

Projeto final de laboratório – Valor: 10 pontos

Seu grupo deverá criar um sistema simples que permita o cadastro (inserção de dados), consulta e atualização desses dados. Será preciso persistir os dados em arquivo texto, de maneira que, ao finalizar a aplicação, os dados inseridos fiquem armazenados no disco.

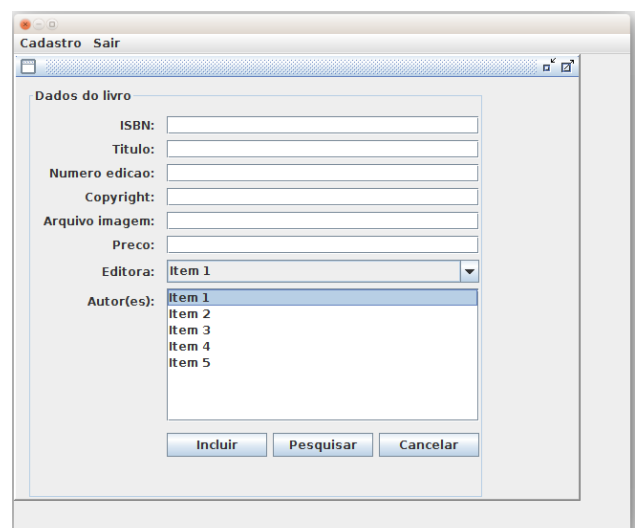
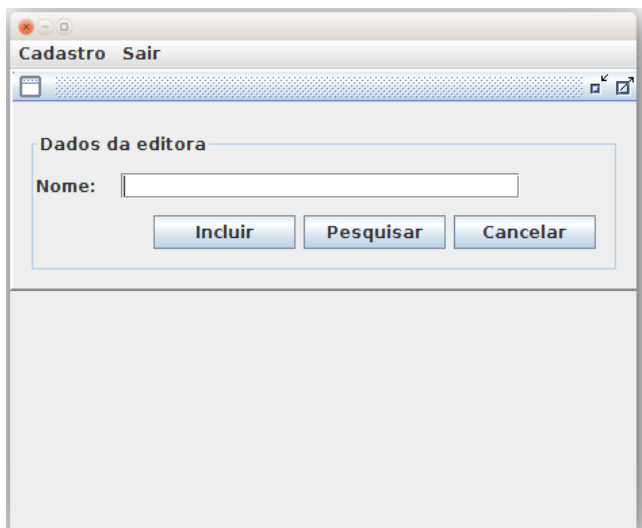
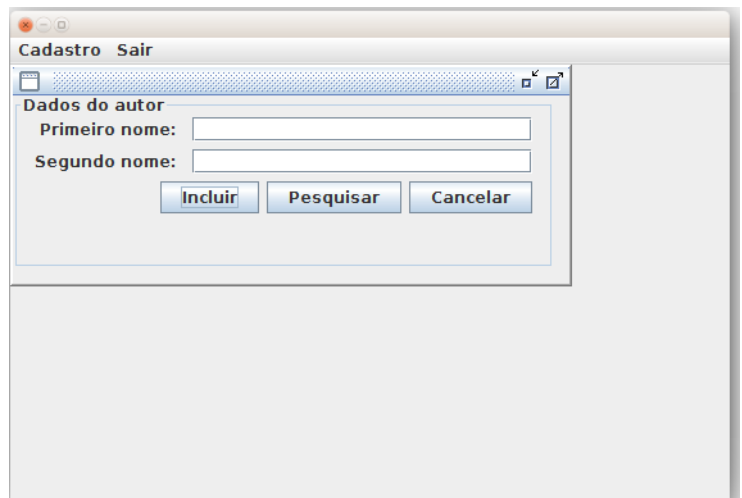
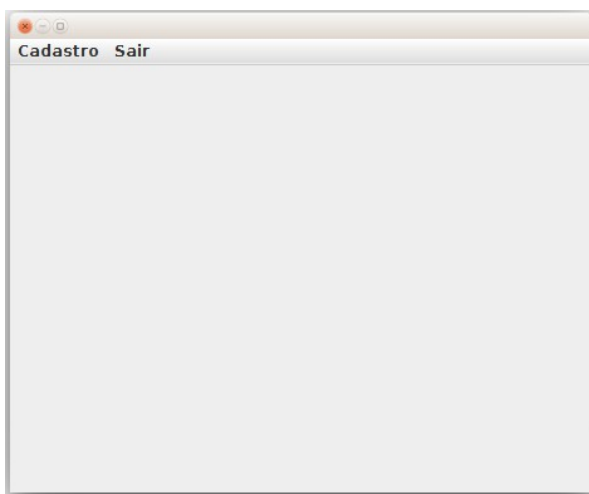
A aplicação desenvolvida deverá utilizar interface gráfica GUI e implementar, preferencialmente, o padrão de projeto Observer. O código deverá ser organizado em pacotes.

O tema é livre. Os temas sugeridos pela turma encontram-se ao final desse documento.

Segue abaixo um exemplo de uma aplicação simples para o cadastro de livros de uma Biblioteca.

A tela principal da aplicação apresenta um menu com as opções “Cadastro” e “Sair”. Na opção “Cadastro”, o usuário poderá escolher dentre as opções: Autor, Editora e Livro.

Há também a opção de manutenção dos dados de Autor, Editora e Livro, conforme exemplos abaixo:



- Observe que na tela Livros há um botão “Novo”. Ao ser clicado, os autores já cadastrados são listados na Jlist e o botão “Novo” passa a ser “Incluir”.

- Na inclusão de um livro, o usuário poderá selecionar um ou mais autores da lista, sabendo que um livro pode ter 1 ou mais autores.
- São exibidas mensagens informativas, do tipo:
 - Inclusão realizada com sucesso. (No caso de inclusão)
 - Autor não localizado. (No caso de consulta)
 - Dados obrigatórios do livro não informados. (Para inclusão de livro)

Critérios para correção:

- Bom projeto de classes;
- Código padronizado;
- Documentação do código utilizando JavaDoc (opcional);
- Boas práticas de programação;
- Ausência de erros de compilação e execução;
- Adequação do software desenvolvido com o tema proposto;
- Boa orientação de instalação e utilização da aplicação.

Data de entrega:

- Envio através do Moodle até às 23h55 do dia da prova final de laboratório

Nível de dificuldade médio	
Número	Tema
1	Zoológico
2	Orfanato
3	Supermercado
4	Farmácia
5	Imobiliária
6	Loja de departamento
7	Perfil social
8	Funerária
9	Gerenciamento de turma
Nível de dificuldade médio*	
10	Gravadora
11	Biblioteca
12	Locadora
13	Fórmula 1
14	Evento de jogos
15	Campeonato brasileiro
Nível de dificuldade médio-alto	
16	Hospital
17	Jogo de carta – Yu-Gi-Oh (Magic the Gathering)
18	Truco
19	Rede de hotéis
20	Shopping
Nível de dificuldade médio-alto*	
21	Academia
22	Pizzaria
23	Cinema
24	Uber
Nível de dificuldade alto	
25	Agência de viagem
26	Condomínio predial
27	Banco
28	Partida de baseball
Nível de dificuldade alto*	
29	Cassino
30	Batcaverna
31	Torre da Liga da Justiça
32	Vila da folha (Naruto)