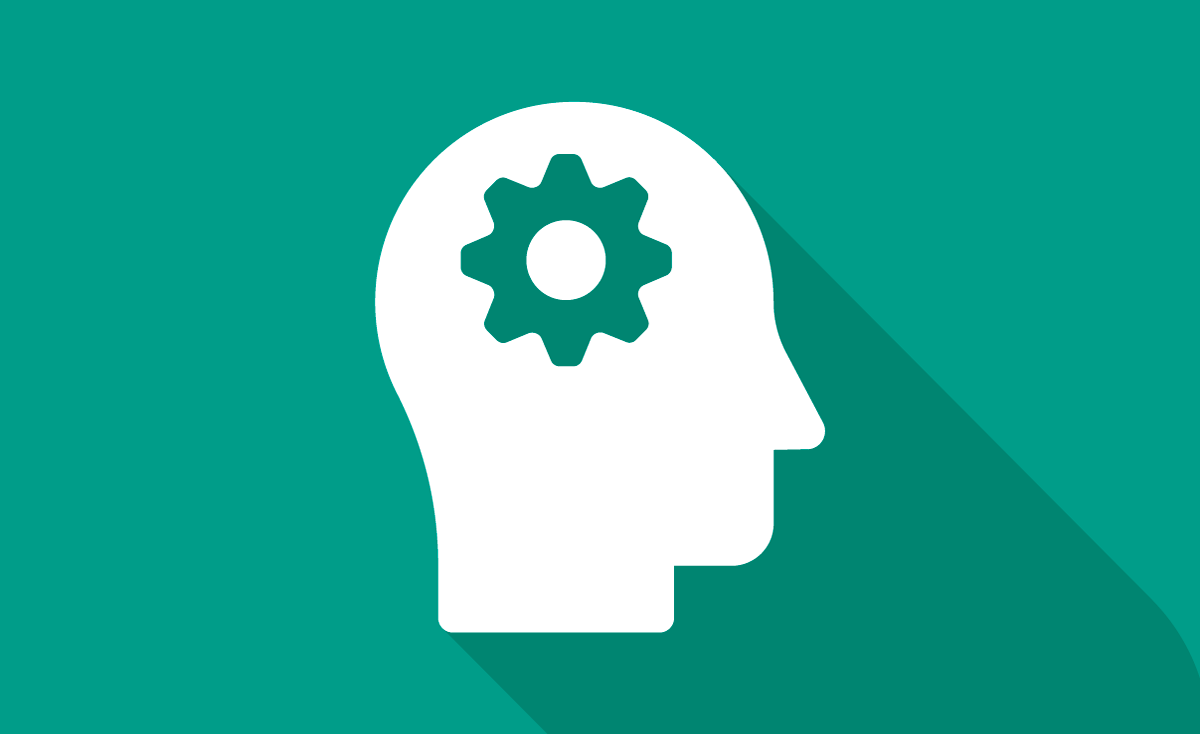


**Programação**

**Orientada a Objetos**

**ELEIÇÕES**

****

**logotipo do projeto**

**Índice**

1 Grupo de Trabalho 3

2 Descrição do projeto 4

3 Arquitetura da aplicação 4

4 Manual do Utilizador 4

5 Limitações e Desenvolvimentos Futuros 4

6 Conclusão 4

7 Referências 5

# Grupo de Trabalho

|  |  |
| --- | --- |
| FOTO | Número: 21606  Nome: Tiago Oliveira  Curso: LEI  Turma: C  Email : tiago66.oliveira@hotmail.com |
| FOTO | Número: 21607  Nome: Tiago Cardoso  Curso: LEI  Turma: C  Email : |

Declaração:

Os alunos identificados declaram sob compromisso de honra que o projeto final é da sua autoria com exceção dos seguintes elementos:

|  |  |
| --- | --- |
| **Descrição** | **Fonte** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Descrição do projeto

* Descrição detalhada do projeto,
* Projetos similares (apresentar hiperligações e imagens).
* Enquadramento e pertinência do projeto na disciplina

O trabalho prático, realizado no âmbito da unidade curricular de Programação Orientada a Objetos, consiste no desenvolvimento de uma aplicação em Java em que a sua finalidade é servir como gestor de eleições, ou seja, permite definir uma eleição com os candidatos e eleitores à escolha do utilizador. O trabalho foi dividido em duas partes, a parte do GUI que engloba toda a parte gráfica (menus) e a parte referente à lógica em si.

Em relação à parte gráfica, a “Main Class” é uma janela (JFrame) composto por três botões (JButton) e um menu (JMenuBar). As opções disponíveis do menu (JMenuItem) permitem aceder às mesmas janelas que os três botões principais e além disso permite aceder ao “Acerca De”.

Os botões principais são:

- “Configurar Eleição”: abre uma nova janela (JFrame) que permite configurar uma eleição, onde se define o período da mesma e onde aparecem os candidatos e os eleitores com a possibilidade de editar os mesmos (criar, apagar, guardar, abrir).

- “Votar”: abre uma nova janela (JFrame) que permite realizar o voto em si, escolhendo o eleitor e inserindo a password do mesmo

- “Resultados”: abre uma nova janela (JFrame) que permite ver os resultados da eleição

# Arquitetura da aplicação

* Como se encontra estruturado o código da aplicação,
* Descrição geral das bibliotecas de classes (packages)
* Diagrama de classes
* Descrição detalhada de cada classe ou interface e justificação da sua existência:
  + Justificação da sua existência e a forma como foi construída (herança e/ou composição)
  + Descrição dos atributos
  + Descrição dos métodos

# Manual do Utilizador

* Como se utiliza a aplicação desenvolvida.
  + Imagem e descrição de cada janela da aplicação

# Limitações e Desenvolvimentos Futuros

* Quais as limitações que a aplicação tem.
* O que ficou por fazer.

# Conclusão

* O que aprendeu a desenvolver este trabalho.
* O que aprendeu a fazer por si autonomamente.
* Situações em que precisou de ajuda e a sua resolução (agradeça aqui a quem o ajudou).

# Referências

* Livros
* Documentos
* Referência web