



**Curso de Ciência da Computação**

**Atividades Avaliativas**

**Data da Entrega: 22/10/2024**

**4 componentes por grupo**

**Objetivo**

Realizar o desenvolvimento dos sistemas propostos utilizando o paradigma orientado a objetos, a linguagem C#, GUI e Jogos.

**Conceitos aplicados:**

- UML, Classes e Objetos, Comportamentos, Associação, Navegabilidade, Coleções, GUI, Jogos.

**O que deve ser entregue:**

- Arquivos contendo os algoritmos e a documentação solicitada. O envio dos arquivos deve conter os algoritmos em **C# e o projeto criado no Visual Studio**.
  1. Esse material deve ser submetido para o Blog, na tarefa de entrega específica para essa atividade, **até a data e horário configurados no sistema**.
  2. **O envio deve ser individual. A nota está condicionada a esse envio.**

**Avaliação:**

A avaliação será composta por duas partes:

- Avaliação do material pedido no item “**O que deve ser entregue:**”
- **Arguição INDIVIDUAL** dos componentes do grupo, no dia da entrega da atividade. Serão realizados vários questionamentos sobre o código apresentado.

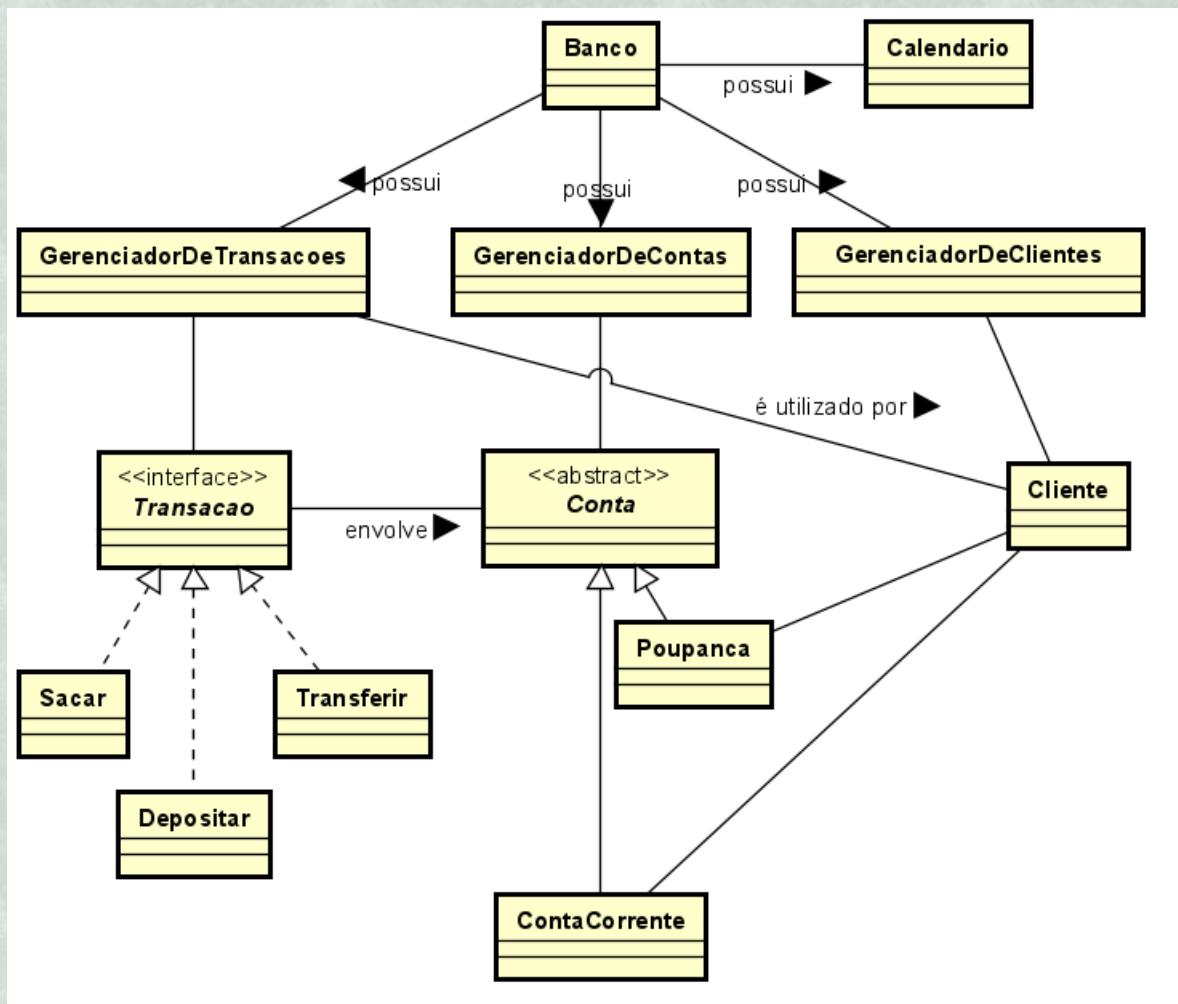
**Importante:**

- Data da arguição da atividade: **22 e 24 de Outubro de 2024**.
- **Sinta-se livre para propor melhorias, alterações, novas funcionalidades.** [Converse com o professor para definir melhor o escopo da implementação](#).
- Não serão pontuados os componentes que deixarem de entregar algum dos itens especificados.
- **Valor desta atividade: 4,0 pontos**

**Atividade 01 – Contexto “UVV Fintech Avançada”.** Sistema Financeiro da UVV. Desenvolvimento do Sistema Banco em Camadas com Interface Gráfica e Persistência em Coleção.

- Obrigatório a estruturação em camadas (MVC).
- Elaboração da interface gráfica é obrigatória. Escolha uma das estudadas no .NET.
- A persistência de dados deverá ser realizada em coleção a ser escolhida pelo grupo, de acordo com os relacionamentos definidos na modelagem. **O importante é o sistema ter implementado os relacionamentos 1x1, 1xN, NxN, etc tanto em associações (composição e/ou agregação) e herança.**
- Iremos ter apenas um sistema bancário, dessa forma as informações podem ser recuperadas no sistema diretamente para ela.
- O diagrama de casos de uso e a modelagem de classes devem ser feitas/refeitas e entregue junto com o sistema. Deve-se obrigatoriamente inserir novas funcionalidades. [Converse com o professor sobre o escopo dessa modelagem](#).

- Segue uma modelagem inicial proposta:



#### Atividade 02 – Contexto “UVV Steam”. Sistema avançado de Jogos. Descrição do Sistema:

- É apresentado um catálogo inicial de jogos conhecidos, desenvolvidos em C#.
- Cada grupo deve **obrigatoriamente** escolher 04 (quatro) jogos e realizar o entendimento e contribuições nestes jogos.
- **Importante:** As contribuições obrigatórias devem estar devidamente documentadas, apresentando o *status* antes e depois.
- Um dos critérios para buscar melhores pontuações será o grau de contribuição que o grupo realizou.
- Novas sugestões de jogos podem ser realizadas, desde que alinhada com o professor.
- Será aceito, no máximo, uma sobreposição de 02 (dois) jogos por grupo, mas com contribuições diferenciadas. Escolham logo! 😊
- **Converse com o professor sobre o escopo dessa atividade.**

- Um catálogo inicial de jogos pode ser encontrado [aqui](#)

<b>01</b>	<b>02</b>	<b>03</b>	<b>04</b>
<b>05</b>	<b>06</b>	<b>07</b>	<b>08</b>
<b>09</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>