



INFINITY SCHOOL
VISUAL ART CREATIVE CENTER

AULA 14 – PROJETO POO E FLET

O QUE IREMOS APRENDER

01

PROJETO

IN

PROJETO

Criar uma **aplicação de Sistema de Reservas de Hotel** com POO e Flet. Um sistema onde os usuários podem reservar quartos de hotel. O sistema gerencia a disponibilidade dos quartos, as reservas e os dados dos clientes.

Estrutura do Projeto:

Classes do Modelo (POO):

- Cliente: Representa um cliente do hotel.
- Quarto: Representa um quarto do hotel.
- Reserva: Representa uma reserva feita por um cliente.
- GerenciadorDeReservas: Gerencia as reservas e a disponibilidade dos quartos.

PROJETO

Interface do Usuário (Flet):

- Tela principal com lista de quartos disponíveis.
- Formulário para fazer uma reserva.
- Tela para gerenciar reservas existentes.

PROJETO

Ideias para incrementar seu projeto:

Relatórios e Estatísticas:

- Gerar relatórios de ocupação do hotel em determinado período.
- Estatísticas de utilização de quartos por tipo e por período.

Sistema de Pagamentos:

- Implementar um sistema de pagamentos para confirmar reservas.
- Integrar com serviços de pagamento online como PayPal ou Stripe.

PROJETO

Ideias para incrementar seu projeto:

Gerenciamento de Clientes:

- Manter um histórico de reservas para cada cliente.
- Implementar um sistema de fidelidade ou descontos para clientes frequentes.

Calendário de Disponibilidade:

- Adicionar uma visualização em calendário para facilitar a visualização da disponibilidade dos quartos.
- Permitir a reserva diretamente pelo calendário.

Material Complementar

- Exploração: Não tenha medo de explorar e testar diferentes códigos. A experimentação é uma grande aliada da aprendizagem.
- Perguntas: Faça perguntas, seja curioso! Entender o "porquê" das coisas ajuda a consolidar o conhecimento.
- Revisão: Revise o que aprendeu, tente explicar para si mesmo ou para outras pessoas. Ensinar é uma ótima forma de aprender.
- Prática: A prática leva à perfeição. Quanto mais exercícios fizer, mais fácil será lembrar e entender os conceitos.



SE LIGA NO CONTEÚDO DA PRÓXIMA AULA!

AULA 15 DE PYTHON:
SQL I



INFINITY SCHOOL
VISUAL ART CREATIVE CENTER

Aula 15 - SQL I

BANCO DE DADOS

SQL

TIPOS DE BANCO DE DADOS

SGBDS

MYSQL

CRIANDO UM BANCO DE DADOS

COMANDOS SQL (CREATE, DROP, TRUNCATE)



INFINITY SCHOOL

VISUAL ART CREATIVE CENTER

ATÉ A PRÓXIMA...