

Orientações gerais para o projeto da disciplina

O projeto de disciplina pode ser desenvolvido em qualquer linguagem de programação que dê suporte a orientação a objetos (Java, C#, Python, C++, Kotlin, TypeScript, etc). Pode ser também baseado em qualquer framework para desenvolvimento de jogos, web, mobile, etc.

O projeto pode ser desenvolvido em equipes de 2 até 4 pessoas.

Abaixo estão listados os critérios (ideais) para o projeto de disciplina. Esses critérios devem ser entendidos como recomendações para quando pensarem no projeto, mas o não atendimento de alguns critérios, **com exceção daqueles relacionados com o repositório de código**, podem ser justificados por decisões de projeto (ou mesmo por restrições da tecnologia usada).

Critérios/Recomendações:

1- Boas práticas de desenvolvimento: O projeto deve estar organizado conforme o estilo e recomendações da tecnologia ou framework usado (se for Java, por exemplo, é necessário usar packages), as classes, métodos e membros devem ter bons nomes e significativos. As classes devem estar devidamente modularizadas e o código estar organizado e compreensível.

2- Classes: O código deve possuir classes com membros, métodos e construtores.

3- Herança: O código deve possuir alguma hierarquia de classes utilizando herança.

4- Polimorfismo: O código deve possuir algum uso de polimorfismo.

5- Uso de interfaces/classes abstratas: O código deve possuir algum uso de interface e/ou classe abstrata.

6- Tratamento de erros: o código deve ter tratamento de exceções/erros.

7- O código deve possuir leitura e escrita de arquivos.

Obrigatório:

8- Repositório: O projeto deve ser colocado em algum repositório com serviço Git (GitHub).

Entregas:

1 - Link do repositório do projeto de algum serviço de hospedagem que use Git. Exemplo: GitHub ou GitLab

*2 – Apresentação gravada do projeto até o dia **23/06/2023***

4 - Projeto irá compor 40% da NP2