

## PLANO DE EXECUÇÃO

**TEMA:** DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES PARA A ÁREA DA SAÚDE EMPREGANDO CONCEITOS DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS

### MODELO PROPOSTO:

(X) TEÓRICO-PRÁTICO ( ) ARTIGO CIENTÍFICO ( ) DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS

**INTEGRANTES:** ( ) INDIVIDUAL (X) GRUPO DE 5 ALUNOS

### OBJETIVOS:

Após o projeto integrador o aluno estará apto a desenvolver aplicações móveis e multiplataforma com interface gráfica, utilizando uma linguagem que aborda conceitos de programação orientada a objetos. O foco será aplicar estes conhecimentos no desenvolvimento de aplicações voltadas para às demandas reais na área da saúde.

### DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO PROJETO:

#### 1. PESQUISA

Tendo por base os conceitos explorados nas disciplinas de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis e Programação Orientada a Objetos, bem como a partir da contextualização dos mesmos, apresentadas na disciplina do Projeto Integrador III-B, os alunos irão sistematizar os conhecimentos junto ao seu grupo e empregá-los de forma prática desenvolvendo aplicações móveis e multiplataforma com interface gráfica utilizando os conceitos de orientação a objetos. Para desenvolver a aplicação deverá ser utilizada a linguagem PHP e na parte da interface gráfica poderá ser utilizado HTML responsivo e CSS para fins de estilização.

#### 2. DESENVOLVIMENTO

Durante todo o projeto, os alunos serão conduzidos ao resgate dos conceitos das duas disciplinas do módulo, assim como também serão orientados a empregar a Internet e os livros didáticos como fonte de referência para as atividades práticas. De forma a aplicar os conceitos na prática, os alunos em conjunto com os professores, irão praticar os conceitos de orientação a objetos nos encontros presenciais a fim de obter o embasamento necessário para a criação de aplicações móveis voltadas para a área da saúde baseado em estudo de caso prático.

Sendo assim, este projeto será composto por duas etapas principais. Primeiramente, será feita a criação da estrutura da aplicação, definindo todas as classes que serão implementadas e a relação entre elas. Também será feito um esboço dos itens que irão compor a interface gráfica. Na segunda etapa, os alunos irão praticar a criação dos objetos e a validação da estrutura em código PHP. Por fim, será desenvolvida a interface, utilizando HTML responsivo ou *frameworks front-end*, e a integração das classes criadas com a interface da aplicação.

#### 3. ENTREGA PARCIAL

A entrega parcial consistirá na entrega de um relatório contendo:

- Contextualização do problema na área da saúde;
- Diagrama de classes de todo o projeto (estrutura da aplicação);
- Explicação da relação entre as classes do projeto;
- Esboço da interface gráfica.

A entrega será única e exclusiva pela plataforma BlackBoard.

#### 4. ENTREGA FINAL

A entrega final consistirá na entrega dos códigos contendo os itens abaixo e da complementação do relatório parcial com os resultados finais obtidos.

- Implementação das classes em linguagem PHP, conforme definidas no diagrama de classes;
- Implementação da interface gráfica utilizando HTML ou algum *framework front-end*;
- Integração das classes criadas com a interface da aplicação.

A entrega será única e exclusiva pela plataforma BlackBoard.

#### REFERÊNCIAS OBRIGATÓRIAS:

SARAIVA, M. O.; BARRETO, J. S.. Desenvolvimento de sistemas com PHP. SAGAH, Porto Alegre, 2018.

MILETTO, E.M.; BERTAGNOLLI, S. C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. Bookman, Porto Alegre, 2014.

HERRINGTON, J. D. PHP Hacks: Dicas e ferramentas para criação de websites dinâmicos. Bookman, Porto Alegre, 2007.

LOBO, E. J. R. Criação de sites em PHP. Digerati Books, São Paulo, 2007.

#### REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:

DALL'OGGIO, P. PHP: Programando com orientação a Objetos. Novatec Editora, 2018.

TONSIG, S. L. Recursos visuais na web com PHP. Ciência Moderna, Rio de Janeiro, 2009.

ROBSON, E.; FREEMAN, E. Use a cabeça! HTML e CSS. Alta Books, 2ª edição, 2015.

GAMMA, E. et al. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Bookman, Porto Alegre, 2000.

SCHACH, S. R. Engenharia de software: os paradigmas clássico & orientado a objetos. AMGS Editora Ltda, 2010.

#### CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO:

Critérios	Peso	Nota	Obs.
Uso correto da Orientação a objetos	3		
Qualidade de código	2		
Qualidade da interface	2		
Diagrama de classes	1		
Apresentação	2		