

PROJETO DE PERSISTÊNCIA DE OBJETOS (POB) – PARTE 2

Prof. Fausto Ayres

Objetivo

Praticar os conceitos de persistência de objetos em Java, através do desenvolvimento de um sistema de informação, contendo aplicações para criar, listar, alterar, excluir e consultar objetos no banco de dados relacional.

Modelagem

Cada grupo escolherá um tema e entregará um diagrama de classes UML, contendo atributos e relacionamentos.

Implementação

O projeto será organizado nos pacotes

- aplicação:
 - classe Teste com uma sequência de chamadas a classe Fachada para testar as suas funcionalidades.
 - Classes de interface gráfica – Principais Telas de Cadastro, Atualização, Listagem, Exclusão e Consulta
- fachada – contém a classe Fachada com as regras de negócio
- dao/jpa – contém classes dao
- modelo – contém as classes de negócio base

O mapeamento das classes de negócio para as tabelas deve levar em consideração se os atributos podem ser únicos, nulos e atualizáveis no banco de dados.

O projeto deverá elaborar pelo menos 5 consultas (query) JPQL ao banco explorando relacionamentos 1:1 e/ou 1:* (join) entre 3 classes do modelo. As consultas podem envolver ordenação, agrupamento, sub-consultas, consultas polimórficas, função de agregação, acesso cliente/servidor, concorrência, etc.

DATA DE ENTREGA DO DIAGRAMA = 7 de agosto

DATA DE APRESENTAÇÃO = 18 de agosto

GRUPO: máximo de 2 alunos

Pontuação:

- entrega do diagrama UML = 0.5
- interface gráfica = 0.5
- apresentação = 1.0
- mapeamento = 2.0
- persistência = 1.0
- alteração = 1.0
- exclusão = 1.0
- listagem = 1.0
- consulta = 2.0