
	<p align="center"><b>Universidade Estadual de Maringá</b>  <b>Centro de Tecnologia</b>  <b>Departamento de Informática</b></p>	
<b>Disciplina:</b> Programação Orientada a Objetos		

## Trabalho - Petshop - Parte 02

### 1. Descrição

Um software para gerenciamento de um petshop pode armazenar diferentes informações que são necessárias para o bom gerenciamento do local. Entre os possíveis conjuntos de informações estão aqueles relacionados com clientes, funcionários, animais e atendimentos. De um Cliente, deve-se armazenar o nome, telefone, email, rg e cpf.

De um Funcionário, deve-se armazenar o nome, o número de matrícula, a qualificação, a descrição da função e a carga horária semanal de trabalho. Para o Animal, é importante registrar o nome, o peso e a altura. No caso do Atendimento, é preciso armazenar um código, a data, o cliente, o animal e o funcionário.

Com o armazenamento de todas essas informações, é possível fornecer aos usuários do software, informações sobre os clientes, funcionários, animais e atendimentos. O software também deve permitir a adição, alteração, consulta e remoção de informações relacionadas.

### 2. O que deve ser feito

A partir do cenário exposto na seção anterior, é necessário desenvolver a primeira versão de um software para gerenciamento de petshop que apresente as seguintes funcionalidades:

- Cadastro de Cliente;
- Consulta de Cliente;
- Alteração de Cliente;
- Remoção de Cliente;
  
- Cadastro de Funcionário;
- Consulta de Funcionário;
- Alteração de Funcionário;
- Remoção de Funcionário;
  
- Cadastro de Animal;
- Consulta de Animal;
- Alteração de Animal;
- Remoção de Animal;
  
- Cadastro de Atendimento;
- Consulta de Atendimento;
- Alteração de Atendimento;
- Remoção de Atendimento;

- Relatório de todos os clientes cadastrados;
  - Relatório de todos os funcionários cadastrados;
  - Relatório de todos os animais cadastrados;
  - Relatório de todos os atendimentos realizados;
- Armazenamento de informações sobre os clientes, funcionários, animais e atendimentos. Nessa versão, o armazenamento deve ser em memória secundária;

De início, o software deve apresentar um menu com as operações citadas acima. O usuário escolhe a operação a ser realizada e insere as informações necessárias. Ao final da operação, o menu de operações deve ser novamente apresentado. O menu continua a ser exibido até que o usuário selecione a opção de finalizar o software.

### 3. O que deve ser entregue

Um arquivo **.zip**, contendo o projeto do software em Java, deve ser entregue. **O ambiente Apache NetBeans 21 será considerado na correção do trabalho.**

### 4. Como os trabalhos serão avaliados

A nota do trabalho será avaliada de acordo com os seguintes critérios:

- I. Funcionamento correto com relação ao que deve ser feito (60%);
- II. Aplicação dos conceitos de Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo, Uso de Interfaces Gráficas, Uso do Banco de Dados, Organização do Código e Facilidade de Manutenção (40%).

### 5. Observações Gerais

- Data de entrega do trabalho: 26/07/25, até o final do dia;
- O trabalho deve ser desenvolvido em equipes com no **máximo duas pessoas**;
- De preferência, considerar a mesma equipe do **Trabalho Petshop - Parte 01**;
- **Os nomes dos integrantes da equipe devem constar no arquivo .zip a ser enviado**;
- O trabalho deverá ser entregue **somente** pelo google classroom, em um **link específico**;
- Basta que **somente um dos integrantes** da equipe **realize o envio** do trabalho;
- Qualquer dúvida relacionada com o trabalho poderá ser esclarecida com o professor;
- **Cópias de qualquer tipo levarão a anulação do trabalho de todos os envolvidos.** Nessa situação, não importa quem **copiou** e quem **forneceu a cópia**.