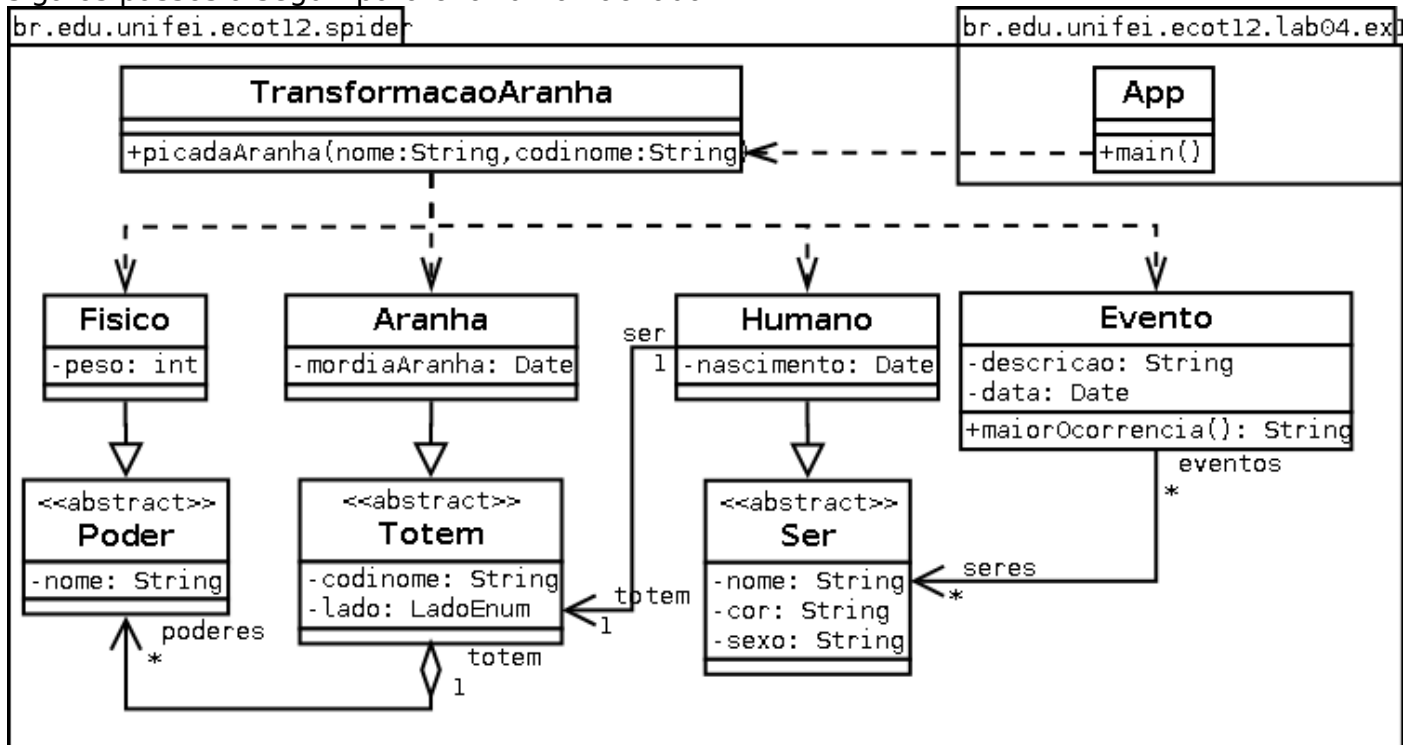


UNIFEI	Universidade Federal de Itajubá Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologias da Informação - IESTI
5º Laboratório – Exercício 1	Disciplina Projeto de Software – Prof. Enzo Seraphim

Instale o ambiente de desenvolvimento apresentação ecot02-00-instalacoes.pdf em lab 01 e siga os passos a seguir para criar uma Fachada:



1) **Obtenha o zip inicial** para o laboratório 5 (ecot12-lab05-inicial) no SIGAA e salve-o no diretório vscode (diretório C:\Users\aluno\vscode)

2) **Para criar um projeto Maven:**

- Abra a Visual Studio Code
- Menu: Arquivo | Abrir Pasta: C:\Usuários\Aluno\vscode\ecot12-lab05-inicial

3) **Crie a classe TransformacaoAranha (Fachada):**

- Clique com o botão esquerdo do mouse no pacote br.edu.unifei.ecot12.spider em Explorador do VSCode e selecione New Java File | Class
- Input the class name: TransformacaoAranha
- Declare um método chamado picadaAranha que não retorna nada e tem dois parâmetros do tipo String chamados nomeHumano e nomeAranha.

4) **Implemente o método picadaAranha:**

- Crie uma variável f1 do tipo Fisico e faça as atribuições: nome com "Andar pelas paredes"; e peso com 1000.
- Crie uma variável f2 do tipo Fisico e faça as atribuições: nome com "Super Força"; e peso com 1000.
- Crie uma variável a do tipo Aranha e faça a atribuição do seu codinome com o valor da variável nomeAranha.
- Adicione à lista de poderes da Aranha da variável a os objetos representados pelas variáveis f1 e f2.
- Crie uma variável h do tipo Humano e faça as atribuições: nome com o valor da variável nomeHumano;
- Relacione o totem do Humano h com o objeto representado pela variável a.
- Crie uma variável e do tipo Evento e faça as atribuições: descrição com "Transformação Aranha" e data com a data atual.

- Adicione a lista de seres do Evento da variável e o Humano representado pela variável h.

5) **Edite a classe App com main (Cliente):**

- Dentro do método main crie um objeto TransformacaoAranha; leia do teclado o nome do Humano e do codinome da Aranha e invoque o método picadaAranha.

6) **Para executar uma classe com main:**

- Clique em Run para executar o main