

ATIVIDADE 1 - ESOFT - MODELAGEM DE SOFTWARE - 51/2023**Período:**06/03/2023 08:00 a 24/03/2023 23:59 (Horário de Brasília)**Status:**ENCERRADO**Nota máxima:**0,50**Gabarito:**Gabarito não está liberado!**Nota obtida:**0,45**1ª QUESTÃO**

A linguagem UML é baseada nos princípios da orientação a objetos e trata da representação gráfica parcial de um sistema na sua fase de projeto, implementação ou de sistemas existentes. O paradigma de programação orientada a objetos fundamenta-se na utilização de objetos, que colaboram entre si, para a construção do software. A orientação a objetos está sustentada nos seguintes pilares: abstração, encapsulamento, herança e polimorfismo.

Fonte: PERSEGUINE, V. R.; NASCIMENTO, E. S. **Modelagem de Software**. Maringá: UniCesumar, 2021.

De modo geral, a abstração representa uma entidade do mundo real, tendo como características a identidade, a propriedades e os métodos. Considere, dentro desse contexto, a abstração de um aluno em uma instituição de ensino, tendo como propriedades as seguintes características: RA (registro acadêmico), nome, data de nascimento, data de matrícula, status atual e data da ocorrência do status. Levantou-se no estudo que o status pode representar ativo, trancado, suspenso, expulso ou concluído.

Com base nessas informações, indique um mínimo de quatro métodos para completar a abstração desse aluno.

Retorno do Professor

Olá, André! Muito bom, você está no caminho certo! Você conseguiu atender a maior parte dos itens solicitados. Em caso de dúvidas, consulte o material da disciplina. Bons estudos! Tutor Deivid Sardinha.

ALTERNATIVAS

- + inserirAluno
- + listarAluno
- + alterarAluno
- + excluirAluno
- + realizarPagamento
- + transferirCurso
- + realizarAtividades