# Sistema Acadêmico

## 1 Introdução

Nesta atividade você irá desenvolver um sistema acadêmico. O foco aqui será a avaliação das suas habilidades em desenvolver diversos tipos de artefatos Java. Por esse motivo, as funcionalidades terão um escopo reduzido.

## 2 O Sistema Acadêmico

#### 2.1 Artefatos

Você deve desenvolver, construir e entregar os seguintes artefatos:

- um módulo-web.jar (jar executável que expões operações nos dados do sistema na web)
- um módulo-professor.jar (jar executável que fornece uma aplicação desktop rica para gerenciamento dos dados)
- o sql do banco de dados você utilizou.

Esses artefatos se relacionam da seguinte forma:

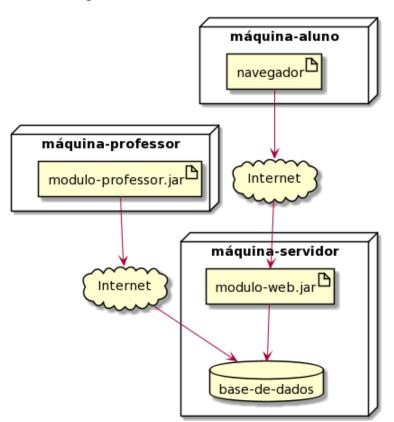


Figura 1 – Diagrama UML de Implantação do Sistema Acadêmico.

#### 2.2 Casos de uso

Um sistema é composto por partes. As partes são os artefatos. Aqui registro os casos de uso gerais do sistema.

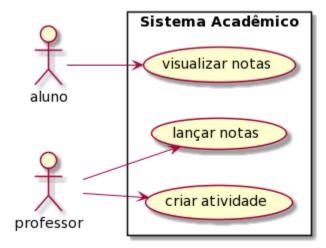


Figura 2 – Diagrama UML de casos de uso do Sistema Acadêmico.

Onde temos dois atores (aluno e professor) que vão interagir com o sistema (o retângulo determina as fronteiras do sistema) através de casos de uso (balões). Esse desenho é um diagrama de casos de uso. Um diagrama de casos de uso é uma figura que resume os casos de uso de um sistema.

#### Os casos de uso são:

#### 1. Visualizar notas

- 1. O aluno visita a página web do sistema
- 2. O sistema exibe a opção consultar notas
- 3. O aluno seleciona a opção consultar notas
- 4. O sistema pede seu número de matrícula
- 5. O aluno informa o seu número de matrícula e seleciona "consultar"
- 6. O sistema consulta suas notas registradas no sistema
- 7. O sistema exibe um relatório com suas notas

#### 2. Criar atividade:

- 1. O professor visita o aplicativo desktop do sistema
- 2. O sistema exibe a opção "criar atividade"
- 3. O professor seleciona a opção "criar atividade"
- 4. O sistema pede o nome da atividade, o prazo limite para entregas e a nota máxima da atividade.
- 5. O professor informa os dados e seleciona "criar"
- 6. O sistema salva a atividade

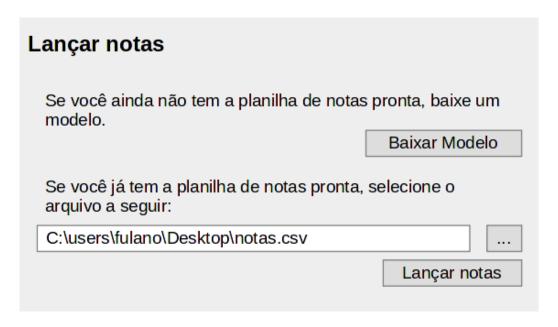
- 3. Lançar notas
  - 1. O professor visita o aplicativo desktop do sistema
  - 2. O sistema exibe a opção "lançar notas"
  - 3. O professor seleciona a opção "lançar notas"
  - 4. O sistema pede a atividade que será lançada as notas, pede o arquivo de texto com extensão ".csv" e a opção para "baixar modelo".
  - 5. O professor preenche os dados e seleciona "enviar"
  - 6. O sistema lança as notas dos alunos na atividade

#### Fluxos alternativos:

- 3.5b O professor seleciona a opção "baixar modelo"
- 3.6b O sistema fornece um arquivo ".csv" modelo com as notas zeradas para facilitar o preenchimento pelo professor.

[ Retorna ao passo 4 do fluxo principal ]

2.3 Protótipo da Interface Gráfica



### **Dados**

Nesse primeiro momento teremos apenas uma turma, um professor e vários alunos todos eles já cadastrados no sistema. Utilize os seguintes dados para teste:

Professora: Maria Antonia Antonina

Turma: Métodos Numéricos

Alunos:

Bernardo Ferreira bernardo.ferreira@email.com Jurema Silva jurema.silva@email.com Luzia Care luzia.care@email.com

Bernabe Palhano bernabe.palhano@email.com
Pedro Bezerra pedro.bezerra@email.com
Beatriz Souza beatriz.souza@email.com
Maria Fernanda maria.fernanda@email.com

Jose da Silva jose.silva@email.com Lindomar Lima lindomar.lima@email.com Ana Terra ana.terra@email.com

Ana Terra ana.terra@email.com

Maria da Penha maria.penha@email.com

Ana Fonseca ana.fonseca@email.com

Barbara de Alencar barbara.alencar@email.com

Jose Correia jose.correia@email.com Maria de Alencar maria.penha@gmail.com Ana da Silva ana.silva@email.com