

ATIVIDADE 07 - PULA PULA NO PARQUINHO

- Nosso objetivo no trabalho é modelar um gestor de pula pulas em um parquinho.

REQUISITOS

- Limite Máximo
 - Deve ser possível definir no construtor o máximo de crianças que cabe no pula-pula.
- Entrar na fila
 - Insere crianças na fila de espera.
 - Não é possível inserir duas ou mais crianças com o mesmo nome na fila de espera.
 - Obrigatoriamente quando uma criança entrar na fila, ela tem que ir para o final da fila.
- Entrar no pula-pula.
 - Mover a primeira criança da fila de espera do pula-pula para dentro do pula-pula.
- Sair do pula-pula.
 - Mover a primeira criança que entrou no pula-pula para o final da fila de espera.
- Papai Chegou
 - O pai da criança chegou, então ele busca a criança na fila de espera ou no pula-pula, retira do brinquedo e depois disso paga a conta da criança
- Fechar
 - Retira todas as crianças do pula-pula e da fila e recebe o dinheiro daquelas que brincaram no pula-pula.
- Pagar
 - Quando o pai de alguma criança chegar ou o pula-pula fechar, a(s) conta(s) da(s) deve/devem ser paga(s).

DIAGRAMA

