

Um projeto CRUD com Java e SQL para a Disciplina de Linguagem de Programação II



01 DESCRIÇÃO FORMAL

COMO FUNCIONA O PROJETO?

O projeto consiste em um sistema similar a plataforma 3 U[3, onde é possível manipular posts, usuários, exames, aulas. A ideia também é trabalhar com o conceito de gamificação.

PRINCIPAIS ATORES



INSTRUTOR

Pode publicar curso, publicar post (que pode ser um exame, um texto simples ou um aula)



ALUNO

Pode se matricular em cursos, assistir aulas, e responder exames.

OUTRAS ENTIDADES IMPORTANTES



QUESTÃO

A tabela questão é um banco de questões, que podem ser utilizadas em exame, reduzindo o tempo para redigir um exame para uma turma.



EXAME

Basicamente um agrupamento de questões, associadas a um curso e um professor específico.

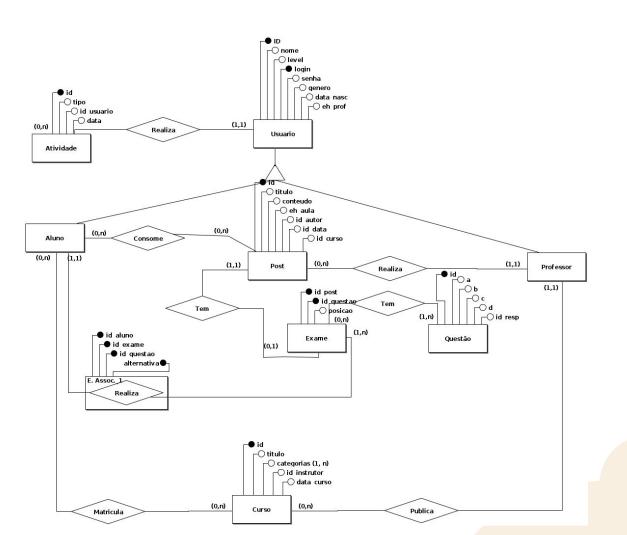


ATIVIDADE

A atividade aqui se refere a qualquer atividade dentro do sistema. Pela ideia do sistema gamificado, todas as atividades geram XP para o usuário.

ESQUEMA DE BANCO DE **DADOS**

arde outra vez meu coracao



03 FUNCIONALIDA DES EXTRAS

- Algumas verificações implementadas:
 - Verificação de Itens do Menu
- Validações com REGEX:
 - Validação de Nome (somente letras)
 - Validação de Login (alfanumérico sem espaço)
 - Validação de Data (dd/mm/YYYY)
- Conversão:
 - Conversão de String para Data
 - Conversão de Data Americana para String com Data em Padrão Brasileiro

<u>oo</u>

IGRACIAS!

¿Tienes alguna pregunta?



