

Relatório do trabalho prático

Linguagens de Programação II

Óscar Daniel Moreira Silva - 14383

Daniel Filipe Oliveira Torres - 17442

Maio de 2019



INSTITUTO POLITÉCNICO
DO CÁVADO E DO AVE
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA

Índice

Relatório Trabalho Prático LP1.....	2
Introdução	3
Método de Trabalho adotado	4
Estrutura de Ficheiros.....	5
Diagrama de Objectos.....	6
Classes	7
Item.....	8
Inventário	10
Cliente	10
Clientes	10
Config	11
Exceptions.....	12
Bibliografia / Referências	13

Relatório Trabalho Prático LP1

A aplicação a ser desenvolvida no decorrer deste trabalho prático tem como finalidade a gestão de parques informáticos de uma ou várias entidades.

É a realização deste trabalho realizar uma abordagem de Aprendizagem de técnicas e métodos de Programação Orientada por Objectos, assim como a utilização de ferramentas e métodos de trabalho colaborativo.

Introdução

A escolha do tema a desenvolver no trabalho prende-se com a necessidade cada vez maior das empresas de desenvolverem metodologias para o controle do seu espólio material e virtual.

- A aplicação deverá:
 - Ser abstrata o suficiente para a reutilização de código para outros setores/aplicações.
 - Ter uma visão Macro e Micro de todo o inventário presente na Entidade.
 - Listagem de equipamentos
 - Listagem por tipo de Equipamentos
 - Listagem por ano de fabrico
 - Listagem por fabricante
 - ...
 - Adição/Remoção/Edição de Items no Inventário

Foi pensado em criar um Interface de utilizador por Windows/Consola no entanto ainda será um grande desafio aprender WPF

Os resultados a obter com o desenvolvimento desta solução é criação de uma aplicação versátil e adaptativa às necessidades das diferentes entidades e deverá potencializar uma melhor organização do parque informáticos.

Método de Trabalho adotado

Para o desenvolvimento deste trabalho, utilizamos uma metodologia que permite a todos os membros do grupo desenvolvam simultaneamente a aplicação e que haja um controle de versões desenvolvidas através do Git.

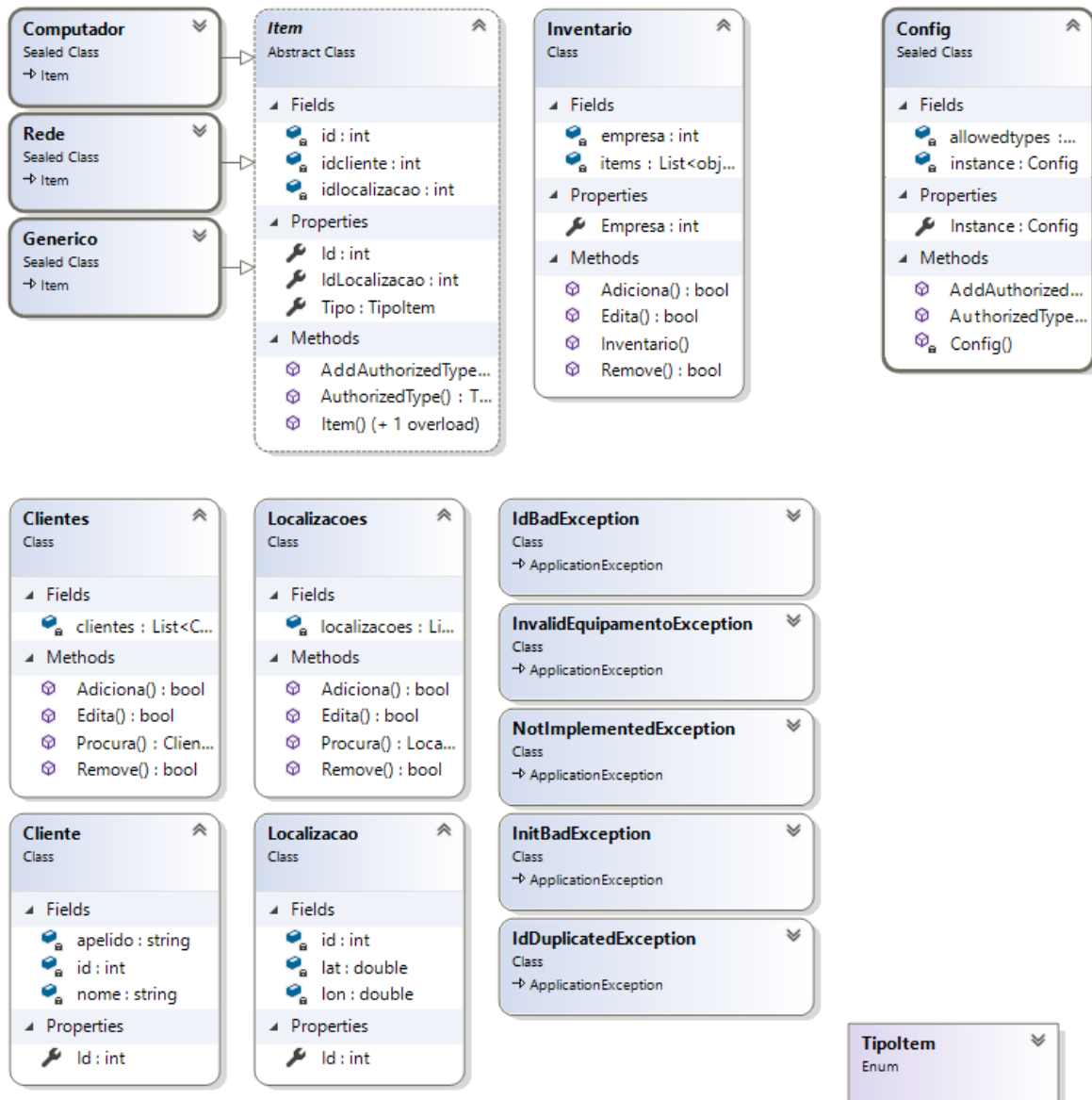
Permite ainda dividir a carga de trabalho pois permite que cada elemento do grupo desenvolva uma classe específica da aplicação.

Estrutura de Ficheiros

- **./ITGestao/**
 - Projecto (VS 2017) de um dll ITGestao.dll que pode ser reutilizada
- **./Tests/**
 - Projecto de testes unitários
- **./UI.Cli/**
 - Interface de Utilizador (Linha de Comandos)
- **./UI.Win/**
 - Interface Utilizador (Windows)
- **./Utils/**
 - Vários Utilitários a serem usados
- **ITgestao.sln**
 - Solução (VS 2017)
- **diagram.png**
 - Diagrama de classes do projecto ITGestao
- **readme.md**
 - Relatório
- **LICENSE**
 - Licença de Utilização

Diagrama de Objectos

Diagrama de Classes



Classes

- Item
 - ClasseName:Item (*Extensões de Item*)
 - Generico:Item
 - Rede:Item
 - Computador:Item
 - ...
 - Inventario
 - Localizacao
 - Localizacoes
 - Cliente
 - Clientes
 - Config
 - Exceptions
-

Item

A classe Item é a classe abstrata que define e cria os objetos do tipo Item.

É a classe “pai” responsável por armazenar e tratar um objeto do tipo Item o mais genérico possível.

Esta classe têm dois métodos **static** muito importantes de forma a que qualquer filho possa informar a classe base que existe mais um tipo de child.

1. Atributos

- (**id**) - Valor único que identifica o item (id do item);
- (**idCliente**) - Valor identifica o cliente ao qual pertence o item;
- (**idLocalizacao**) - Valor que identifica a localização do item.

2. Métodos

- (**AddAuthorizedType(object_obj)**) - Permite adicionar um novo tipo de item autorizado;
 - Este metodo utiliza a classe **Config** para armazenar na aplicação transversalmente o estado dos items autorizados.
- (**Type AuthorizedType(object_obj)**) - Devolve o tipo do objecto colocado como parametro se fôr um objecto autorizado.
 - Este método utiliza a classe **Config** para verificar se o objecto está na lista dos autorizados.

Extensões de Item (ClasseName:Item)

Todas as classes que extendam de Item devem informar a classe Item que existe um novo tipo de Item que será tratado pelo inventário.

Esta tipo de objetos deverão ser sealed de forma a que não hajam mais extensões do mesmo, a menos que para tal seja necessário extender.

```
public ClasseName(...) : base(...)
{
    Item.AddAuthorizedType(this);
}
```

Genérico (Generico:Item)

É um objecto que extenderá **Item**.

É a classe que trata da informação de um item genérico.

Computador (Computador:Item)

É um objecto que estenderá *Item*.

Esta classe irá criar items do tipo Computador.

Ainda não está definido na altura do desenvolvimento deste relatório os atributos, deverão ser do tipo: RAM/CPU...

1. Métodos/Construtores

- (*Computador(...)*) - Construtor que cria um objeto do tipo Computador.
-

Rede (Rede:Item)

É um objecto que estenderá *Item*.

Esta classe irá criar items do tipo Rede.

Ainda não está definido na altura do desenvolvimento deste relatório os atributos, deverão ser do tipo: ENDERECO/TIPO(Switch/router)...

1. Métodos/Construtores

- (*Rede(...)*) - Construtor que cria um objeto do tipo Rede.
-

Inventário

O Objeto Inventário está encarregue de armazenar e tratar objetos do tipo **Item**.

1. Atributos

- (**empresa**) - Valor que identifica uma empresa da instancia do inventário;
- (**itens**) - Lista de objetos do tipo Item;

2. Métodos

- **Adiciona(...)** - Método que adiciona um objeto ao inventário;
 - **Remove(...)** - Método que elimina um objeto do inventário;
 - **Edita(...)** - Método que edita um objeto do inventário
-

Cliente

O Objecto Cliente define e cria os objetos do tipo Cliente.

Os atributos deste objeto ainda não foram desenvolvidos na totalidade.

1. Atributos

- (**id**) - Valor único de identifica um cliente;
 - (**nome**) - Primeiro nome do cliente;
 - (**apelido**) - Apelido do cliente.
-

Clientes

A classe Clientes é a classe que encarregue de armazenar objetos do tipo **Cliente**.

1. Atributos

- clientes- Lista de objetos do tipo Cliente;

2. Métodos

- **Adiciona(...)** - Método que adiciona um cliente à lista;
 - **Remove(...)** - Método que elimina um cliente da lista;
 - **Edita(...)** - Método que edita um cliente da lista;
-

Config

O Objectivo desta classe é armazenar informação necessária para o runtime da aplicação de forma a que qualquer classe que necessite de informação sobre a aplicação possa consumir informação da mesma.

Algumas das informações pensadas a colocar nesta classe futuramente.

- Directorio Actual
- Directorio de Armazenamento dos ficheiros de dados persistentes.
- Tipos de item autorizados pela aplicação ITGestao.dll a serem tratados pelo

Inventário

Optou-se pela utilização do Padrão Singleton nesta classe de forma que só exista uma só

instancia da classe config sendo que a mesma é inicializada na primeira vez que é chamada.

```
public sealed class Config {
    private Config()
    {
        // Código a correr na inicialização da classe
        (...)
    }
    private static Config instance = null;
    public static Config Instance
    {
        get
        {
            // A classe não está instanciada
            if (instance == null)
                instance = new Config();
            // Se a classe está instanciada retorna a instancia.
            return instance;
        }
    }
    (...)
}
```

Exceptions

Classe que permite lidar com erros que ocorrem durante a execução da aplicação.

Algumas das exceções já tratadas:

- ID duplicado;
 - ID inválido;
 - Tentativa de iniciação de objeto com argumentos em falta.
-

Bibliografia / Referências

- Padrão Singleton
- Testes Unitários - Unit Testing
- Windows Presentation Foundation