

Especialização em Engenharia de Software

Programação Orientada a Objetos – Descrição do projeto

ATENÇÃO: a forma de entrega do projeto é por email, lembre-se de colocar no email os nomes de **TODOS** os integrantes do grupo.

- Cada integrante deve criar três classes:
 - **uma classe básica (Ex. Conta, Livro, Funcionário, DVD)** com o método match.
 - **uma classe coleção de dados para a sua classe básica (Ex. RepositorioContasArray) com todos os métodos mostrador em sala. DEVE HAVER PELO MENOS UMA COLEÇÃO USANDO ARRAY E UMA USANDO LISTA EM CADA PROJETO.**
 - **uma classe coleção de negócio que usa a coleção de dados para armazenar os objetos da classe básica e, se for o caso, define regras (validações) para cadastrar, remover, atualizar e procurar objetos no sistema. (Ex. CadastroContas)**
- Em seguida deve ser criada uma classe fachada que deve ter como atributos todos os cadastros do sistema. Por exemplo, no caso de uma equipe com 4 integrantes devem haver 4 classes básicas, 4 coleções de dados (sendo pelo menos uma em lista e uma em array), 4 classes coleção de negócio e uma classe fachada com 4 atributos (os 4 cadastros). A classe fachada pode fazer validações entre cadastros.
- DEVE HAVER PELO MENOS UMA RELAÇÃO ENTRE DUAS CLASSES BÁSICAS
- Usem pacotes
- Usem herança (onde for necessário e viável)
- Deve haver pelo menos um exemplo de classe abstrata (já é exemplo de herança)
- Defina interfaces negócio-dados para todas as coleções de dados e para os iterators (como mostrado em sala).
- Definam uma Classe Programa no pacote gui que testa a classe fachada
- Usem como referencia os exemplos das aulas e as resoluções dos exercícios.
- Usar exceções;
- Implementar uma interface gráfica com Swing.
- Acesso a Banco de Dados com JDBC.