

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

### Produto Educacional III

Prazo: Apresentação ocorrerá até o dia 13/12

## Sistema de Gerenciamento de Empréstimos de Itens

### Descrição do Projeto:

- Os alunos, organizados em grupos, devem desenvolver uma aplicação Java para gerenciar o empréstimo de itens como chaves, controles e canetas.
- O sistema deve registrar empréstimos e devoluções, controlar o estado dos itens e gerar relatórios sobre o uso.
- Grupos de no máximo 8 alunos.
- Organizar-se de forma que cada elemento do grupo tenha uma atividade.
- Organizem-se de conjuntamente finalizar, ajustar a integrar o sistema de forma antecipada. Não deixar para o dia da apresentação para evitar quaisquer problemas.
- Sistema não funcional no dia da apresentação -> NOTA = 0!

### Requisitos do Sistema:

#### Funcionalidades:

- Cadastro de Itens: Inserir informações como nome, categoria, estado (disponível, emprestado).
- Cadastro de Usuários: Registrar dados de usuários, como nome, matrícula e contato.
- Registro de Empréstimos e Devoluções: Controlar o status do item, com data e hora de empréstimo e devolução. Nesta tela você deve implementar o empréstimo e devolução dos itens.
- Consulta de Histórico: Exibir histórico de empréstimos e devoluções por item e por usuário.
- Relatórios: Gerar relatórios de itens mais emprestados e itens com devoluções atrasadas.

#### Requisitos Técnicos:

- Banco de Dados MySQL para armazenamento de dados.
- Interface Gráfica (Java Swing) para cadastro, consulta e relatórios.

#### Entrega e Avaliação:

- Apresentação Individual: Cada aluno deverá explicar sua parte do sistema, detalhando o que desenvolveu e os desafios enfrentados.
- Avaliação pelo Domínio: A avaliação será com base no domínio que cada aluno demonstrar sobre o que implementou.