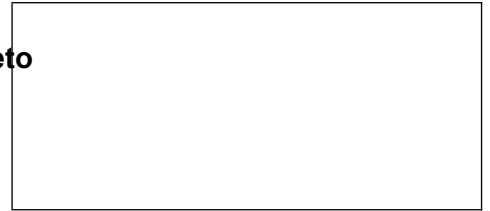


Disciplina: Tópicos Especiais em Informática
Professor: Prof. Fabrício G. Henrique



Projeto Prático

Objetivo

- Desenvolver uma aplicação utilizando a linguagem de programação *Python* de acordo com o tema escolhido em Sala de Aula.

Requisitos

- Implementar uma aplicação que contenha pelo menos dez interfaces gráficas (*UI*).
 - o O tipo de UI pode ser definido pelos integrantes: Console, Formulário ou Web.
- Armazenar dados de maneira persistente utilizando o SGBD da sua preferência.
 - o Os dados precisam ser armazenados em pelo menos três tabelas.
 - o Para cada tabela codificar na UI no mínimo três operações, dentre elas:
Insert, Update, Delete e/ou *Select*.
- Elaborar, necessariamente, as seguintes UI:
 - o *Login*: em que o usuário deverá fornecer um *nome de usuário* e uma *senha*. O acesso as funcionalidades do sistema ocorrem apenas para usuários previamente cadastrados.
 - o *Sobre*: que apresente dados do projeto {tema escolhido e objetivo} e dos desenvolvedores: {nome completo e código de matrícula}.
 - o *Menu*: em que o usuário poderá escolher a opção desejada da aplicação.
- Implementar uma funcionalidade que exporta todos os dados da aplicação no formato JSON. O arquivo deve ser compactado no formato *zip*.
- Implementar uma funcionalidade para importa dados.
 - o Os dados devem ser disponibilizados em um endereço da web.
 - o Usar o módulo *Requests* ou *URLlib*.
 - o Armazenar os dados importados em uma tabela.
 - o Apresentar os dados importados em uma UI da aplicação.

Critérios de Avaliação

Descrição	Sim	Não	Observação
[3.0 pontos] Implementação de pelo menos dez UI.			
[3.0 pontos] Modelagem do número mínimo de tabelas e implementação das operações.			
[2.0 pontos] Codificação da funcionalidade para exportação de dados no formato JSON.			
[2.0 pontos] Implementação da funcionalidade para importação dos dados.			

Informações

- Data de Entrega:
 - o Turma Manhã: __/06/2023
- Apresentação do projeto funcionando:
 - o Turma Manhã: __/06/2023
- Individual ou Duplas
- 100% da nota da prova B2
- Enviar o código fonte completo pelo Teams

Política de Colaboração

A programação de computadores é um processo criativo individual. Você deve chegar ao seu próprio entendimento do projeto, e descobrir um caminho para a solução. Durante este tempo, as discussões com os amigos são incentivadas. No entanto, quando chega a hora de escrever o código para resolver o problema, as discussões não são mais adequadas. Se você tiver dúvidas sobre como utilizar algum recurso da linguagem de programação, certamente você poderá pedir ajuda aos seus amigos, porém, em hipótese alguma copiar de outra pessoa. Você é responsável por manter as suas soluções longe de olhares indiscretos. Se alguém copiar o seu programa pode ser complexo determinar quem é o proprietário e quem é o copiador. Neste caso, todos os envolvidos serão penalizados. Assim, aproveite a oportunidade e bons estudos. Texto adaptado de <www.cs.princeton.edu>