RELATÓRIO TRABALHO 2 POO

Nesse projeto foi feito 4 classes, espiral, máquina, controller e a classe main.

A classe espiral tinha apenas o seu construtor, métodos gets e sets e sua toString, iniciando os espirais. Na classe máquina que foi a classe mais extensa, contia o ArrayList de Espiral, seu construtor sendo inicializado, o método set, inserir dinheiro, pedir troco, vender, alterar espiral, saldo, resetar e o toString. Já na classe controller onde tinha o tratamento de cada escolha futura feita pelo usuário. Por fim, na classe main tinha a presença do Scanner, pegando as informações coincidente ou não com aquelas tratadas na classe controller.

Nesse projeto, busquei ajuda insistente com alguns colegas, e pesquisei bastante, sofri um pouco. Não fiquei preso a caelum, assisti a video aula e busquei informações em alguns foruns, que foram bastante úteis. Sem falar na minha parceira de dupla.

Confesso que sofri um pouco pra entender a classe alguns métodos da classe controller, classe que teve e tem funcionalidades que estão sendo utilizadas insistentemente nessas últimas aulas, acho que apresentei essa dificuldade pelo fato de ter perdido algumas aulas nas últimas semanas, fato que não irá mais acontecer. Enfim, vi que é uma classe que me ajudou muito a resumir no beck and dos meus projetos, pois trabalha de uma forma bem mais direta, me evitando de digitar códigos exaustivamente para pegar informações do usuário.