

# Programação com Objectos/Projecto de Programação com Objectos



From Wiki\*\*3

< Programação com Objectos

## AVISOS - Avaliação em Época Normal

[Collapse]

Esclarecimento de dúvidas:

- Consultar sempre o corpo docente atempadamente: presencialmente ou através do endereço oficial da disciplina [1].
- Não utilizar fontes de informação não oficialmente associadas ao corpo docente (podem colocar em causa a aprovação à disciplina).
- Não são aceites justificações para violações destes conselhos: quaisquer consequências nefastas são da responsabilidade do aluno.

Requisitos para desenvolvimento, material de apoio e actualizações do enunciado (ver informação completa em **Projecto de Programação com Objectos**):

- O material de apoio é de uso obrigatório e não pode ser alterado.
- Verificar atempadamente (mínimo de 48 horas antes do final de cada prazo) os requisitos exigidos pelo processo de desenvolvimento.

Processo de avaliação (ver informação completa em Avaliação do Projecto):

- **Datas: 2021/10/08 12:00** (inicial); **2021/10/29 12:00** (intercalar); **2021/11/12 12:00** (final); **2021/11/15-2021/11/19** (teste prático).
- **Todas as entregas são cruciais para o bom desenvolvimento do projecto, sendo obrigatórias: a não realização de uma entrega implica a exclusão da avaliação do projecto e, por consequência, da avaliação da disciplina.**
- Verificar atempadamente (até 48 horas antes do final de cada prazo) os requisitos exigidos pelo processo de avaliação, incluindo a capacidade de acesso ao repositório CVS.
- **Apenas se consideram para avaliação os projectos existentes no repositório CVS oficial.**
- Trabalhos não presentes no repositório no final do prazo têm classificação 0 (zero) (não são aceites outras formas de entrega). Não são admitidas justificações para atrasos em sincronizações do repositório. A indisponibilidade temporária do repositório, desde que inferior a 24 horas, não justifica atrasos na submissão de um trabalho.
- A avaliação do projecto pressupõe o compromisso de honra de que o trabalho correspondente foi realizado pelos alunos correspondentes ao grupo de avaliação.
- **Fraudes na execução do projecto terão como resultado a exclusão dos alunos implicados do processo de avaliação.**

## Material de Uso Obrigatório

[Collapse]

As bibliotecas **po-uilib** e o conteúdo inicial do CVS são de **uso obrigatório**:

- po-uilib (classes de base) po-uilib-202109221024.tar.bz2 (não pode ser alterada) - javadoc
- ggc-core (classes do "core") (via CVS) (deve ser completada -- os nomes das classes fornecidas não podem ser alterados)
- ggc-app (classes de interacção) (via CVS) (deve ser completada -- os nomes das classes fornecidas não podem ser alterados)

A máquina virtual, fornecida para desenvolvimento do projecto, já contém todo o material de apoio.

## Uso Obrigatório: Repositório CVS

**Apenas se consideram para avaliação os projectos existentes no repositório CVS oficial.**

Trabalhos não presentes no repositório no final do prazo têm classificação 0 (zero) (não são aceites outras formas de entrega). Não são admitidas justificações para atrasos em sincronizações do repositório. A indisponibilidade temporária do repositório, desde que inferior a 24 horas, não justifica atrasos na submissão de um trabalho.

## Contents

- 1 Avaliação do Projecto
- 2 Projecto: Enunciado 2021-2022 (época normal)
- 3 Material de Apoio e Testes
- 4 Projecto Exemplo: Aplicação Bancária
- 5 Linguagens de Programação

## Avaliação do Projecto

- Avaliação do Projecto (Época Normal)
- Calendário do Teste Prático (Época Normal)

As pautas são acompanhadas pelos critérios de avaliação.

## Projecto: Enunciado 2021-2022 (época normal)

- Enunciado do Projecto 2021-2022

## Material de Apoio e Testes

- Repositório CVS - informações de localização e acesso
- Material de Apoio ao Desenvolvimento
- Testes Automáticos 2021-2022
- Máquina Virtual

## Projecto Exemplo: Aplicação Bancária

Para auxiliar o desenvolvimento do projecto, é fornecida uma aplicação bancária (banco, contas, titulares, etc.), que tem a mesma estrutura. Esta estrutura tem duas partes principais: "core" (o núcleo lógico da aplicação) e "app" (a interface textual, baseada no padrão de desenho Command).

## Linguagens de Programação

As seguintes linguagens são utilizadas nestas páginas:

- Java (14 **versão mínima para suportar o material de apoio do projecto**) -- Java Platform, Standard Edition Documentation
- C++ (C++17 ou superior) -- Manual de Referência para C++ (biblioteca); STL: contentores, algoritmos

Categories: **Ensino PO Projecto de PO**