



# **UNICAMP – COLÉGIO TÉCNICO DE CAMPINAS**

## **Departamento de Processamento de Dados**

### **Técnicas de Programação II**

*Projeto – 3º Período/Info/Ves – 2º Sem/2022*

## **Considerações Iniciais:**

Nos vídeos de números 13, 14, 15, 16 e 17, foi ensinado herança, métodos abstratos, classes abstratas e interfaces, além de como construir GUIs (graphical user interfaces) e de como acessar BDs em um programa feito em Java.

CRUD é uma sigla, na qual: C significa Create, ou seja, cadastro de dados; R significa Read, ou seja leitura, recuperação de dados; U significa Update, ou seja, atualização de dados; e, finalmente, D significa Delete, ou seja, exclusão, remoção de dados. CRUD é um tipo de programa que apresenta as operações indicadas pelas letras da sigla CRUD.

PK e FK são siglas que significam, respectivamente Primary Key (ou seja, chave primária) e Foreign Key (ou seja, chave estrangeira).

## **Pede-se:**

Implemente em Java um CRUD com GUI que lida com duas tabelas em um BD, ambas relacionadas por uma FK.

O tema é livre, logo, as tabelas em questão podem armazenar quaisquer dois tipos de coisas, relacionadas por uma FK, como por exemplo, Hospícios e Loucos, sendo que na tabela de Loucos teria uma FK indicando em qual hospício cada louco estaria internado.

O trabalho deve ser implementado em equipes e cada equipe deve ter um tema só seu, ou seja, não pode haver repetição de temas entre equipes; se um equipe resolveu adotar como tema “Hospícios e Loucos”, nenhum outro equipe poderá adotar o mesmo tema.

Para ter certeza de que não teremos temas repetidos, cada equipe, ao escolher seu tema, deverá enviar uma mensagem no grupo do Telegram de nossa disciplina, indicando

quem faz parte do seu equipe e o tema escolhido, de forma a todos saberem o que já foi escolhido e não escolherem tema repetido.

A entrega deve ser feita como foi feita a entrega do 1º trabalho, ou seja, com uma apresentação do projeto funcionando e do código do programa feita ao professor em uma aula presencial. Vale lembrar que, nessa oportunidade, o professor aproveitará para questionar os alunos sobre o código e, de acordo com a intimidade com o código mostrada por cada aluno, uma nota diferente pode ser atribuída a cada aluno, ou seja, pode ocorrer que os alunos de um mesmo equipe não tirem a mesma nota no projeto.

Além disso, as notas serão atribuídas comparando os vários projetos, apresentados pelos vários equipes e, por isso, pode ocorrer de dois projetos que funcionam perfeitamente tenham notas diferentes, simplesmente por que o projeto de um equipe estava “melhor” que o projeto de outro equipe (“melhor” em estruturação OO, em uso de comandos SQL, na interação com o usuário, em soluções algorítmicas, etc).