



# Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC

## Campus São José

Unidade Curricular:	Programação Orientada a Objetos
Ano letivo:	2015-01
Carga horária:	72 horas
Professor:	Francisco de Assis S. Santos, Dr.

### Projeto Final

Desenvolver, em Java, um aplicativo de folha de pagamento para funcionários de uma empresa da área de telecomunicações. O aplicativo deve calcular comissões, descontos de INSS, FGTS, IRRF, salário bruto e salário líquido. Deverá considerar as seguintes classes e funcionalidades:

- Uma superclasse empregado com os atributos básicos de um empregado (Nome, CPF, RG, data de admissão, cargo e função), também com os métodos construtor e CalcularGanhos;
- A subclasse chefe de empregado, cujo os objetos possuem vencimentos fixos mensais independente do número de horas trabalhadas;
- A subclasse vendedor, este pago com um salário fixo mais uma porcentagem sobre as vendas;
- Outras duas subclasses de empregado denominadas trabalhador por peça e trabalhador por hora. Estes pagos pelo número de modems, roteadores e swtiches montados, e por hora, respectivamente.
- A aplicativo deverá ter um método chamado CalcularGanhos para todos os empregados. Porém, deve-se considerar as particularidades dos vencimentos de cada tipo de empregado;
- Devem ser implementados métodos para calcular INSS, FGTS e IRRF (Imposto de Renda Retido na fonte), de acordo com a legislação vigente;
- Os dados dos empregados e vencimentos devem ser armazenados em arquivos, e assim, o aplicativo deverá permitir consulta aos dados;
- A folha de pagamento deve ser apresentada em PDF contendo no Cabeçalho com os dados da fonte pagadora (Empreendimento em Telecomunicações S/A, e endereço fictício), dados do empregado (Nome completo, CPF, RG, cargo/função, mês de referência e UF) e detalhamento por linhas de todos os provimentos e descontos (INSS e IRRF) do empregado. No Rodapé devem ser impressos os valores de base de cálculo para IRRF, margem consignável 30%, margem consignável 70%, descontos de FGTS, salário bruto, descontos totais e salário líquido.
- Para auxiliar no desenvolvimento do software bem como na sua operação, é sugerido realizar dois módulos: Cadastral (empregado, conta bancária para pagamentos, dias e horas trabalhadas, valores da hora trabalhada, de peças montadas e salários, e produtos vendidos ou fabricados/montados na empresa) e Operativo (cálculo da folha de pagamento).
- Utilizar interfaces gráficas com senha de acesso ao aplicativo;
- Desenvolver os diagramas de classe e de casos de uso do projeto de software.

OBS: Buscar apoio técnico no livro: H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java como Programa. Projeto Orientado a Objetos. 4ª Edição, Bookman, 2004, páginas 457-464.

Equipe: Composta de no máximo por 3 acadêmicos. Data da entrega: 26/06/2015.