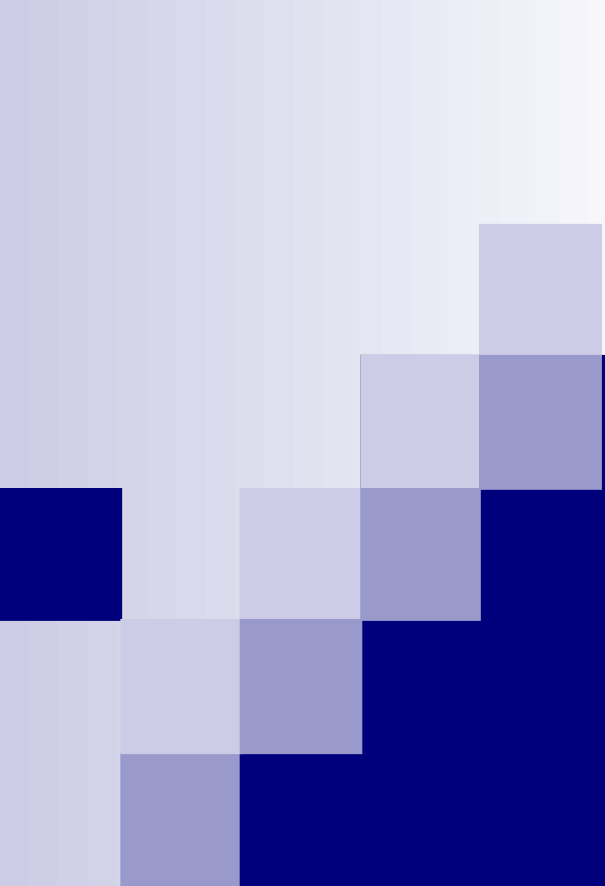




Modelos, Métodos e Técnicas de Engenharia de Software Acoplamento / SOLID Prática 1

**Prof. Saulo Popov Zambiasi
Profa. Sonia Aparecida Santana**

Objetivos

- Realizar a análise de um diagrama de classes.
- Observar a estrutura quanto o acoplamento e metodologia SOLID, alterando o diagrama se necessário.
 - Anotem tudo o que encontraram que não está condizente e o que modificaram.
- Realizar a sua implementação em alguma linguagem de programação. Não precisa ser tudo implementado, apenas as classes, atributos e interfaces (Esqueleto / Framework).
- Utilizar um projeto em um repositório de código fonte.



Prática 1

Para esta atividade crie grupo de até 4 alunos.
Cada aluno terá uma função específica.

- Controlar o tempo
- Registrar as informação
- Apresentar os resultados
- Anotar os problemas encontrados.

Realize a análise do diagrama de classes a seguir.

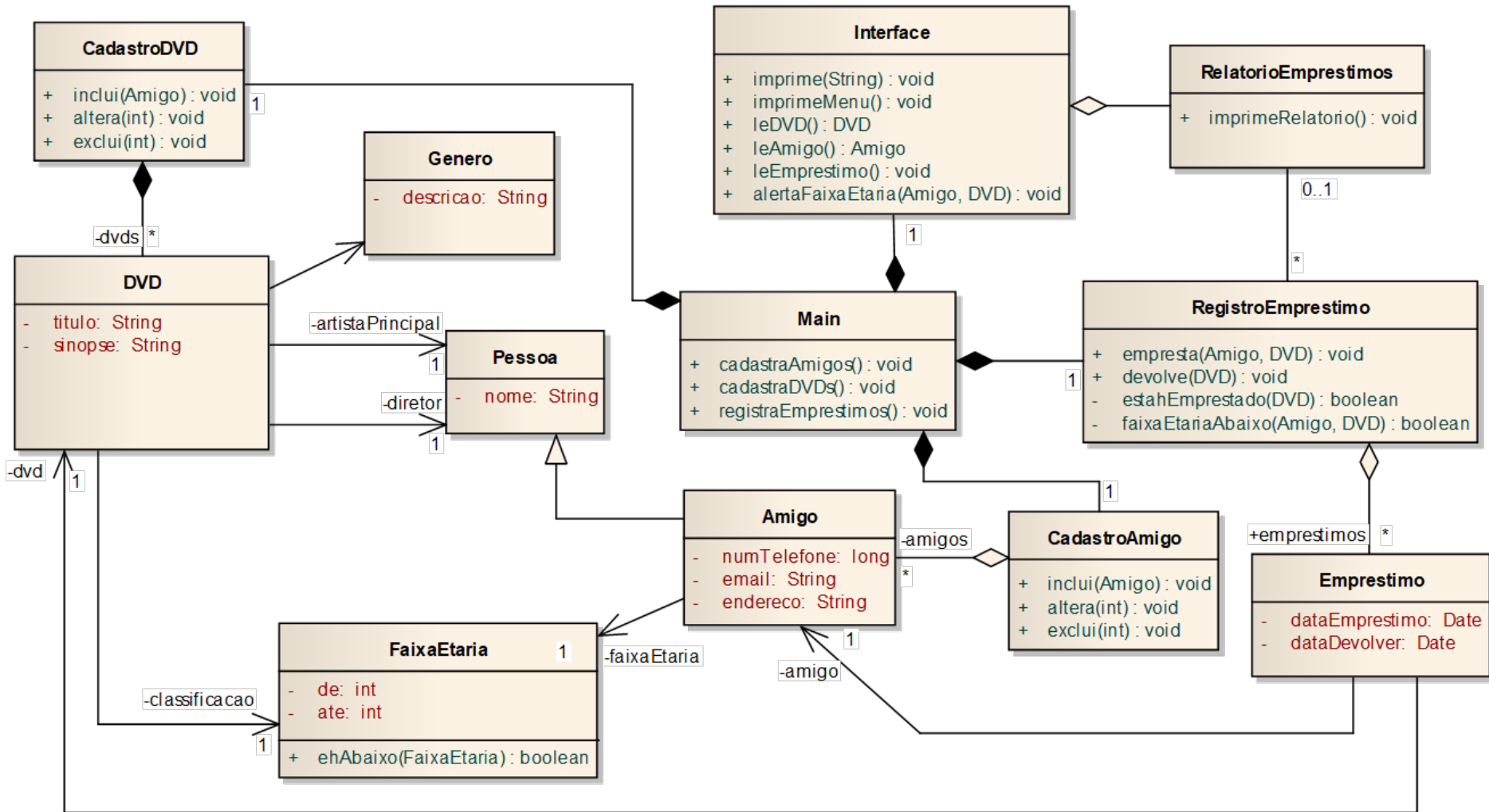
Controle de Empréstimo de DVDs

Seu primo possui muitos DVDs, todos originais, e vive emprestando aos amigos dele. Entretanto, muitas vezes ele esquece a quem emprestou e já perdeu diversos DVDs por causa disso.

No almoço da família, no último final de semana, ele pediu para você desenvolver um programa para resolver este problema.

Esse sistema deve permitir o cadastro dos amigos, incluindo: nome, número do telefone e e-mail e também cadastrar os DVDs, com: título, sinopse, diretor, ator principal, gênero (comédia, romance ou aventura, etc) e faixa etária. Deve ser possível registrar os empréstimos e obter a lista de DVDs emprestados incluindo quais amigos estão com quais DVDs.

Prática 1



Preparação do ambiente

- Escolha a sua linguagem de programação de preferência
- Escolha uma IDE ou o **git.dev**
- Crie um repositório no github(<https://github.com/>) para que todos os membros da equipe possam colaborar no desenvolvimento.





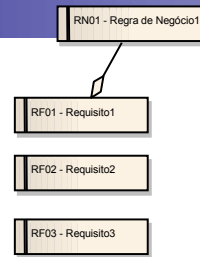
Prática 1

Implementação:

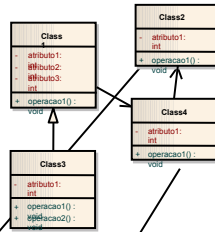
- Implemente as classes com os atributos, métodos(vazios) e relacionamentos de acordo com o diagrama de classes propostos.
- Distribua as classes em pacotes se possível.

Prática 1

Análise



Projeto

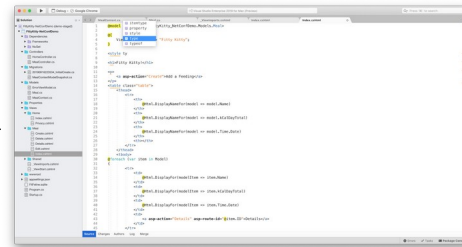


Dev1

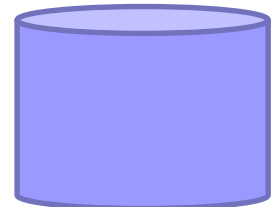
Dev2

Dev3

Dev4



IDE



Repositório

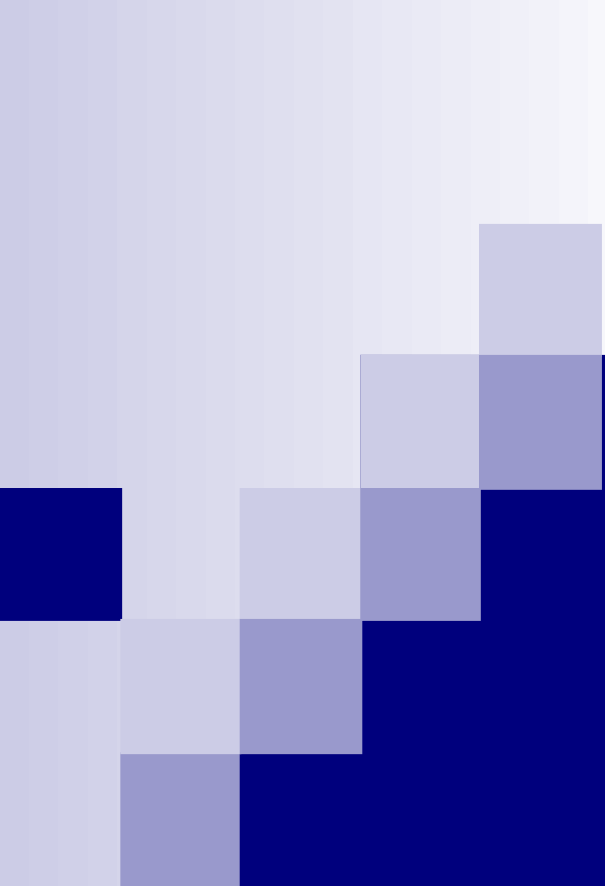


Conclusão

- Relacionamos elemento do diagrama de classe com a implementação do sistema.
- Refletimos detalhes do diagrama de classe na implementação de suas respectivas classes.

Referências

- PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8.ed. Bookman, 2016. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788580555349>
- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2613/epub/0>
- LARMAN, Craig. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e desenvolvimento iterativo. 3. ed Porto Alegre: Bookman, 2007. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788577800476>



Fim