

# Universidade da Beira Interior

Programação Orientada a Objectos

*Cursos: Matemática / Informática, Ensino da Informática Engenharia Informática*

Trabalho Prático

2005/11/18

4.0 Valores (nota mínima para admissão a exame: 1.5)

---

*Grupos de 3 alunos.*

Data de entrega: 16 de Janeiro.

Entregar uma listagem em papel das diversas classes da aplicação.

*Parte do trabalho será realizada em casa, outra parte nas aulas práticas das semanas de 2 e 9 de Janeiro. O trabalho realizado nas aulas terá uma nota individual de 2 valores. O trabalho será avaliado na globalidade numa discussão individual a decorrer nas aulas práticas das semanas de 16 e 23 de Janeiro.*

Plataforma de desenvolvimento: Trabalho a desenvolver na linguagem Java, devendo ser possível executá-lo no IDE JBuilder 4. Deverá ser construído um projecto cuja execução deverão testar no sistema instalado na biblioteca da UBI e na sala 6/13.

Discussão do trabalho: Nas semanas de 16 e 23 de Janeiro, no decorrer das aulas práticas os trabalhos serão discutidos em grupo e individualmente.

Para a discussão cada aluno deverá levar uma cópia em formato digital sobre o qual irá construir algumas alterações à aplicação.

Estrutura do programa:

Na aula prática da semana de 28 de Novembro os alunos deverão indicar os grupos, entregar uma folha com nº, nome, turno prático de cada aluno mais um contacto de e-mail para o grupo, e indicar o tema escolhido pelo grupo.

Na aula prática da semana de 12 de Dezembro, cada grupo deverá apresentar uma descrição da aplicação a construir, indicando as funcionalidades que pretendem implementar e qual a estrutura das classes a desenvolver.

## Enunciado

Pretende-se que construa uma aplicação para uma das seguintes organizações, à sua escolha. Cada tema, no máximo, poderá ser escolhido por dois grupos.

1 – Clube de vídeo (gestão dos sócios do clube e dos empréstimos de vídeos aos sócios)

2 – Clube desportivo (gestão das modalidades fornecidas pelo clube e dos sócios que as praticam).

- 3 – Hipermercado 1 ( gestão dos produtos em stock e das suas vendas a clientes)
- 4 – Hipermercado 2 (gestão dos produtos em stock e das suas compras a fornecedores)
- 5 – Escola de condução automóvel (gestão dos alunos, instrutores e lições)
- 6 – Clínica médica (gestão de médicos, pacientes e consultas)
- 7 – Restaurante (gestão de ementas e produtos alimentares)
- 8 – Hotel (quartos, hospedes e gestão do escalonamento do serviço de atendimento aos quartos)
- 9 – Fábrica 1 (gestão dos clientes e das suas encomendas)
- 10 – Fábrica 2 (empregados, e processamento de salários)
- 11 – Empresa de montagem de computadores (aquisição de componentes e gestão da produção)

Nota:

A aplicação deverá ter persistência de dados, usando objectos do tipo File. A interface com o utilizador, não deverá usar componentes gráficos que não estejam disponíveis na versão do Jbuilder instalada na sala 6/13.

*Votos de bom trabalho.*