

Atividade 1 - Loja de Cartas Virtual

"Loja de Cartas Virtuais - Adaptada"

Prof. Murilo Zanini de Carvalho

Outubro|2020

Descrição:

Durante muitos anos, os jogos de cartas eram bastante limitados para Fulano. Fulano, nossa persona no caso, sempre gostou de cartas. Desde criança, quando as pessoas estavam felizes por estar jogando bola na rua, brincando com bolinhas de gude ou mesmo soltando pipa, nenhuma dessas tarefas chamava sua atenção.

Um dia, muito triste com a falta de interesse de seu filho em qualquer atividade que possibilitasse que seu filho tivesse alguma interação social com seus possíveis novos amigos, trouxe para a sua residência algo novo. O ano era 1997, um fenômeno mundial acabava de emergir, algo como Pok[alguma coisa aqui]. Um baralho de cartas, para dois jogadores foi entregue a Fulano.

Até mesmo hoje, a felicidade nos olhos de Fulano, ficou guardada no coração e na memória de seus pais. Ele ensinou todos seus colegas a jogarem, pessoas que ele nem conhecia direito e melhorou seu desempenho acadêmico por conta de seu amor incondicional pelo jogo de cartas.

Com o passar do tempo, Fulano começou a levar mais e mais a sério sua paixão pelas cartas e decidiu construir um sistema para gerenciar os dados sobre sua coleção. Para isso, ele decidiu pedir sua ajuda. O que ele deseja é construir um sistema que possibilite que ele armazene os dados sobre suas cartas, como um link para guardar a figura da imagem da carta, o id da carta, o nome da carta, sua raridade, a série e a coleção que ele pertence. Ele viu que essas informações podem ser buscadas em: <https://pokemontcg.io/>. Ele gostaria poder armazenar os dados das cartas em algum banco de dados local.

Implementação:

Para testar seu sistema, você deve:

- Apresentar uma tela que permita ao usuário informar os dados da carta e salvar eles;
- Na mesma tela, o usuário poderá navegar entre os dados que já estão cadastros;
- Os dados que devem ser armazenados em cada registro são:
 - URL da imagem da carta;
 - Id da carta;
 - Nome da carta;
 - Raridade da carta;
 - Série da carta;
 - Coleção da carta.
- As informações das cartas podem ser editadas;
- Deixar alguns dados básicos já pré-cadastrados no banco para que o usuário possa ver o que será cadastrado.

O seu programa principal deve apenas iniciar o seu sistema e TODA interação com o usuário deve acontecer apenas na sua classe principal do sistema.

Utilize os padrões de projeto que já foram vistos em aula (DAO) para a construção da solução. Para a construção do arquivo de DB do banco de dados SQLite, utilizar: <https://sqliteonline.com/>.

Regras:

- A atividade pode ser realizada em duplas (apenas para deixar claro, uma dupla tem no máximo 3 pessoas).
- Os nomes e os R.A.s da dupla devem estar no arquivo principal do sistema.
- Notificar o professor que a atividade foi finalizada, enviando para ele uma mensagem na ferramenta de comunicação utilizada na disciplina (MS Teams). Apenas um dos membros da dupla deve fazer isso. Aguardar o professor confirmar que já clonou o repositório.
- Data de entrega: 16/10/2020

Boa Atividade!