

TRABALHO 2 - PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Fernando Albuquerque
fernandoalbuquerque@yahoo.com.br

QUESTÃO 1 – 3 PONTOS

- Codifique as classes nos módulos da camada de apresentação usando uma interface baseada em texto (TUI).
- Codifique as *interfaces* da camada de negócio via classes abstratas.
- Projete e codifique classes *stub* que disponibilizem as *interfaces* da camada de negócio.
- Através das classes *stub* deve ser possível testar a camada de apresentação.
- Comente as classes e produza a documentação com o *Doxygen*.

QUESTÃO 2 – 3 PONTOS

- Use as classes abstratas que definem as interfaces da camada de negócio.
- Codifique as classes nos módulos da camada de negócio.
- Comente as classes e produza a documentação com o *Doxygen*.
- Codifique a interface da camada de persistência via uma classe abstrata.

QUESTÃO 3 – 2 PONTOS

- Projete um banco de dados relacional para o armazenamento dos objetos persistentes.
- Usando o *SQLite*, crie o banco de dados relacional projetado.
- Alimente o banco de dados com, pelo menos, cinco instâncias de cada entidade.
- Codifique as classes na camada de persistência.
- Inclua o código SQL nas classes *Command*.
- Comente as classes e produza a documentação com o *Doxygen*.

QUESTÃO 4 – 2 PONTOS

- Integre as camadas de apresentação, negócio e persistência usando o padrão *Builder*.
- Comente as classes e produza a documentação com o *Doxygen*.
- Elabore e forneça um documento que descreva um *smoke test* para o sistema integrado.