



**Disciplina:** Programação Orientada a Objetos

**Turma:** POCO4A – 2022/2

**Professor:** Lucio Agostinho Rocha

**Lista de Exercícios 3 (DUPLA)**

1. (Diagrama de Casos de Uso) Apresente o Diagrama de Casos do Uso de um software de Rede Social. O diagrama deve conter pelo menos 5 (cinco) casos de uso. Descreva cada caso de uso com uma tabela, como segue:

Caso de Uso	Valor
Nome do Caso de Uso	
Atores envolvidos	
Finalidade (resumo)	
Descrição detalhada	
Tabelas manipuladas.	

2. (Diagrama de Classes) A partir do diagrama do item anterior, apresente o Diagrama de Classes. O diagrama deve conter uma funcionalidade no formato Model-View-Control (MVC) com os devidos atributos e métodos.

--

3. (Diagrama de Sequência) A partir do diagrama do item anterior, apresente o Diagrama de Sequência de um Caso de Uso. O diagrama deve apresentar o CRUD (Create - Read - Update - Delete) de um Caso de Uso no formato Model-View-Control (MVC).

--

4. (Diagrama de Estados) Apresente o Diagrama de Estados dos objetos que implementam o CRUD do item anterior.

--

5. (Diagrama de Atividades) Apresente o Diagrama de Atividades dos objetos que implementam o CRUD do item anterior.

--

6. (Design Patterns) A partir das modelagens dos itens 1 a 5, Demonstre o uso do Padrão de Projeto Facade com uma interface gráfica JOptionPane.

(Nota: não utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).

7. (Design Patterns) A partir das modelagens dos itens 1 a 5, Demonstre o uso do Padrão de Projeto Iterator com uma interface gráfica com Botões.

(Nota: não utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).

8. (Design Patterns) A partir das modelagens dos itens 1 a 5, Demonstre o uso do Padrão de Projeto Singleton com uma interface gráfica que acesse uma janela única.

(Nota: não utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).

9. (Design Patterns) A partir das modelagens dos itens 1 a 5, Demonstre o uso do Padrão de Projeto Interface com Delegação, com uma interface gráfica de Botões de Seleção (RadioButtons).

(Nota: não utilizar geradores automáticos de código. Codifique manualmente os componentes gráficos. Elementos adicionais podem ser adicionados, se necessário).

10. (Fórum) Acesse o fórum desta atividade na plataforma de ensino:

a) (0,1 ponto) Responda à última postagem da seguinte forma: informe, no início da postagem e antes do código-fonte, em um comentário de bloco, o nome completo dos membros da sua equipe.

b) (0,1 ponto) Informe o nome do Design Pattern que a sua equipe utilizará para modificar o código anterior. Nota: deve ser diferente do Design Pattern da equipe anterior.

c) (0,8) Acrescente ao programa anterior o Design Pattern que a sua equipe escolheu. Nota: deve ser diferente do Design Pattern da equipe anterior.