo ainda como opção remover cyber-atleta que for informado.

### **2.3 Funções Fornecidas**

Inserir cyber-atleta: informações pré-definidas com que o usuário final ira entrar.  
Alterar cyber-atleta: dentre as informações que o usuário ira entrar ele poderá altera-las.  
Remover cyber-atleta: ira remover o cyber-atleta desejado. Busca por nome: lista todos os cyber-atletas com o mesmo nome. Busca por pais: lista todos os cyber-atletas do mesmo país. Busca por jogo: imprime o nome de todos os cyber-atletas que jogam o jogo organizados por equipe. Imprimir o salário total de uma equipe: mostra ao usuário final uma soma do salário de todos os cyber-atletas da mesma equipe. Imprimir os três cyber-atletas que são profissionais a mais tempo: com base no tempo que o cyber--atleta atua como profissional o programa retorna os três cyber-atletas que são profissionais a mais tempo.