



INSTITUTO FEDERAL
Triângulo Mineiro
Campus Paracatu

Programação Visual

Trabalho Prático – Pet Shop

Parte Única

Professor: Edwar Saliba Júnior

Valor: 15 pontos

Contextualização:

O Sr. Antônio Jones, morador de um pequeno município do estado de Santa Catarina, trabalhava em uma indústria portuária e tinha um bom salário. Porém, a recém crise que assola o país tirou-lhe o emprego e de muitos de seus amigos também. Sendo um homem honesto, chefe de família, amante dos animais e consciente de seus deveres enquanto ser humano e cidadão, o Sr. Antônio Jones, decidiu pegar o dinheiro de sua rescisão contratual e abrir um negócio para si. Sem saber que negócio iniciar, resolveu andar pelo seu bairro para observar as atividades comerciais já existentes. Andou... andou... observou... observou... e ainda estava indeciso. Em sua caminhada, encontrou diversos conhecidos, com quem parou para conversar, e também observou diversas casas que possuíam animais de estimação. Isto sem contar uma quantidade considerável de cães de rua que cruzaram seu caminho. Voltou para sua casa e, ainda sem saber que tipo de negócio começar, resolveu conversar com sua esposa que o aconselhou a procurar ajuda especializada.

Sendo um homem sensato, o Sr. Antônio Jones resolveu procurar o SEBRAE de sua cidade. O Sr. Antônio Jones foi muito bem recebido e atendido pela equipe do SEBRAE, que coincidentemente havia terminado uma pesquisa de mercado naquele bairro para apontar as necessidades locais. E para a grande surpresa do Sr. Antônio Jones, o SEBRAE o aconselhou a abrir um Pet Shop.

O Sr. Antônio Jones, satisfeito começou a providenciar o local, a documentação necessária e tomar todas as providências. E em poucos dias já estava com seu negócio funcionando.

Sua clientela cresceu paulatinamente e depois de alguns meses o Pet Shop do Sr. Antônio Jones já era conhecido não só no seu bairro, mas em quase toda a cidade. Pois, além de implementar serviços diferenciados para seus clientes, ele também ajudava os animais de rua que passavam em frente a sua loja. Ele os acolhia, aplicava as devidas vacinas, dava banho e comida e ainda os colocava para adoção.

Sua fama se espalhou pela cidade e seu negócio começou a crescer de forma expressiva. Foi então que o Sr. Antônio Jones, que controlava seu negócio de forma totalmente manual, sentiu a necessidade de ter um software para controlar o Pet Shop.

Como era conhecido de muita gente na sua cidade e tinha amigos que possuíam conhecimento em informática, conversou com alguns para pegar algumas dicas e sugestões sobre que tipo de software comprar ou mandar fazer.

Já com as informações necessárias em mãos, o Sr. Antônio Jones, dono do Jones Pet Shop, procurou uma empresa especializada em desenvolvimento de software e solicitou o desenvolvimento do aplicativo. E fez as seguintes exigências: o software deverá atender as especificações mínimas (Figura 1) e deverá possuir telas intuitivas, ou seja, o mais amigável possível, deverá fazer uso do padrão MVC (*Model, View, Controller*) e ser implementado utilizando o SGBD conhecido como PostgreSQL na versão mais atual. E por fim, exigiu também que a linguagem de programação seja Java.

Observação:

- no diagrama da Figura 1, onde estiver escrito tipo “char” entenda que ali deverá ser um campo do tipo “String” ou “Text”. Está como “char” devido às limitações da ferramenta utilizada para gerar o diagrama.

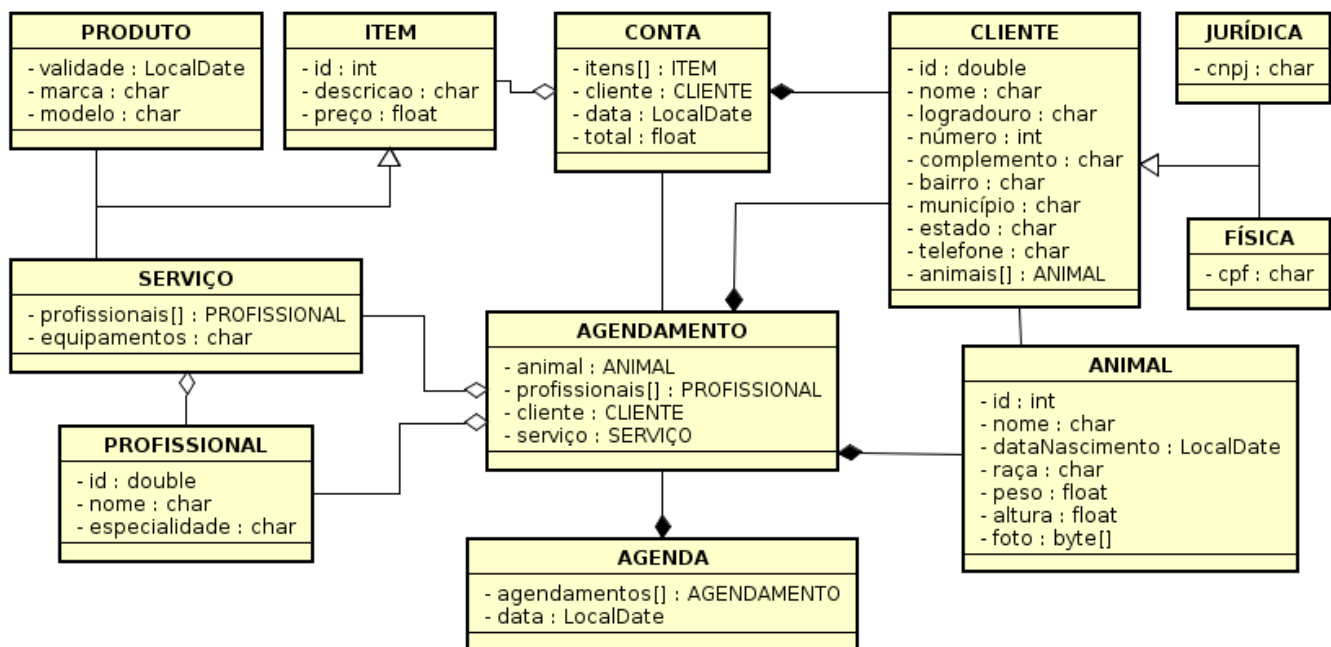


Figura 1: Diagrama de Classes do Sistema

Tarefas:

- 1) sua empresa deverá implementar o banco de dados no *software*, de modo que nenhum dado se perca;
- 2) para facilitar manutenções futuras, exige-se o padrão MVC (*Model, View, Controller*) para implementação do *software*;
- 3) o *software* deverá ser todo visual e orientado a objetos;
- 4) o *software* deverá também, possuir uma tela de login com usuário e senha (não especificado na Figura 1). Sendo que a senha deverá ficar criptografada (criptação de mão única) dentro do banco de dados;
- 5) caso seja necessário as empresas poderão criar, desde que faça sentido, mais classes do que as que foram especificadas na Figura 1.

Regras para a entrega do trabalho

- Deverá ser apresentado e entregue, o projeto (compactado) do código-fonte.
- **O código-fonte que será entregue, apresentado e não deverá possuir nenhum tipo de comentário.**
 - Antes de compactar o seu projeto de *software*, lembre-se de apagar a pasta "dist", caso ela exista na estrutura de pastas do projeto.
- **Deverá ser entregue um arquivo, na forma de back-up do banco de dados.**
- **Deverá ser entregue um script de criação do banco de dados.**
- Tudo deverá ser enviado para o e-mail: eddiesaliba2@yahoo.com (de acordo com as regras a seguir).
- **Não serão recebidos trabalhos após a data marcada para entrega.**

- Para a apresentação no laboratório deverá ser levado pelo grupo, em *pendrive*, uma cópia do arquivo que foi enviado por *e-mail*. Caso o grupo possua alguma restrição ou dificuldade no cumprimento desta regra, então, deverá avisar ao professor com antecedência mínima de 24 horas da data de apresentação.

Regras para envio do *e-mail* com o trabalho

- No assunto do *e-mail* deve constar apenas o título: **IFTM - PV - ADS4PA - Trabalho 01 - Parte Única**
- No corpo do *e-mail* deverá conter, **única e exclusivamente**, o nome completo de todos os integrantes do grupo (**um em cada linha**).
- Só será aceito **UM** *e-mail* por grupo. Portanto, verifique se está tudo certo com seu *e-mail* e trabalho antes de enviá-lo.
- **O *e-mail* deverá ser enviado até UM dia antes da data marcada para apresentação.**

Obs.: O desrespeito a qualquer das regras acima implicará na perda de créditos para o grupo.

Critérios de Avaliação no Laboratório:

- Conformidade do *software* em relação ao solicitado;
- Legibilidade do código (**organização, endentação e etc.**);
- Usabilidade das interfaces de interação com o usuário;
- **Entendimento individual a respeito do código-fonte apresentado.**