

PERSISTÊNCIA DE OBJETOS (POB)

Prof. Fausto V. M. Ayres

PROJETO 1

Objetivo

Praticar os conceitos de persistência transparente de objetos, através do desenvolvimento de um sistema de informação, contendo aplicações para cadastrar, atualizar, deletar, consultar e listar objetos Java no banco de dados orientado a objetos Db4o.

Modelagem

Cada aluno escolherá um Tema e entregará um diagrama de classes UML, contendo atributos e relacionamentos (com cardinalidades) das classes.

Implementação

O projeto será organizado nos 5 pacotes

- **aplicacaoConsole**: uma classe com chamadas a classe Fachada para testar as funcionalidades de cadastrar, atualizar, deletar, consultar e listar
- **aplicacaoSwing**: pelo menos 1 Tela de Cadastro, 1 Tela de Exclusão, 1 Tela de Consulta e 1 Tela de Listagem
- **aplicacaoDesempenho**: uma aplicação console para testar o desempenho do sistema no que diz respeito ao cadastro e listagem de 1000 objetos.
- **fachada** – contém a classe Fachada com as regras de negócio e uso de DAO
- **modelo** – contém as classes de negócio do sistema, contendo pelo menos um atributo para armazenar imagem.
- **dao** – contém classes (padrão DAO) para conexão e acesso ao banco de dados (local ou remoto)

O projeto deverá elaborar pelo menos 2 consultas que envolvam navegação entre todas as classes do modelo e criar índices (na classe dao) para aqueles atributos que são mais utilizados em buscas.

O projeto deverá ser apresentado de forma cliente/servidor.

DATA DE ENTREGA DO DIAGRAMA UML = 19 de setembro

DATA DE APRESENTAÇÃO DO SISTEMA = 01 de outubro

PONTUAÇÃO:

- UML = 0.5
- aplicação console para cadastrar, atualizar, deletar, consultar e listar = 5
- aplicação swing = 1.0
- aplicação desempenho = 0.5
- organização do projeto (camadas, índices e cliente/servidor) = 1
- apresentação/acompanhamento individual = 2

Enviar a versão final do sistema para faustopob@gmail.com