



Universidade do Minho

LEI — Licenciatura de Engenharia Informática

UC8204P1 — Programação Orientada a Objectos

FitnessUM

Grupo XXXX

Rui Camposinhos - a72625, Rui Oliveira - a67661, André Santos - a61778



Braga, 1 de junho de 2014

Conteúdo

1	Introdução	1
1.1	Objectivos	1
1.2	Organização do Relatório	1
2	Arquitectura e Descrição da Aplicação	2
2.1	Organização de Pastas e Ficheiros	2
2.2	Descrição das Classes	2
2.3	Interface com o Utilizador	3
3	Complexidade e Estruturas de Dados	4
4	Cálculo do consumo de calorias por actividade	5
5	Conclusões	6
A	Documentação do Código	8
B	Demo da aplicação	9

Capítulo 1

Introdução

O presente projecto enquadra-se na unidade curricular de Programação Orientada a Objectos do curso de Licenciatura em Engenharia Informática da Universidade do Minho. O projecto pretende implementar uma aplicação, designada *FitnessUM*, para registar e simular actividades desportivas de fitness. A aplicação pretende ser desenvolvida em *java* e pretende simular um ambiente de rede social.

1.1 Objectivos

(...)

De acordo com o enunciado [1], os principais objectivos definidos para a aplicação são os seguintes (*requisitos*):

- **req1:** (...);
- **req2:** (...);
- (...);

1.2 Organização do Relatório

(...)

Capítulo 2

Arquitectura e Descrição da Aplicação

2.1 Organização de Pastas e Ficheiros

(...) Model–view–controller (MVC) figura 2.1. (...) (...)

De forma a manter uma estrutura de pastas partilhada entre os autores e um controlo de versões eficaz, foi utilizada a ferramenta open source *GIT* (<http://git-scm.com/>), com repositório privado no bitbucket (<https://bitbucket.org/rui0liveiras94/fitnessum-poo>).

2.2 Descrição das Classes

(...) A figura (...) apresenta o grafo de dependências dos vários ficheiros de código, obtido através do *BlueJ*.

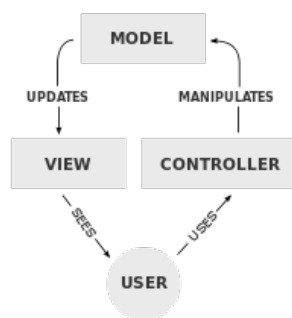


Figura 2.1: Diagrama com a relação típica dos componentes do MVC (ref.:<http://en.wikipedia.org/wiki/Model-view-controller>).

2.3 Interface com o Utilizador

(...)

Capítulo 3

Complexidade e Estruturas de Dados

(...)

Capítulo 4

Cálculo do consumo de calorias por actividade

Capítulo 5

Conclusões

(...)

Bibliografia

- [1] Ribeiro AN. Projeto prático de programação orientada aos objectos, lei e lcc. 2014.

Apêndice A

Documentação do Código

Apêndice B

Demo da aplicação