



## SMARTBANK: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE UM BANCO DIGITAL

Gabriel Targa<sup>1</sup>  
Hugo Anísio<sup>2</sup>  
Luiz Carlos S. Andrade<sup>3</sup>  
Thiago Henrique Gomes<sup>4</sup>

### RESUMO (Unidade 2)

O resumo deve conter no máximo 250 palavras e no mínimo 100 palavras (ABNT NBR 6028:2021), em fonte Times New Roman, tamanho 12, justificado, espaçamento entre linhas simples. O resumo deve conter uma breve apresentação do tema, o objetivo, uma síntese da metodologia e uma síntese dos resultados. Deve ser precedido por Palavras-chaves (de 3 a 5 palavras) separadas por ponto e vírgula e finalizada com ponto, grafadas iniciais minúsculas com exceção dos substantivos próprios e nomes científicos.

**Palavras-chaves:** Artigo; TCC; ABNT.

### ABSTRACT (Unidade 2)

As mesmas informações do resumo em inglês.

### 1 INTRODUÇÃO (Unidade 1)

Com a crescente evolução tecnológica, pode-se ver surgir alguns conceitos, como o do Paradigma de Orientação a Objetos de autoria do matemático, biólogo Alan Kay que proporcionou uma inovação no desenvolvimento de programas. Dessa forma pode-se aproveitar dos conceitos que ele criou para fomentar a produção e aprimoramento de códigos, sistemas e programas.

Nesse contexto e baseado na POO (Programação Orientada à Objeto) pode-se criar diversas funcionalidades a partir de classes que detêm seus atributos e métodos. Partindo deste ambiente, promove-se a criação de um sistema similar ao de bancos, com a estruturação da linguagem de programação Java, Diagramas de Classes e Diagramas de Caso de Uso com a finalidade de promover uma experiência prática e usual aos conhecimentos de sala de aula. Dessa forma constitui-se uma criação de classes, atributos, métodos baseados a partir de uma busca no mercado financeiro atual, como por exemplo as grandes fintechs e corporações financeiras do Brasil, cuja importância na área tecnológica é imensa. Assim, justifica-se o viés

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de.... E-mail: ....

<sup>2</sup> Graduando do Curso de.... E-mail: ....

<sup>3</sup> Professor Orientador, Graduação em...., pela Universidade...., Doutorado em ...., Mestrado em ....., Especialização em... pela Universidade.... Docente do Curso Superior em Tecnologia de Gestão de Terminais e Operações Portuárias da disciplina de... E-mail:....

<sup>4</sup> Professor Orientador, Graduação em...., pela Universidade...., Doutorado em ...., Mestrado em ....., Especialização em... pela Universidade.... Docente do Curso Superior em Tecnologia de Gestão de Terminais e Operações Portuárias da disciplina de... E-mail:....

do projeto, que detém muitas semelhanças dessas empresas por mérito delas e pelo seu impacto positivo na economia e sociedade.

Além disso, a criação de um sistema bancário também pode proporcionar aos alunos uma oportunidade para aprender sobre práticas ágeis de desenvolvimento de software, como o Scrum. O Scrum é um método de gerenciamento de projetos de software que utiliza ciclos iterativos e incrementais para desenvolver soluções de maneira colaborativa, possibilitando a rápida adaptação às mudanças. Assim, essa abordagem pode contribuir para a formação de profissionais capazes de atuar no mercado de trabalho em equipes multidisciplinares e adaptáveis às mudanças constantes do mundo tecnológico.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA (Unidade 2)**

Explique sobre as ferramentas, tecnologias, tudo que você utilizou. Como cada uma dessas funciona, e **referencie seu sites ou livros, os locais** no qual você pode saber mais sobre essas tecnologias.

Explique o cada um dos diagramas, a linguagem de programação e os recursos da linguagem que foram utilizados. Podem pontuar e explicar também os software utilizados para modelagem e desenvolvimento.

### **2.2.1 Este é um sub-tópico, caso precise**

## **3 METODOLOGIA (Unidade 2)**

Explique como você utilizou cada ferramentas, tecnologias. Neste tópico precisamos saber como você utilizou, para o que cada ferramenta foi utilizada. **Utilize linguagem técnica apropriada.**

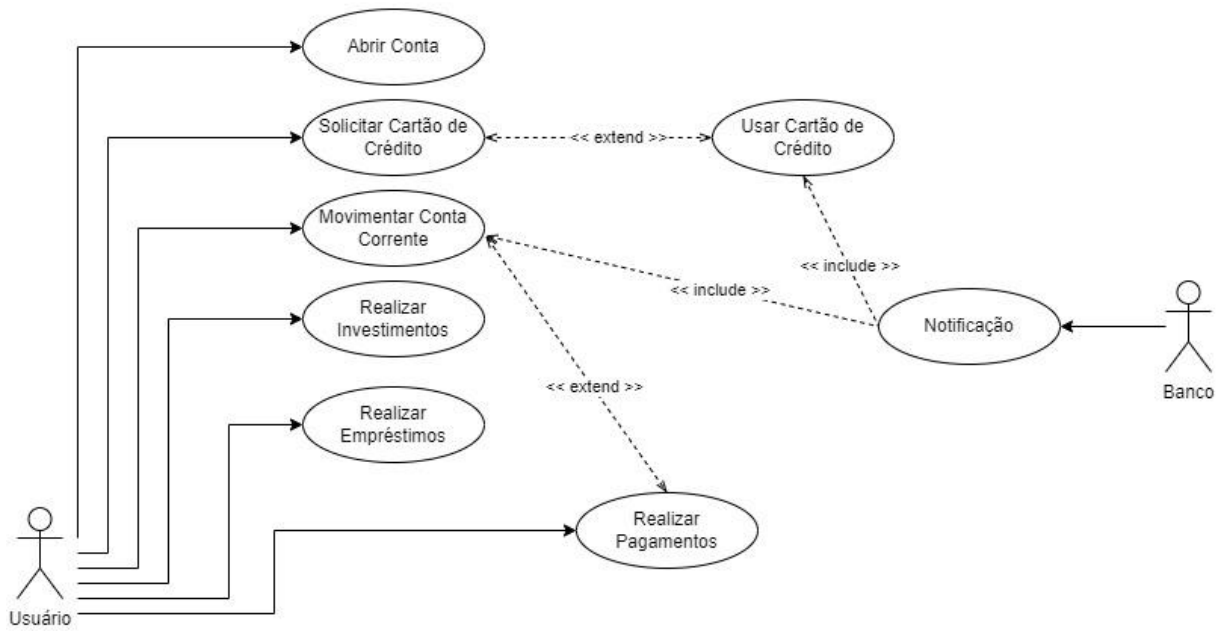
### **3.1 Projeto de leitura para remição do apenado**

## **4 RESULTADO E DISCUSSÃO (Unidade 2)**

Nesta seção deve ser destacado qual o produto foi resultante do projeto. Deverão ser colocados os diagramas, os trechos de código mais importantes, imagens do software (telas).

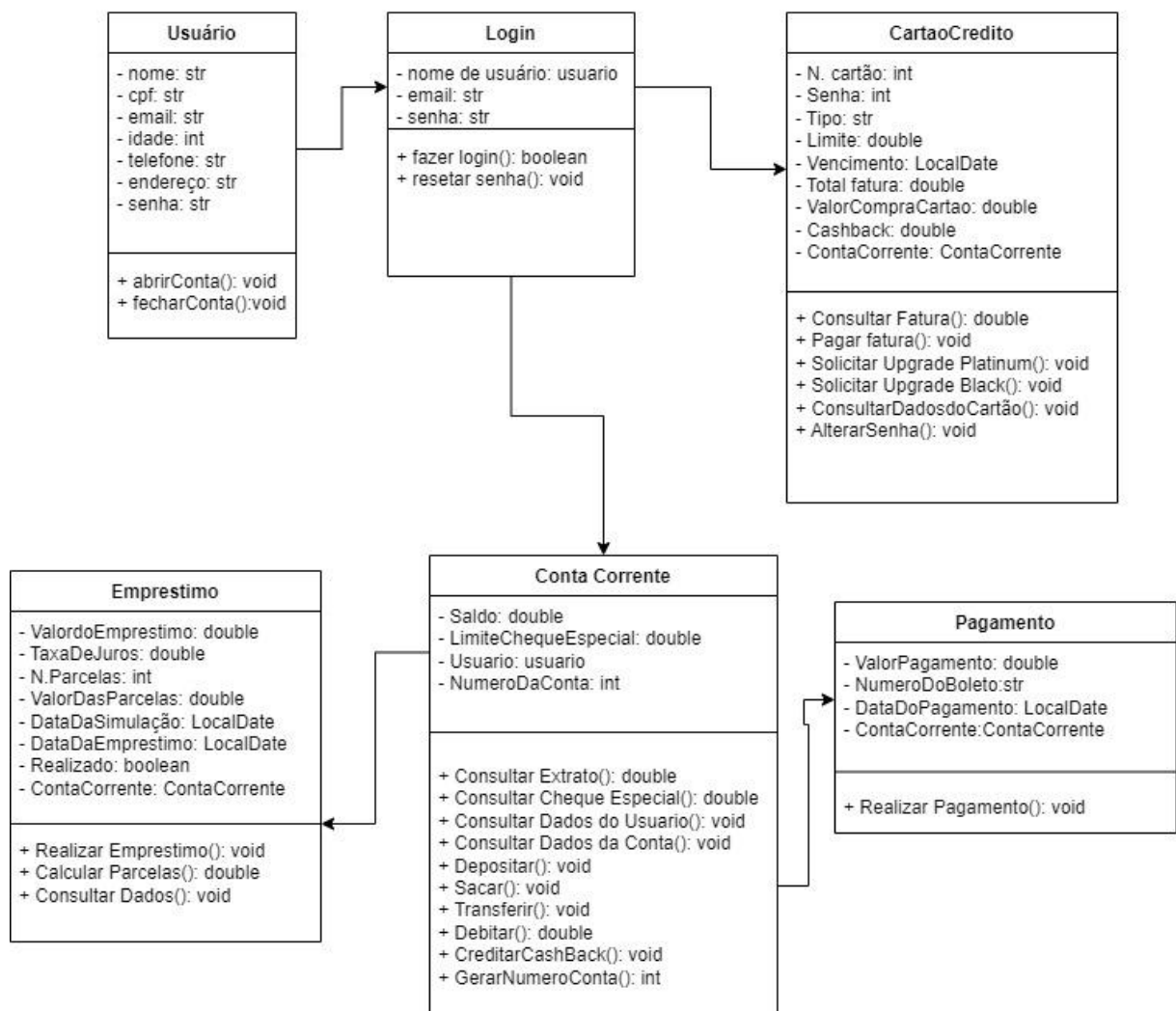
### **4.1 Diagrama de Caso de Uso (Unidade 1)**

## DIAGRAMA DE CASO DE USO



## 4.2 Diagrama de Classe (Unidade 1)

### DIAGRAMA DE CLASSES



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS (Unidade 2)

Deve-se resumir os resultados obtidos durante o desenvolvimento do projeto mediante resposta/solução ao problema apresentado inicialmente.

### 5.1 AMEAÇAS AO PROJETO

Quais as dificuldades encontradas que podem invalidar o projeto.

### 5.2 TRABALHOS FUTUROS

Informe o que pode ser melhorado no projeto para que ele melhore sua performance ou quais novas funcionalidades você entende que poderiam ter.

## REFERÊNCIAS

Neste item será incluída a bibliografia citada (ABNT 6023).

A ordenação dos itens deve ser alfabética. Na mesma referência utiliza-se espaço simples; entre duas referências, um espaço livre.

#### **a) Nas referências:**

Todo o documento citado no texto do trabalho deve ser listado abaixo do título REFERÊNCIAS. Como não se trata de elemento textual, não é numerada.

As referências não são justificadas; são alinhadas pela esquerda.

A maneira de referenciar os documentos também deve obedecer às normas da ABNT 6023. As referências devem ser ordenadas alfabeticamente. Para elaboração do artigo deve se utilizar no mínimo 30 referências.

## APÊNDICE/ ANEXOS

Os apêndices/anexos devem vir ao final do trabalho não contando páginas do artigo e devem ser referenciados no corpo do texto (ao final ANEXO A).