

 INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARAÍBA Campus Campina Grande	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA – CAMPUS CAMPINA GRANDE		
	CURSO:		
	PERÍODO:		TURMA:
	DISCIPLINA:	PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	
	PROFESSOR:	CÉSAR ROCHA VASCONCELOS	SEMESTRE LETIVO

Prática 02 – CLASSES E OBJETOS EM JAVA

Crie um projeto no Eclipse de nome ***projlivro***. Lembre-se de criar uma estrutura de diretórios adequada (separando os arquivos fontes dos *bytecodes*). Usando uma ferramenta UML real, como Visual Paradigm, por exemplo, construa o diagrama de classes em UML (como você aprendeu em sala):

- Escreva uma classe em Java de nome **Livro** que possa representar um livro do mundo real. Você poderia identificar construtores com e sem argumentos, atributos e métodos de acesso para esta classe? Lembre-se de criar regras de integridade para gravar dados no objeto, quando for o caso.
- Ainda no diagrama, crie uma outra classe chamada **CatalogoLivros** que possua uma lista para armazenar objetos livros (dica: pesquise como declarar e criar um ArrayList em Java). Use relacionamento de associação. Crie ao final, uma classe TestarCatálogo, com um main(), que irá instanciar o catálogo e testar seus métodos. Use o relacionamento UML adequado.
- Com todas entidades já modeladas no diagrama UML, inicie a implementação no Eclipse;
- No main() da classe de testes, insira três livros em Catálogo e, ao final, use todos os outros serviços de catálogo (adicionar, remover, buscar e listar todos os livros). Faça tudo isso apenas invocando serviços no objeto CatalogoLivros, ok?
- Use o método System.out.println (ou printf) para realizar a saída de dados, quando necessário.