Códigos dos Diagramas

Diagramas de Atividade

```
@startuml
start
:Abre o aplicativo;
if (Usuário tem login?) then (Sim)
else (Não)
 :Usuário cadastra seus dados;
 : Usuário cadastra suas preferências;
endif
if(Deseja usar localização atual?) then (Sim)
 :Captura localização atual;
else (Não)
 :Usuário escolhe uma cidade;
endif
:opções;
 if (Lugares turísticos)
  :lista de atrações;
 else if (Hotéis acessíveis)
  :Qual o orçamento;
  :lista de hotéis;
 else if (Restaurantes)
  :lista de restaurantes;
 else
 endif
 :Usuário seleciona um local;
 :Exibir detalhes do local;
stop
@enduml
```

Diagramas de Classes

```
@startuml
class Usuario {
 +id: Int
 +nome: String
 +email: String
 +senha: String
 +login(): Boolean
 +atualizarPreferencias(): void
class Preferencia {
 +id: Int
}
class PreferenciaAlimentar {
 +vegetariano: Boolean
 +vegano: Boolean
 +restricaoGluten: Boolean
 +tipoCulinaria: String
}
class PreferenciaTurismo {
 +gostaPraia: Boolean
 +gostaMontanha: Boolean
 +gostaFesta: Boolean
 +gostaCultura: Boolean
class PreferenciaHospedagem {
 +orcamentoDiaria: Float
 +tipoHospedagem: String
 +nivelConforto: String
class Local {
 +id: Int
 +nome: String
 +tipo: String
 +descricao: String
 +localizacao: String
 +faixaPreco: String
 +mediaAvaliacao: Float
```

```
class Avaliacao {
 +id: Int
 +nota: Int
 +comentario: String
 +data: Date
class Favorito {
 +id: Int
 +dataSalvo: Date
class Recomendador {
 +gerarRecomendacoes(u: Usuario, tipo: String): List<Local>
}
class Geolocalização {
 +capturarPosicao(): String
Usuario "1" -- "1" Preferencia
Preferencia "1" -- "1" Preferencia Alimentar
Preferencia "1" -- "1" Preferencia Turismo
Preferencia "1" -- "1" PreferenciaHospedagem
Usuario "1" -- "*" Avaliacao
Usuario "1" -- "*" Favorito
Local "1" -- "*" Avaliacao
Local "1" -- "*" Favorito
Avaliacao "1" -- "1" Usuario
Avaliacao "1" -- "1" Local
Favorito "1" -- "1" Usuario
Favorito "1" -- "1" Local
Recomendador .. > Usuario
Recomendador ..> Local
Recomendador ..> Geolocalização
@enduml
```