



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: **2022/10/04 12:00** (inicial); **2022/10/21 12:00** (intercalar); **2022/11/04 12:00** (final); **2022/11/04 (early bird) 2022/11/07 (normal)** (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 ou de outros materiais, 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-202209081626.tar.bz2 (não pode ser alterada) - javadoc
- prr-core (classes do "core") (via CVS) (deve ser completada -- os nomes das classes fornecidas não podem ser alterados)
- prr-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 2022-2023 (época normal)
- 3 Material de Apoio e Testes
- 4 Projecto Exemplo: Aplicação Bancária
- 5 Projecto Exemplo: Rede Social
- 6 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 2022-2023 (época normal)

- Enunciado do Projecto 2022-2023

Material de Apoio e Testes

- Repositório CVS - informações de localização e acesso
- Material de Apoio ao Desenvolvimento
- Testes Automáticos 2022-2023
- 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).

Projecto Exemplo: Rede Social

Este projecto descreve uma rede social com funcionalidade semelhante à das redes sociais actuais: relações entre agentes, publicação de vários tipos de media, envio de mensagens, etc.

Note-se que o enunciado corresponde ao ano lectivo de 2011/2012 e refere aspectos de implementação não disponíveis no ano lectivo 2022/2023. A implementação foi actualizada para ser compatível com o material de apoio de 2022/2023.

- Enunciado: `media:social-network-201110241420.pdf`
- Implementação (core): `media:sonet-core-202111021419.tar.bz2`
- Implementação (app: browser): `media:sonet-app-browser-202111021419.tar.bz2`
- Implementação (app: manager): `media:sonet-app-manager-202111021419.tar.bz2`

O uso deste código deve ser feito de forma crítica, já que algumas das decisões nele tomadas podem ser alvo de descontos na avaliação do projecto.

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 (os testes automáticos usam OpenJDK 17)
- C++ (C++17 ou superior) -- Manual de Referência para C++ (biblioteca); STL: contentores, algoritmos

Categories: [Ensino](#) [PO](#) [Projecto de PO](#)