



PROJETO

RIFAMASTER

PROJETO FINAL PARA DISCIPLINA PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS II

DATA

28/11/2017

ALUNO

EDUARDO STUART

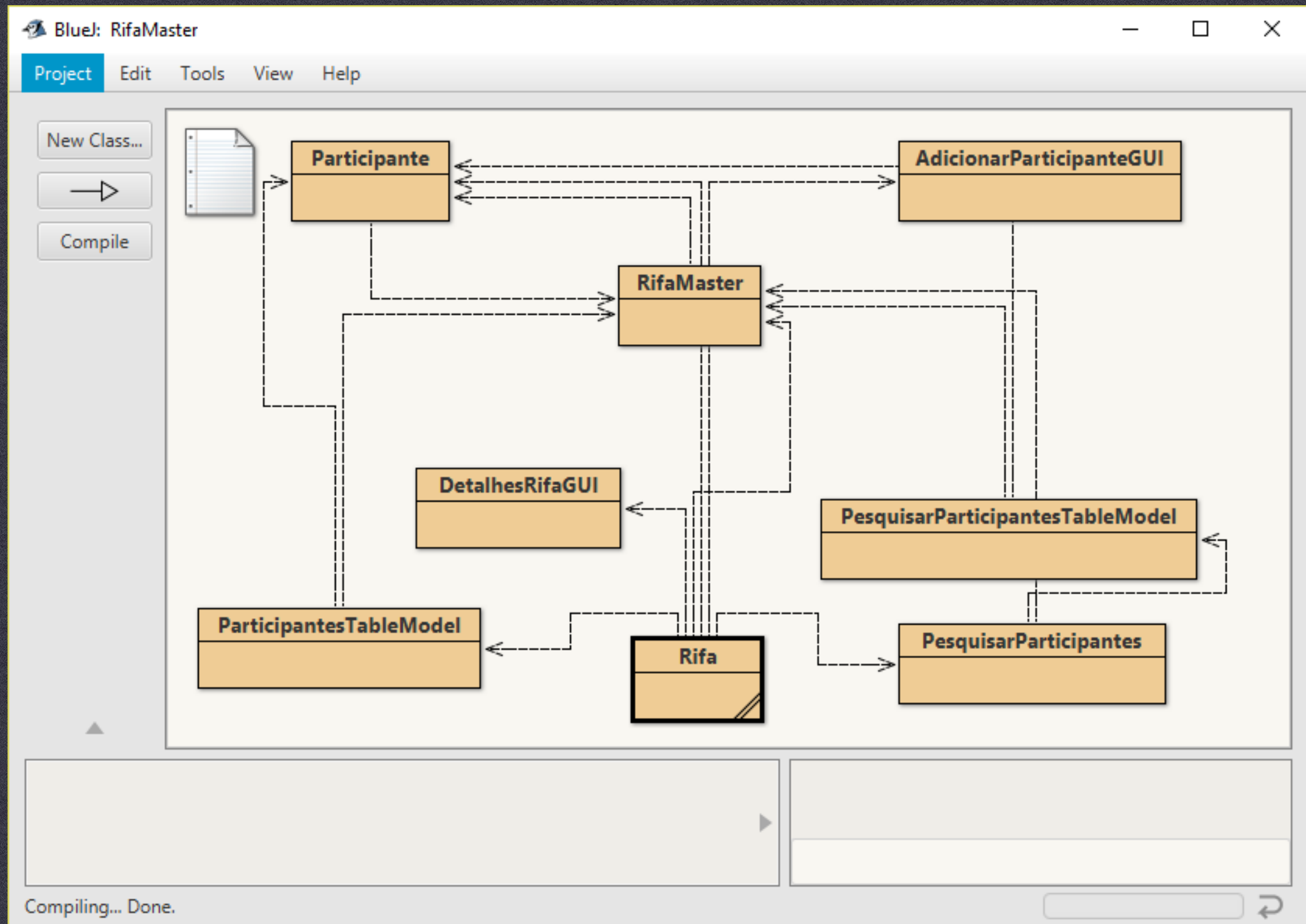
MOTIVAÇÃO

**FAZER USO DA
LINGUAGEM JAVA
PARA O
DESENVOLVIMENTO DE
UM APLICATIVO CRUD
CAPAZ DE CRIAR E
GERENCIAR UMA LISTA
DE PARTICIPANTES
PARA UMA RIFA
BENEFICENTE.**



Características

- * Capacidade de adicionar, editar, remover e editar uma lista de participantes
- * Total persistência: automaticamente grava e recupera a rifa mais recente e proporciona a gravação de backups automáticos
- * Permite pesquisar um participante por código, nome parcial e até por quantidade mínima de tickets
- * Capacidade de ordenar os participantes por código, nome, quantidade de tickets adquiridos e data de aquisição
- * Sorteio do ganhador é feito de forma automática, levando em conta o número de tickets que foram adquiridos por cada um dos participantes



ESTRUTURA DE CLASSES

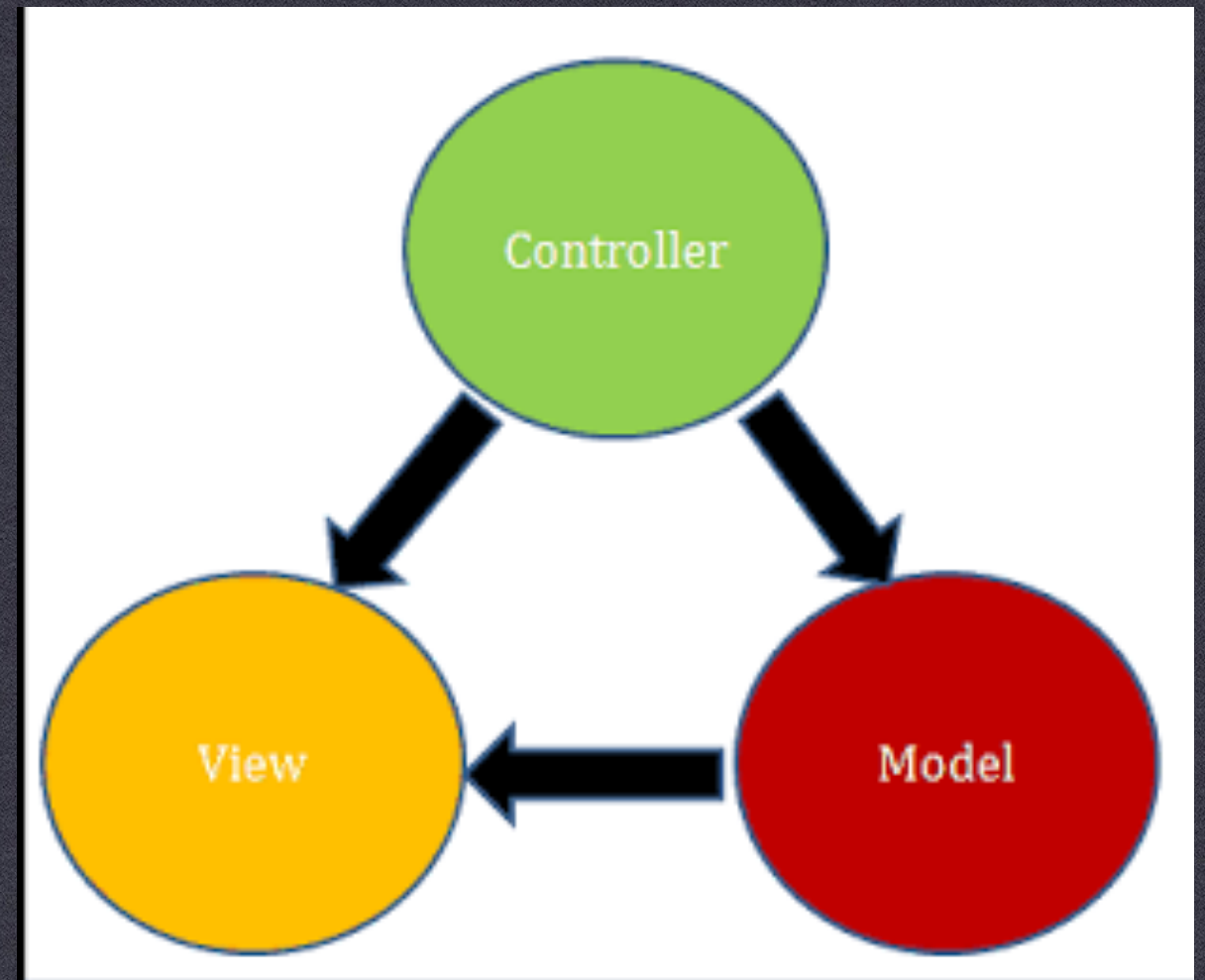
BLOCOS QUE QUANDO AGRUPADOS FORMAM UMA APLICAÇÃO COMPLETA

MVC

RIFAMASTER FOI
ESTRUTURADO PARA FAZER
USO DO DESIGN PATTERN
MVC.

O MODELO FOI CONSTRUÍDO
USANDO DUAS CLASSES QUE
SE COMPLEMENTAM:

RIFAMASTER E
PARTICIPANTE



RifaMaster

- * Classe principal que gerencia todos os dados relacionados à rifa
- * Possui métodos responsáveis pela gravação e recuperação das rifas anteriormente geradas
- * Possui métodos responsáveis pela adição, remoção, edição e pesquisa de todos os participantes da rifa
- * É capaz de sortear um participante que estiver na coleção, respeitando o número de tickets adquiridos por cada participante





Participante

- * Classe que armazena todas as informações relacionadas a um participante
- * Possui como campos um código numérico auto-gerado, nome, quantidade de tickets que foram adquiridos e a data em que o participante aderiu à rifa

Classe Rifa

- * Fazendo o meio de campo entre o modelo e a interface gráfica, está a classe **Rifa**, agindo como o controlador da aplicação
- * Essa classe é a responsável em gerar a interface gráfica, criar e gerenciar uma instância de RifaMaster, saber o momento certo de carregar e salvar os arquivos e outras tantas tarefas pertinentes ao uso do aplicativo



Editar Relatório

Aju

Festa Beneficente Creche Peter Pan
TV 4K 55" Samsung
Data do Sorteio: 30 de Novembro de 2017

tes

Código	Nome	Tickets	Investimento	Dia da Compra
1	Eduardo Stuart	10	R\$ 1500,00	28 de Novembro de 2017
2	Ygor Prata	10	R\$ 1500,00	28 de Novembro de 2017
3	Marco Esteves	15	R\$ 2250,00	28 de Novembro de 2017
4	Ana Lourdes Maria	8	R\$ 1200,00	28 de Novembro de 2017
5	Edmundo Ribeiro	4	R\$ 600,00	28 de Novembro de 2017
6	Edgar Farias	2	R\$ 300,00	28 de Novembro de 2017
7	Adalberto Prado	1	R\$ 150,00	28 de Novembro de 2017

Editar

Remover

Pesquisar

Se

Confirma?



Tem certeza de que deseja apagar o seguinte participante?

Código: 4

Nome: Ana Lourdes Maria

Total de Tickets: 8

Data da Compra: 2017-11-28

Sim

Não

Tickets a serem Vendidos: 0

Receita gerada: R\$ 7500,00

Ganhador da Rifa: A ser determinado após o sorteio

Festa B

TV 4K 55"

R\$ 4399

R\$ 150,

28-Nov

28 de Novembro de 2017
28 de Novembro de 2017

o Participante...

Participante

Nome do Participante

Ana Lourdes Maria

Quantos tickets foram adquiridos

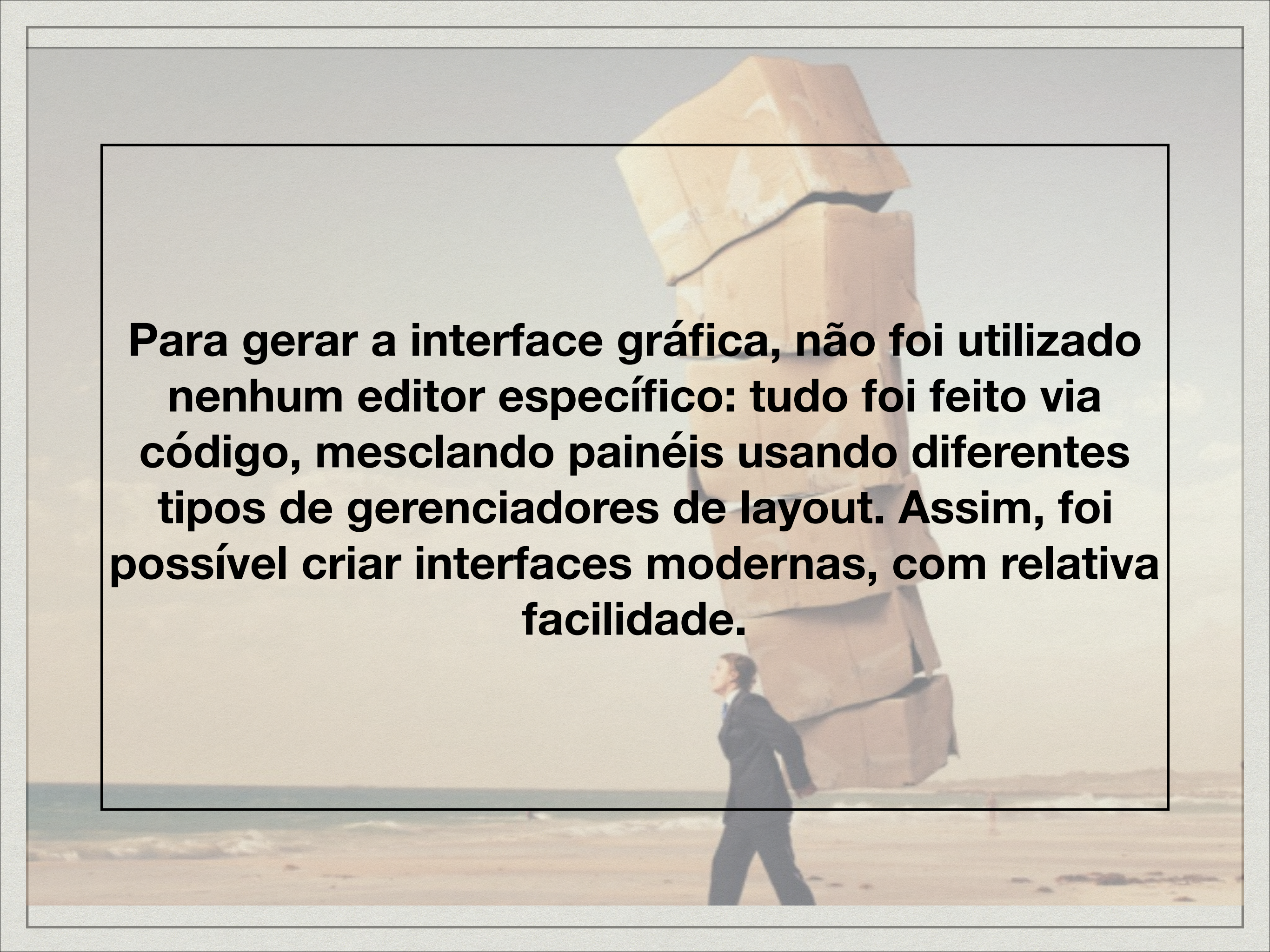
8

OK

Cancelar

INTERFACE GRÁFICA

CRIANDO UM APLICATIVO DESKTOP USANDO O SWING

A man in a dark suit is walking on a sandy beach, carrying a towering, precarious stack of cardboard boxes. The stack is so high it nearly reaches the top of the frame. The background shows the ocean and a hazy sky. The entire scene is overlaid with a semi-transparent rectangular box containing text.

Para gerar a interface gráfica, não foi utilizado nenhum editor específico: tudo foi feito via código, mesclando painéis usando diferentes tipos de gerenciadores de layout. Assim, foi possível criar interfaces modernas, com relativa facilidade.



RifaMaster v1.0b

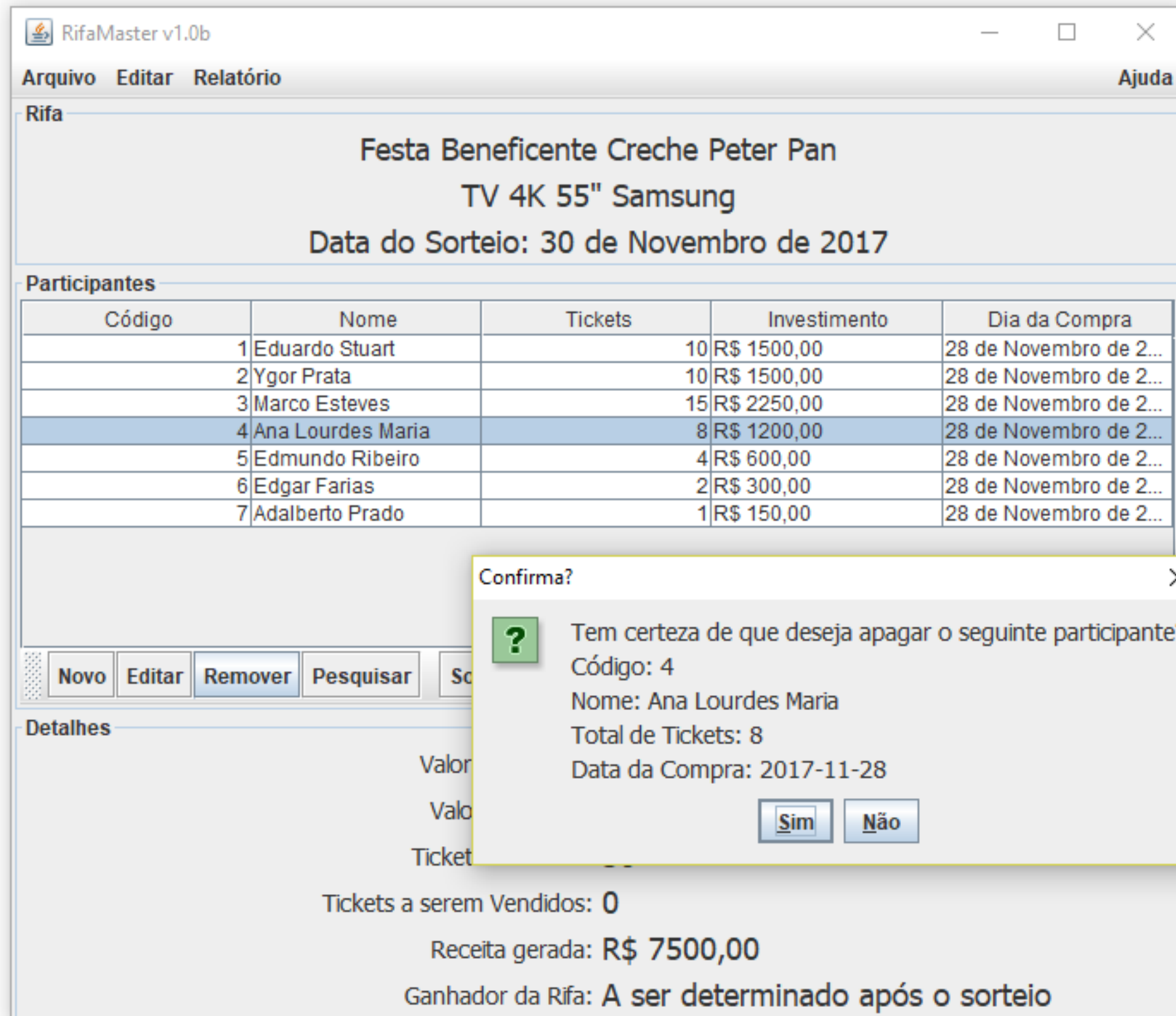


Arquivo Editar Relatório

Ajuda

Clique no menu **Arquivo** e na opção **Nova Rifa** para começar...

AO INICIAR O APLICATIVO PELA PRIMEIRA VEZ, TEMOS UMA TELA DE BOAS-VINDAS
OS LAYOUTS UTILIZADOS NESSA TELA SÃO O CARDLAYOUT E O GRIDBAGLAYOUT



TELA PRINCIPAL DA APLICAÇÃO

ALÉM DOS CONTROLES COMUNS DE UMA INTERFACE, TEMOS UM JTABLE, JTOOLBAR E OUTROS COMPONENTES MODERNOS



Pesquisar Participantes...



Pesquisar por:

Código:

Nome:

Mínimo de Tickets:

Resultados:

Código	Nome	Tickets	Investimento	Dia da Compra
1	Eduardo Stuart	10	R\$ 1500,00	28 de Novem...
5	Edmundo Rib...	4	R\$ 600,00	28 de Novem...
6	Edgar Farias	2	R\$ 300,00	28 de Novem...

PESQUISAR OS REGISTROS DA COLEÇÃO USANDO STREAM()

É POSSÍVEL PESQUISAR POR CÓDIGO, NOME PARCIAL E QUANTIDADE MÍNIMA DE TICKETS

Código	Nome	Tickets	Investime
1	Eduardo Stuart	10	R\$ 1500,00
2	Ygor Prata	10	R\$ 1500,00
3	Marco Esteves	15	R\$ 2250,00
4	Ana Lourdes Maria	4	R\$ 600,00
5	Edmundo Ribeiro	4	R\$ 600,00
6	Edgar Farias	2	R\$ 300,00
7	Adalberto Prado	1	R\$ 150,00

Parabéns!



Eis o nosso grande vencedor:

Código: 4

Nome: Ana Lourdes Maria

Total de Tickets: 4

Data da Compra: 2017-11-28

OK

Sortear Participante

Valor do Prêmio: R\$ 4399,00

Valor do Ticket: R\$ 150,00

Tickets Vendidos: 46

serem Vendidos: 0

Receita gerada: R\$ 6900,00

O APLICATIVO É CAPAZ DE REALIZAR O SORTEIO AO CLICAR UM BOTÃO

UM RELATÓRIO EM TEXTO TAMBÉM PODE SER GERADO A QUALQUER MOMENTO COM OS DADOS ATUAIS DA RIFA

Demonstração

- * Antes de encerrarmos, vamos testar o aplicativo criando uma rifa, adicionando participantes e fazendo um sorteio...



Obrigado!

RifaMaster

**Gerenciador de Contribuições para Fins Benéficos com Possibilidade de
Premiação via Sorteio Eletrônico**

trabalho para a disciplina

Programação Orientada a Objetos II

professor

Marco Aurélio N. Esteves

Universidade Veiga de Almeida

2017