

## **Exemplo de Trabalho Prático UC de introdução à programação**

### **Descrição:**

**Título do projeto:** Sistema de Gestão de Biblioteca

Descrição do projeto: O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema de gerenciamento de biblioteca que permita aos usuários realizar operações comuns, como adicionar livros, pesquisar livros, emprestar e devolver livros, e gerar relatórios.

### **Recursos e funcionalidades sugeridas:**

1. Registo de livros: Os utilizadores devem poder adicionar informações sobre os livros, como título, autor, ISBN, gênero, etc.
2. Pesquisa de livros: Os utilizadores devem poder pesquisar livros com base em diferentes critérios, como título, autor ou gênero.
3. Empréstimo e devolução de livros: Os utilizadores devem poder registrar empréstimos e devoluções de livros, mantendo um controle adequado das datas de empréstimo e devolução.
4. Gestão de utilizadores: O sistema deve permitir o registo e a gestão de informações dos utilizadores, como nome, número de identificação, histórico de empréstimos, etc.
5. Relatórios: O sistema deve ser capaz de gerar relatórios, como livros emprestados, livros disponíveis, histórico de empréstimos por usuário, etc.
6. Interface de utilizador: Desenvolva uma interface amigável que permita aos utilizadores interagir com o sistema de forma intuitiva.
7. Persistência de dados: Utilize uma forma de armazenamento persistente para manter os dados da biblioteca, como um banco de dados SQLite ou um arquivo CSV.

Cada grupo terá de desenvolver a sua plataforma individualmente.

**Requisitos:**

- Utilizar a linguagem *C*, *C++* ou *Phyton*

**Datas:**

- Apresentação do projeto com as funcionalidades a partir de julho
- Entrega de relatório final.
- Entrega do trabalho final: 04 de março às 23:59.

**Grupos de trabalho:**

Numero	Nome dos elementos	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		



