

# 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: **2023/09/29 12:00** (inicial); **2023/10/13 12:00** (intercalar); **2023/10/27 12:00** (final); **2023/10/27 (early bird) 2023/10/30 (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.
- **Apenas se consideram para avaliação os projectos existentes no repositório oficial. Apenas se considera para avaliação o ramo 'main'.**
- 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 repositório GIT são de **uso obrigatório**:

- po-uilib (classes de base) po-uilib-202308010000.tar.bz2 (não pode ser alterada) - javadoc
- xxl-core (classes do "core") (via GIT) (deve ser completada -- os nomes das classes fornecidas não podem ser alterados)
- xxl-app (classes de interacção) (via GIT) (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 GIT

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

## Avaliação do Projecto

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

## 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

As pautas são acompanhadas pelos critérios de avaliação.

## Projecto: Enunciado 2022-2023 (época normal)

- Enunciado do Projecto 2023-2024

## Material de Apoio e Testes

- Repositório GIT - informações de localização e acesso
- Material de Apoio ao Desenvolvimento
- Testes automáticos: <https://gitlab.rnl.tecnico.ulisboa.pt/leic-a-po23/eval/po23>
- 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**