



Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"

LUCIANO PELIZARI

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ESCRITÓRIO DE ADVOCACIA

Assis

2010

LUCIANO PELIZARI

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ESCRITÓRIO DE ADVOCACIA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Municipal de
Ensino Superior de Assis como requisito do
Curso de Graduação.

Orientador: Fernando Cesar de Lima

Área de Concentração: Desenvolvimento de Sistema

Assis

2010

FICHA CATALOGRÁFICA

PELIZARI, Luciano

Sistema de Gerenciamento de Escritório de Advocacia / Luciano Pelizari.
Fundação Educacional do Município de Assis - FEMA - Assis, 2010.
37p.

Orientador: Fernando Cesar de Lima.
Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto Municipal de Ensino Superior de
Assis - IMESA.
1.advocacia. 2.software java. 3.armazenamento de dados.

CDD:001.6
Biblioteca da FEMA

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ESCRITÓRIO DE ADVOCACIA

LUCIANO PELIZARI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis como requisito do Curso de Graduação, analisado pela seguinte comissão organizadora.

Orientador: Fernando Cesar de Lima

Analisador (1): Alex Sandro Romeo de Souza Poletto

Assis

2010

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo, o desenvolvimento de um software para advocacias simples, eficaz e de fácil manuseio.

Nos módulos principais do sistema, o advogado terá controle sobre todas as informações de seus clientes e processos com maior facilidade, utilizando-se de apenas alguns cliques, evitando-se o trabalho manual de pesquisar entre diversos documentos impressos. O software também permite ao advogado, controlar seus compromissos através de uma agenda, onde os compromissos do dia, são destacados na tela principal do sistema.

Para o desenvolvimento, foi utilizado a UML para a modelagem do sistema, a linguagem de programação Java juntamente com a IDE Netbeans, o framework Hibernate para a persistência de dados, e o PostgreSQL para o armazenamento das informações.

Palavras-chave: advocacia; software java; armazenamento de dados.

ABSTRACT

This essay has as objective, the development of a software to be used In Advocacy Office, in a effective and easy way.

In the main modulus system, the lawyer will be able to control all the clients Legal proceedings information, based on that, this program will be the tool to avoid all the manual labor that in the past should be done by searching the entire printed documents. The software presented here, will be able to allow the lawyer to control all the day long commitments using a appointment book where the commitments will be showed on the main system screen.

For development, UML was used to model the system, the Java programming language, together with the NetBeans IDE, the Hibernate framework for persistence of data, and PostgreSQL for information storage.

Keywords: advocacy; java software; data storage.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Logo da UML	14
Figura 2 – Logo do editor Astah*	15
Figura 3 – Logo da linguagem de programação Java	16
Figura 4 – Logo da IDE NetBeans	18
Figura 5 – Logo do Banco de Dados PostgreSQL	20
Figura 6 – Logo do framework Hibernate	22
Figura 7 – Logo da biblioteca JasperReports	23
Figura 8 – Logo da ferramenta iReport	24
Figura 9 – Diagrama de Caso de Uso – Manter	28
Figura 10 – Diagrama de Caso de Uso – Movimentar	28
Figura 11 – Diagrama de Caso de Uso – Emitir	29
Figura 12 – Diagrama de Classes	30

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cronograma do desenvolvimento do TCC	31
-------------------------------------------------------	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. OBJETIVOS	11
3. PUBLICO ALVO	12
4. JUSTIFICATIVA	13
5. MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO	14
5.1 UML	14
5.1.1 A UML	14
5.1.2 Editor Astah*	15
5.2 A LINGUAGEM JAVA	16
5.2.1 O que é Java?	16
5.2.2 A história do Java	17
5.2.3 Características do Java	17
5.3 A IDE NETBEANS	18
5.3.1 O que é o NetBeans?	18
5.3.2 A história do NetBeans	18
5.4 O BANCO DE DADOS POSTGRESQL	20
5.4.1 O que é o PostgreSQL?	20
5.4.2 A história do PostgreSQL	21
5.5 FRAMEWORK HIBERNATE	22
5.5.1 O que é o Hibernate?	22
5.5.2 História do Hibernate	22
5.5.3 Características	23

5.6 GERAÇÃO DE RELATÓRIOS	23
5.6.1 JasperReports	23
5.6.2 iReport	24
5.7 MÓDULOS DO SISTEMA	24
5.7.1 Clientes	24
5.7.2 Processos	25
5.7.3 Petições	25
5.7.4 Jurisprudência	26
5.7.5 Agenda de compromissos	26
6. ESTRUTURA DE DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA	27
6.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO	28
6.2 DIAGRAMA DE CLASSES	30
7. CRONOGRAMA DA ESTRUTURA DE DESENVOLVIMENTO	31
CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS	34

1. INTRODUÇÃO

Hoje em dia, manter o cadastro de clientes e processos, manter um controle sobre os patrimônios e materiais de consumo, armazenar jurisprudência e petições para pesquisar quando necessário, ter uma agenda com todos os compromissos, são coisas difíceis de fazer apenas na base do papel. A informática atualmente auxilia em muito a vida de trabalhadores de diversas áreas, e com os advogados não é diferente.

Este sistema será destinado à advogados e escritórios de advocacias, independente de sua área de atuação (civil, criminal, trabalhista, etc.), que desejam ter junto à informática, um auxílio aos seus serviços.

2. OBJETIVOS

O desenvolvimento deste sistema tem como objetivo facilitar as atividades dos advogados, auxiliando-o no armazenamento e recuperação de informações sobre seus clientes e seus respectivos processos, podendo também inserir dados sobre o andamento do processo sempre que algo acontecer.

Neste sistema, o advogado contará com opções que o ajudará no seu dia-a-dia, como as opções de cadastro de jurisprudências e cadastro de modelos de petições, nos quais poderá armazenar as informações que achar necessário para ser utilizadas em uma futura consulta. Haverá também cadastro de livros, cadastro de patrimônios e cadastro de materiais de consumo, tudo isso para que se possa ter um maior controle do escritório. Uma agenda de compromissos fará parte do sistema, algo imprescindível para qualquer advogado.

3. PUBLICO ALVO

Este sistema tem como publico alvo, advogados que tenham pelo menos conhecimento básico de como utilizar um computador, e que buscam na informática, facilitar e agilizar seus serviços diários.

4. JUSTIFICATIVA

Softwares para a área jurídica podem ser encontrados, porém há um inconveniente, cada um tem uma finalidade específica. O fato de se ter que instalar diversos softwares e alternar entre eles para que se possa ter um único objetivo, é algo um pouco desagradável.

A ideia deste sistema, veio do objetivo de poder resolver este inconveniente, desenvolvendo um único software que concentre diversas funcionalidades.

5. MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO

O software *astah*® professional* (versão de avaliação) foi utilizado para a elaboração dos diagramas UML (*Unified Modeling Language* – Linguagem de Modelagem Unificada). No desenvolvimento do sistema, foi escolhida a linguagem de programação Java®, e a IDE (*Integrated Development Environment* - Ambiente de Desenvolvimento Integrado) NetBeans® será utilizada para a elaboração do software. Já para os relatórios, será utilizado a biblioteca JasperReports juntamente com editor visual iReport para projetar os relatórios. No armazenamento das informações, será utilizado o banco de dados PostgreSQL®.

5.1 UML



Figura 1 – Logo da UML

(http://www.uml.org/images/UML_2.gif)

5.1.1 A UML

A UML (*Unified Modeling Language* - Linguagem de Modelagem Unificada) é uma linguagem visual utilizada para modelagem de softwares orientados a objetos. Através de seus diagramas, é possível visualizar de forma mais clara as

funcionalidades do sistema, simplificando a comunicação entre analistas, desenvolvedores e gerentes.

5.1.2 Editor Astah*



Figura 2 – Logo do editor Astah*

(http://www.change-vision.com/en/img/astah_basic_darkblue.gif)

Astah* é um editor de UML leve integrado com ERD, DFD, CRUD e recursos de *Mind mapping* para desenvolvedores de software. Desenvolvedores, analistas, testadores e gerentes podem se comunicar uns com os outros de forma eficaz usando diagramas astah* porque todos os diagramas são constantemente armazenados em um modelo (ASTAH*, 2010, p.1).

5.2 A LINGUAGEM JAVA



Figura 3 – Logo da linguagem de programação Java
(http://blogs.sun.com/rodrigochile/resource/java_logo.gif)

5.2.1 O que é Java?

Segundo Silva (2010, p. 1)

Java é uma linguagem de programação orientada a objeto desenvolvida na década de 90 por uma equipe de programadores chefiada por James Gosling, na empresa *Sun Microsystems*. Diferentemente das linguagens convencionais, que são compiladas para código nativo, a linguagem Java é compilada para um "*bytecode*" que é executado por uma máquina virtual. A linguagem de programação Java é a linguagem convencional da Plataforma Java, mas não sua única linguagem.

5.2.2 A história do Java

Sua primeira versão foi lançada em junho de 1991 por James Gosling como parte do projeto *Green* da *Sun Microsystems* sobre o nome de *OAK* (em português, carvalho), nome este escolhido por causa de uma árvore que era visível pela janela do escritório de Gosling.

Devido à expansão da internet, em 1995 foi lançada uma nova versão da *OAK*, porém, devido a existência de outra linguagem de programação de mesmo nome, a rebatizaram de Java. No dia 23 de maio 1995, Java foi anunciada oficialmente no evento SunWorld.

5.2.3 Características do Java

- Robustez.
- Segurança.
- 100% Orientada a Objetos.
- Portabilidade. Uma vez escrito, o mesmo sistema pode ser executado em diferentes sistemas operacionais (desde que tenha a JRE devidamente instalada), com pequenas ou nenhuma alteração em seu código fonte.

5.3 A IDE NETBEANS



Figura 4 – Logo da IDE NetBeans

(http://netbeans.org/images_www/visual-guidelines/NB-IDE-logo.png)

5.3.1 O que é o NetBeans?

Segundo Pinto (2010, p. 1)

O NetBeans IDE é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) gratuito e de código aberto para desenvolvedores de software na linguagem Java, C/C++, PHP, Groovy, Ruby e muito mais. O IDE é executado em muitas plataformas, como Windows, Linux, Solaris e MacOS. O NetBeans IDE oferece aos desenvolvedores ferramentas necessárias para criar aplicativos profissionais de desktop, empresariais, Web e móveis multiplataformas.

5.3.2 A história do NetBeans

No ano de 1996, estudantes da República Checa começaram o desenvolvimento de uma IDE de nome Xelfi, com o intuito de fazer um ambiente de desenvolvimento para Java ao estilo de Delphi. Em 1997 foi lançado o primeiro *pre-release* de Xelfi, a primeira IDE Java escrita em Java. Decididos a comercializá-lo, pediram ajuda a amigos e parentes para contratar espaço na Web, formaram então uma sociedade.

Mais tarde, Roman Stanek, empresário da República Checa que já se envolvera anteriormente em várias outras iniciativas, entrou em contato com eles, pois estava procurando uma boa ideia para investir quando descobriu Xelfi, aonde acabaram por fechar um acordo.

O plano de negócio original era desenvolver componentes *JavaBeans* habilitados para redes, assim, Jarda Tulach, que projetou a arquitetura básica da IDE, sugeriu o nome NetBeans, que descrevia o que o componente faria. Assim que foi divulgada a especificação do *JavaBeans Enterprise*, fazia mais sentido trabalhar com o padrão para esses componentes do que competir com eles, porém o nome já havia se popularizado.

NetBeans DeveloperX2 foi lançado na primavera do ano de 1999, com suporte a swing. O lançamento da JDK 1.3 no outono do mesmo ano, com desempenho melhor, fez com que NetBeans se tornasse uma opção viável como ferramenta de desenvolvimento. Ainda em 1999, durante o verão, a equipe trabalhou duramente na rearquitetura do DeveloperX2 em algo mais modular, o que resultou na base atual do NetBeans.

Ainda no verão de 1999, a Sun Microsystems queria melhores ferramentas para desenvolvimento Java, e ficou interessada no NetBeans. Era um sonho que se tornava realidade para a equipe do NetBeans.

Durante um período, a Sun nomeou o projeto para *Forte for Java*.

Durante a aquisição, os jovens desenvolvedores, que já estavam envolvidos em projetos *open source* boa parte de suas carreiras como programadores, mencionaram a ideia de deixar o NetBeans como *open source*, e em menos de seis meses foi decidido que o NetBeans teria seu código fonte aberto. Apesar de a Sun já ter contribuído com uma quantia considerável de código para projetos *open source*, esta era seu primeiro projeto *open source* patrocinado, no qual ela pagava o site e o manuseio da infraestrutura. A primeira decisão tomada foi a de registrar o novo site NetBeans.org. Em junho de 2000, o site foi ao ar.

5.4 O BANCO DE DADOS POSTGRESQL

PostgreSQL

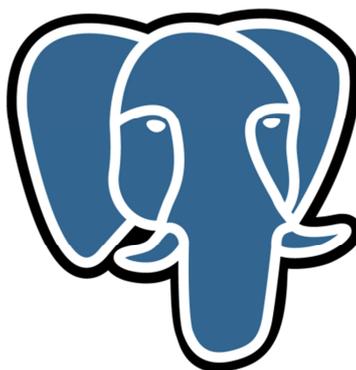


Figura 5 – Logo do Banco de Dados PostgreSQL

(http://pgfoundry.org/docman/view.php/1000089/61/logo_w_elephant.tif)

5.4.1 O que é o PostgreSQL?

Segundo Biazus (2003, p. 1)

O PostgreSQL é um SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados) objeto-relacional de código aberto, com mais de 15 anos de desenvolvimento. É extremamente robusto e confiável, além de ser extremamente flexível e rico em recursos. Ele é considerado objeto-relacional por implementar, além das características de um SGBD relacional, algumas características de orientação a objetos, como herança e tipos personalizados. A equipe de desenvolvimento do PostgreSQL sempre teve uma grande preocupação em manter a compatibilidade com os padrões SQL92/SQL99.

5.4.2 A história do PostgreSQL

Inicialmente chamado de Postgres, teve seu desenvolvimento iniciado em 1986 por Michael Stonebraker. Até o ano de 1994, Stonebraker, juntamente com seus alunos de pós-graduação, adicionaram diversas funcionalidades como regras, procedimentos, conceitos de objeto-relacional, etc. No ano de 1995, Andrew Yu e Jolly Chen, alunos de doutorado do laboratório de Stonebraker, alteraram a linguagem de consulta *POSTQUEL* para um subconjunto estendido do SQL, renomeando o para Postgres95.

Em 1996, um grupo de desenvolvedores resolveu se dedicar a continuar com o desenvolvimento. Com muita dedicação, o grupo transformou Postgres radicalmente. Toda essa dedicação fez com que essa nova base dados conseguisse a reputação de ter sua estabilidade sólida como uma rocha. Começando agora uma vida nova no mundo *open source*, adotou o nome de PostgreSQL, pelo qual é conhecido atualmente.

A primeira versão de PostgreSQL foi a 6.0 e desde então teve seu sistema modificado e aprimorado, tendo sido adicionado diversas novas funcionalidades.

Hoje em dia, o PostgreSQL é largamente utilizado por pequenas e médias empresas, e também por uma quantia considerável de grandes corporações que o utilizam em ambientes exigentes. Algumas dessas empresas até contribuíram com quantias significativas para o desenvolvimento do PostgreSQL, que, seguindo sua tradição, continua a melhorar sua sofisticação e performance.

5.5 O FRAMEWORK HIBERNATE



Figura 6 - Logo do framework Hibernate
(<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/96/Hibernate.png>)

5.5.1 O que é o Hibernate?

Segundo Linhares

O Hibernate é uma ferramenta de mapeamento objeto/relacional para Java. Ela transforma os dados tabulares de um banco de dados em um grafo de objetos definido pelo desenvolvedor. Usando o Hibernate, o desenvolvedor se livra de escrever muito do código de acesso a banco de dados e de SQL que ele escreveria não usando a ferramenta, acelerando a velocidade do seu desenvolvimento de uma forma fantástica.

(http://www.guj.com.br/content/articles/hibernate/intruducaao_hibernate3_guj.pdf)

5.5.2 História do Hibernate

Gavin King começou o desenvolvimento do Hibernate em 2001 para ser utilizado como alternativa ao EJB2, tornando mais simples algumas funcionalidades e adicionando outras ausentes.

Sua segunda versão, o Hibernate2, foi lançada no ano de 2003, contando com diversas melhorias em relação à sua primeira versão.

Atualmente se encontra em sua terceira versão, Hibernate3, a qual foi incorporada novas características.

5.5.3 Características

- Converter uma classe Java em tabela de dados.
- Simplicidade. Não é necessário digitar comando SQL algum.
- Portabilidade. Facilidade ao trocar de banco de dados, apenas alterando poucas linhas, sem a necessidade de trocar toda e qualquer chamada ao banco.

5.6 GERAÇÃO DE RELATÓRIOS



Figura 7 – Logo da biblioteca JasperReports

(http://jasperforge.org/uploads/publish/jasperreportswebsite/trunk/images/logo_new.png)

5.6.1 JasperReports

O JasperReports é uma biblioteca escrita em Java de código fonte aberto para geração de relatórios. É possível utilizar dados de diversas fontes de dados e gerar relatórios para visualização ou impressão, ou exportar para diversos formatos, entre eles: HTML, PDF, DOC e XLS.



Figura 8 – Logo da ferramenta iReport

(http://jasperforge.org/uploads/publish/ireportwebsite/IR%20Website/images/logo_new.png)

5.6.2 iReport

O iReport é uma ferramenta, também de código fonte aberto, que facilita a criação de relatórios com o JasperReports. Através do iReport, é possível criar visualmente, layouts mais completos, tendo a possibilidade de inserir gráficos, imagens, sub-relatórios, entre outras. Todo o código XML é gerado automaticamente, sem a necessidade de escrever uma única linha de código.

5.7 MÓDULOS DO SISTEMA

5.7.1 Clientes

Cliente é toda pessoa, física ou jurídica, que contrata os serviços advocatícios.

No módulo de clientes, o usuário poderá ter um melhor controle de todos os seus clientes, contando com as opções de cadastrar, alterar e excluir informações. Também será possível pesquisar informações de um determinado cliente com maior agilidade.

5.7.2 Processos

Segundo Santos (2001, p. 195), “Ajuntamento encadeado de atos ou procedimentos praticados pelas partes, juiz e seus assistentes, tendentes à solução do pleito judicial, encerrando este com a decisão final.”.

Em processos, poderão ser cadastrados todos os processos, vinculando cada qual com o cliente específico. A cada mudança no andamento do mesmo, também poderá ser adicionado ao sistema, para que se tenha um acompanhamento total da situação.

5.7.3 Petições

Segundo Acquaviva (1998, p. 1022)

A forma pela qual se faz atuar a lei na solução dos conflitos ou na declaração dos direitos chama-se processo. O processo é o instrumento da jurisdição. É o conjunto ordenado de atos processuais que visam a restauração da paz em cada caso concreto.

Em processos, poderão ser cadastrados todos os processos, vinculando cada qual com o cliente específico. Pode-se também vincular ao processo, todos os passos de seu andamento, mantendo seu histórico armazenado em um único local.

5.7.4 Jurisprudência

Segundo Santos (2001, p. 137)

Conjunto das soluções dadas pelos tribunais às questões de Direito, segundo Carlos Maximiliano; conjunto de decisões uniformes dos tribunais; autoridade dos casos julgados sucessivamente do mesmo modo; ciência do Direito e dos princípios de Direito seguidos num país, numa dada época ou em certa e determinada matéria legal; fonte secundária do Direito.

Assim como em petições, em jurisprudência, o usuário também poderá manter um cadastro de jurisprudências, juntamente com suas palavras chave, para usar assim que necessário.

5.7.5 Agenda de compromissos

Todo bom profissional vive o dia todo repleto de compromissos, e para não se esquecer de nenhum, uma agenda de compromissos é algo indispensável.

Este módulo serve justamente para isso, armazenar todos esses compromissos para que se tenha sempre a vista todos os compromissos do dia.

6. ESTRUTURA DE DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

No desenvolvimento desse sistema, a análise orientada a objetos será empregada. Para a análise, a UML será utilizada, e alguns dos itens que serão necessários, são:

- Levantamento de requisitos: Conversa com advogados para obter informações sobre quais os problemas atuais que o sistema precisará resolver.
- Lista de eventos: Listagem das funções que farão parte do sistema.
- Diagrama de caso de uso: Mostra uma visão geral sobre o funcionamento do sistema.
- Diagrama de classe: Para visualizar as classes, seus atributos com o tipo de dado e visibilidade, e o relacionamento entre todas as classes do sistema.

6.1 DIAGRAMA DE CASO DE USO

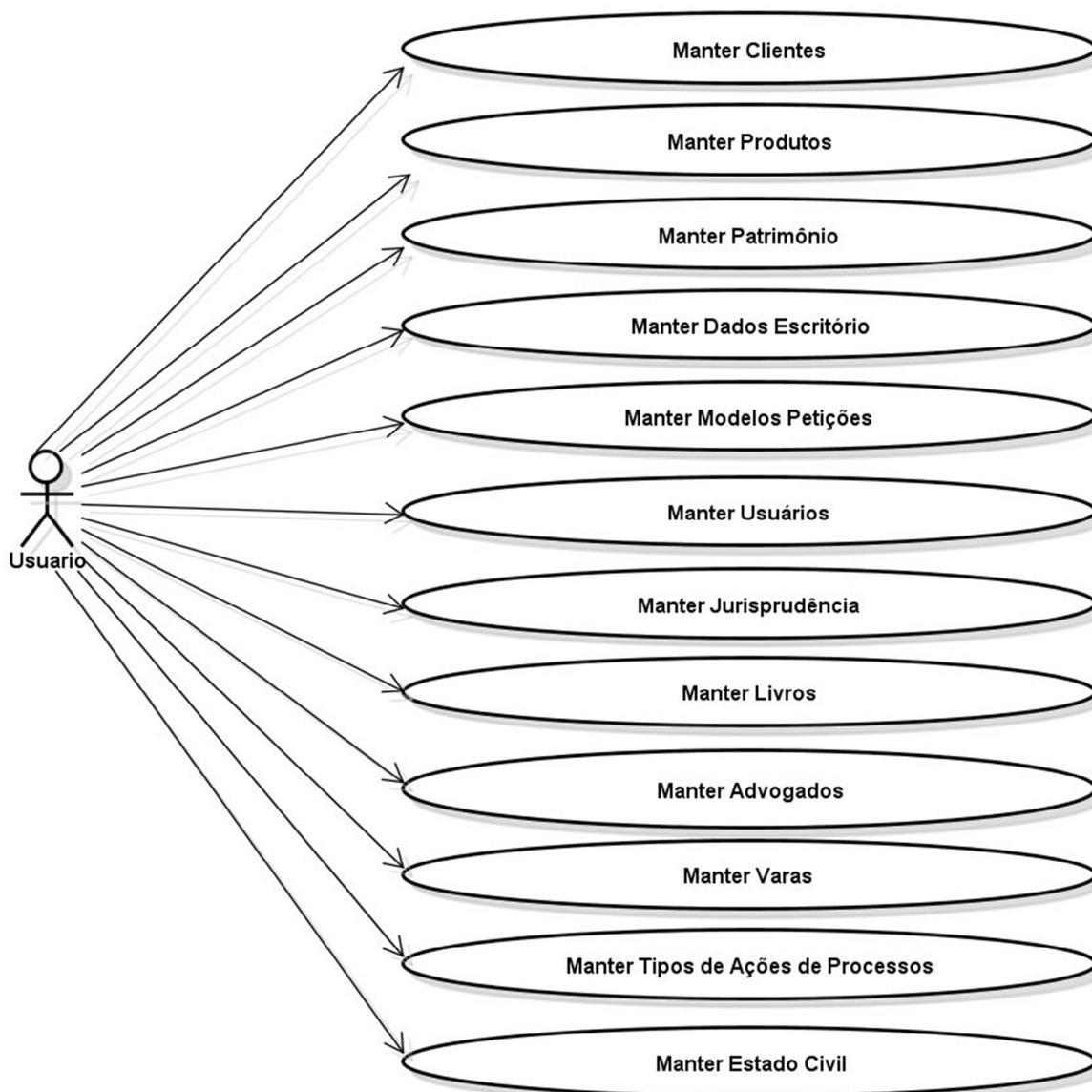


Figura 9 – Diagrama de Caso de Uso – Manter

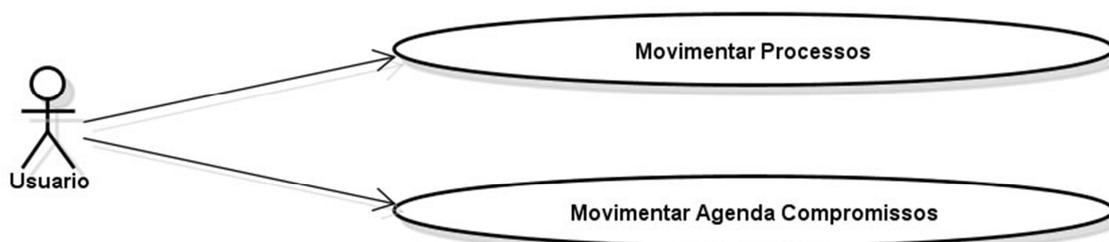


Figura 10 – Diagrama de Caso de Uso – Movimentar

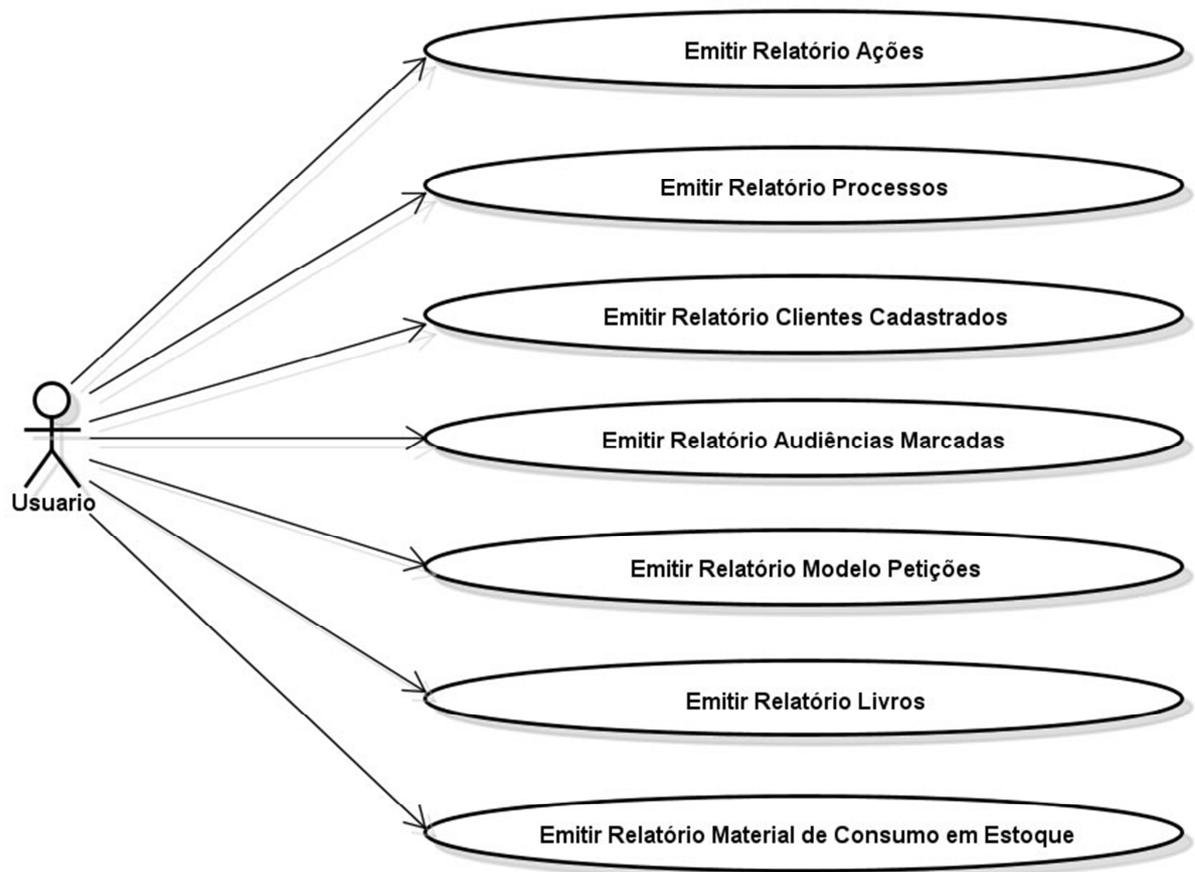


Figura 11 – Diagrama de Caso de Uso – Emitir

6.2 DIAGRAMA DE CLASSES

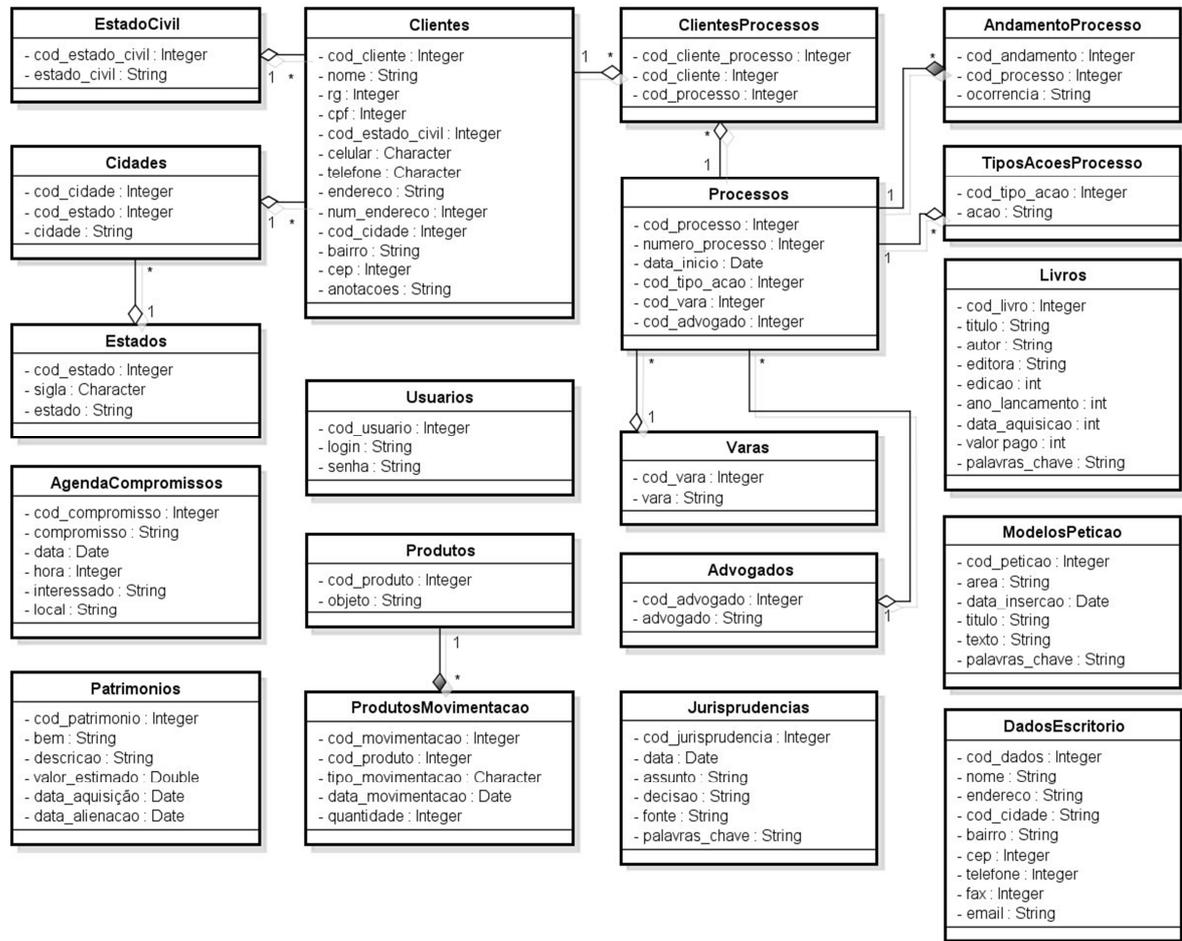


Figura 12 – Diagrama de Classes

7. CRONOGRAMA DA ESTRUTURA DE DESENVOLVIMENTO

DATA	ATIVIDADE
25/02 - 04/03	Levantamento de requisitos
04/03 - 06/04	Caso de Uso
15/03 - 06/04	Diagrama de Classes
25/03 - 09/04	Desenvolvimento do pré-projeto
25/03 - 09/04	Entrega do pré-projeto ao orientador
09/04 - 23/04	Ajustes no pré-projeto
23/04	Entrega do pré-projeto ao Núcleo de Monografias
23/04 - 11/06	Preparar documento de Exame de Qualificação
11/06	Entrega do documento do Exame de Qualificação ao orientador
11/06 - 26/06	Ajustes no documento de Qualificação
28/06	Entrega do documento de Qualificação ao Núcleo de Monografias
28/06 - 09/10	Programação do sistema
26/06 - 07/08	Preparar apresentação da Qualificação
07/08 - 14/08	Exame de Qualificação
14/08 - 09/10	Desenvolvimento do projeto
14/08 - 09/10	Apresentar TCC ao orientador para validação

09/10 - 22/10	Solicitar defesa do TCC
22/10 - 03/11	Entregar TCC ao Núcleo de Monografias
22/11 - 27/11	Bancas de Avaliação Final
30/11 - 08/12	Entregar cópia final do TCC em formato eletrônico ao Núcleo de Monografias

Tabela 1 – Cronograma do desenvolvimento do TCC

CONCLUSÃO

Através deste trabalho, pôde-se notar que os softwares para advocacia existentes atualmente, não são tão úteis, pois eles ou tem poucos recursos, ou os oferece em demasia, tornando o software complexo demais para utilização.

Este sistema foi desenvolvido para suprir essa necessidade, gerando como produto final, um software de fácil utilização através de uma interface amigável, oferecendo recursos que serão realmente necessários.

Neste trabalho, foi programado apenas os módulos mais básicos necessários para um sistema de advocacia, ficando como trabalho futuro, o desenvolvimento de novos módulos e melhora na interface do sistema, para torná-lo cada vez mais amigável.

REFERÊNCIAS

A Brief History of NetBeans. NetBeans.org. Disponível em:

<<http://netbeans.org/about/history.html>>. Acesso em: 21 jun. 2010.

ACQUAVIVA, Marcus Cláudio. **Dicionário Jurídico Brasileiro Acquaviva**, 9. ed. São Paulo: Editora Jurídica Brasileira, 1998.

astah*. astah* community - Free UML Modeling Tool. Disponível em:

<<http://astah.change-vision.com>>. Acesso em: 01 out. 2010.

BIAZUS, Diogo de Oliveira. Introdução e Histórico. PostgreSQL Wiki. Disponível em:

<http://wiki.postgresql.org/wiki/Introdução_e_Histórico>. Acesso em 25 jun. 2010

CRAVEIRO, João. Um pouco da história do Java. Lâmpada Azul. Disponível em:

<<http://weblog.jcraveiro.com/artigos/um-pouco-da-historia-do-java/>>. Acesso em: 19 jun. 2010.

FREITAS, Welbson de. História do Java. Falando de Java. Disponível em:

<<http://falandodejava.blogspot.com/2007/02/histria-do-java.html>>. Acesso em: 19 jun. 2010.

Hibernate. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em:

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hibernate>>. Acesso em: 26 set. 2010.

History. PostgreSQL. Disponível em: <<http://www.postgresql.org/about/history>>.

Acesso em: 24 jun. 2010.

In the beginning. Hibernate - JBoss Community. Disponível em:

<<http://www.hibernate.org/about/history.html>>. Acesso em: 26 set. 2010.

iReport. JasperForge: iReport Project Home. Disponível em:
<<http://jasperforge.org/projects/ireport>>. Acesso em: 01 out. 2010.

JasperReports. JasperForge: JasperReports Project Home. Disponível em:
<<http://jasperforge.org/projects/jasperreports>>. Acesso em: 01 out. 2010.

Jurisprudência. Wikcionário, o dicionário livre. Disponível em:
<<http://pt.wiktionary.org/wiki/jurisprudência>>. Acesso em: 28 jun. 2010.

Linhares, Mauricio. Introdução ao Hibernate 3. Disponível em:
<http://www.guj.com.br/content/articles/hibernate/intruducaao_hibernate3_guj.pdf>.
Acesso em: 27 set. 2010

Logo Banco de Dados PostgreSQL. _____. Disponível em:
<http://pgfoundry.org/docman/view.php/1000089/61/logo_w_elephant.tif>. Acesso
em: 01 out. 2010.

Logo biblioteca JasperReports. _____. Disponível em:
<http://jasperforge.org/uploads/publish/jasperreportswebsite/trunk/images/logo_new.png>. Acesso em: 01 out. 2010.

Logo editor astah*. _____. Disponível em: <http://www.change-vision.com/en/img/astah_basic_darkblue.gif>. Acesso em: 01 out. 2010.

Logo ferramenta iReport. _____. Disponível em:
<http://jasperforge.org/uploads/publish/ireportwebsite/IR%20Website/images/logo_new.png>. Acesso em: 01 out. 2010.

Logo framework Hibernate. _____. Disponível em:
<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/96/Hibernate.png>>. Acesso em: 01 out. 2010.

Logo IDE NetBeans. _____. Disponível em: <http://netbeans.org/images_www/visual-guidelines/NB-IDE-logo.png>. Acesso em: 01 out. 2010.

Logo linguagem de programação Java. _____. Disponível em: <http://blogs.sun.com/rodrigochile/resource/java_logo.gif>. Acesso em: 01 out. 2010.

Logo UML. _____. Disponível em: <http://www.uml.org/images/UML_2.gif>. Acesso em: 01 out. 2010.

NetBeans. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/NetBeans>>. Acesso em: 22 jun. 2010.

Petição. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Petição>>. Acesso em: 28 jun. 2010.

PINTO, Alessandro Cezar. Conheça o NetBeans IDE. Engenharia da Computação. Disponível em: <<http://engenhariapc.blogspot.com/2010/05/conheca-o-netbeans-ide.html>>. Acesso em: 21 jun. 2010

Processo (direito). Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Processo_\(direito\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Processo_(direito))>. Acesso em: 28 jun. 2010.

QUINTEIRO, Luíz. História da linguagem Java. HTML Staff. Disponível em: <<http://www.htmlstaff.org/ver.php?id=4383>>. Acesso em: 20 jun. 2010.

SANTOS, Washington dos. **Dicionário Jurídico Brasileiro**, 1. ed. Belo Horizonte: Editora Del Rey, 2001.

SAUVÉ, Jacques Philippe. Document Views. Relatórios em Java. Disponível em: <<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/daca/html/documentviews/relatorios.htm>>. Acesso em: 01 out. 2010.

SILVA, Willian. As origens da linguagem Java. Willian NET. Disponível em:
<http://willian.williansilva.net/index.php?option=com_content&view=article&id=2:a-historia-do-java&catid=2:java&Itemid=4>. Acesso em: 20 jun. 2010.