

Unidade Curricular: Programação I  Professor: Reinaldo José de Freitas  Data:  Competências a serem avaliadas:  Criar programas com interfaces gráficas para desktop com linguagem orientada a objetos e acesso a banco de dados com controle de versionamento.  Indicadores de Competência:  Aplica a orientação a objetos no contexto de desenvolvimento de sistemas.  Desenvolve sistemas utilizando interfaces gráficas em Swing.  Desenvolve sistemas com acesso a banco de dados.	Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de	Sistemas Semestre letivo: 2022.2
<ul> <li>Competências a serem avaliadas:         <ul> <li>Criar programas com interfaces gráficas para desktop com linguagem orientada a objetos e acesso a banco de dados com controle de versionamento.</li> <li>Indicadores de Competência:                 <ul> <li>Aplica a orientação a objetos no contexto de desenvolvimento de sistemas.</li> <li>Desenvolve sistemas utilizando interfaces gráficas em Swing.</li> <li>Desenvolve sistemas com acesso a banco</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	Unidade Curricular: Programação I	Módulo: 2
<ul> <li>Criar programas com interfaces gráficas para desktop com linguagem orientada a objetos e acesso a banco de dados com controle de versionamento.</li> <li>Aplica a orientação a objetos no contexto de desenvolvimento de sistemas.</li> <li>Desenvolve sistemas utilizando interfaces gráficas em Swing.</li> <li>Desenvolve sistemas com acesso a banco</li> </ul>	Professor: Reinaldo José de Freitas	Data:
	<ul> <li>Criar programas com interfaces gráficas para desktop com linguagem orientada a objetos e acesso a banco de dados com</li> </ul>	<ul> <li>Aplica a orientação a objetos no contexto de desenvolvimento de sistemas.</li> <li>Desenvolve sistemas utilizando interfaces gráficas em Swing.</li> <li>Desenvolve sistemas com acesso a banco</li> </ul>

Crie um projeto Swing2 com interface gráfica similar ao projeto Swing que permita através de menu fazer a chamada de 3 janelas de atualização de diferentes tabelas em um banco de dados MySQL. Cada janela deverá permitir a consulta, inclusão, atualização e exclusão de registros nas tabelas do banco de dados. Cada tabela deverá ter pelo menos 4 campos. Não poderá ser utilizada a tabela conta já utilizada em outros projetos, mas os códigos utilizados nas classes poderão ser reaproveitados. O projeto também deverá controlar a habilitação ou não dos campos e botões a serem utilizados nas operações solicitadas. Deverá existir confirmação para a inclusão, atualização e exclusão de registros.

## Observações:

- As tabelas devem fazer sentido entre elas. As respectivas chaves primárias e estrangeiras devem ser criadas.
- Para cada tabela deverá ser criada uma classe na aplicação com os respectivos atributos e métodos necessários. Estas classes deverão estar contidas em um pacote (package) em separado.
- Deverá ser anexado o script de criação do banco de dados. O script deverá ter o comando de criação do banco de dados.
- Deverá ser anexado um arquivo zip com o projeto criado
- O trabalho poderá ser feito em grupo de até 4 (quatro) alunos. Deverá ser anexado um arquivo txt com o nome dos componentes do grupo. Apenas um componente do grupo deve anexar o projeto no Moodle.
- O projeto tem que ser criado no Eclipse.
- Cada grupo terá 15 min para apresentar o seu projeto em sala de aula. Cada componente do grupo deverá participar da apresentação. A apresentação fará parte da avaliação. Não precisa criar apresentação no Powerpoint, pois a apresentação deverá ser feita com a aplicação rodando.
- Funcionalidades extras que forem desenvolvidas terão pontuação adicional.