

**INSTITUTO FEDERAL  
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**  
Minas Gerais  
Campus Bambuí

**Curso:** Engenharia de Computação  
**Disciplina:** Programação Orientada a Objetos  
**Professor:** Me. Felipe Lopes de Melo Faria  
**Atividade:** Trabalho Prático  
**Data Entrega:** até dia 19/08/22 **Horário:** 23:59  
Entrega pelo AVA  
**Valor:** 40 pontos

### **Trabalho Prático**

#### **1) Instruções:**

- ☐ Deverá ser feito em duplas ou individual. Pode haver 1 trio.
- ☐ Os nomes dos integrantes devem me ser entregues até dia 19/7 às 23:59 por e-mail: felipe.faria@ifmg.edu.br. Assunto do e-mail: Grupos de Trabalho de POO 2022/1
- ☐ O código deve estar comentado
- ☐ Basta apenas 1 integrante do grupo postar o trabalho. Não esqueçam de colocar os nomes dos integrantes na capa.
- ☐ **Pontuação:** 15 pontos para a parte escrita e 25 pontos para a implementação

**2)** Imagine que você e sua equipe (que pode ser composta só por você caso o trabalho seja individual) trabalham numa empresa de desenvolvimento de sistemas. Supõe-se que vocês foram contratados para desenvolver uma aplicação para um cliente. Então, pede-se:

**a)** Pode ser qualquer cliente, ou seja, tema livre. Seguem sugestões abaixo:

**i)** Dê continuidade ao trabalho de Análise e Projeto de Sistemas

**ii)** Sistema de Gerenciamento de Super mercado, Contábil, Escolar, Produtos Agrícolas, dentre outros.

**iii)** Sistema de Apoio à Decisão

**iv)** Sistema Especialista de Anamnese, Compra e Venda, Perfil de Usuário em Redes Sociais

**v)** Outro a sua escolha

**b)** Deve-se modelar o Diagrama de Classes de Projeto da Aplicação

**c)** Deve-se conter os conceitos de Orientação a Objetos, como: Classes, Herança, Polimorfismo, Encapsulamento, dentre outros.

**d)** Deve-se criar uma classe Aplicação, demonstrando a interação do usuário final com a Aplicação.

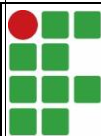
**e)** O trabalho que apresentar interface gráfica poderá ser valorado em até 5 pontos extras.

**f)** Deve ser produzido um relatório conforme normas da ABNT disponíveis no site do IFMG-Bambuí, sendo:

**i)** 1 página para Introdução: contextualização do cliente fictício e dos requisitos funcionais e não funcionais a serem implementados

**ii)** 3 a 4 páginas para o Desenvolvimento:

**(1)** 1 página para o Diagrama de Classes e uma breve explicação do diagrama



**INSTITUTO FEDERAL  
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**  
Minas Gerais  
Campus Bambuí

**Curso:** Engenharia de Computação  
**Disciplina:** Programação Orientada a Objetos  
**Professor:** Me. Felipe Lopes de Melo Faria  
**Atividade:** Trabalho Prático  
**Data Entrega:** até dia 19/08/22 **Horário:** 23:59  
Entrega pelo AVA  
**Valor:** 40 pontos

(2) 2 a 3 páginas explicando as principais classes da Aplicação

iii) 1 página para a Conclusão:

(1) Explicar os benefícios da Orientação a Objetos para o Projeto

iv) Apêndice:

(1) Código da aplicação ou indicação do nome da pasta ou link onde está o projeto. Trabalhos hospedados no GitHub poderão receber pontos extras

(2) Telas da aplicação se houver.

g) Deve-se entregar o código numa pasta juntamente com o trabalho ou indicar no trabalho o link onde o projeto está hospedado. Caso seja dessa forma, certifique-se de que eu recebo autorização para acessar o link.

**IMPORTANTE:** No dia 23 de agosto o grupo deverá apresentar para mim uma demonstração da aplicação. Horário e local serão agendados.

**Observação:** O trabalho será mais valorizado dependendo do nível de complexidade do mesmo. Por exemplo, quanto mais aplicação dos conceitos de POO, melhor valorizado ele será