

at _S5 _A3 _SL10 Desenvolvimento de software

Roteiro de Atividade Prática

Entrega na Sala

Nome: _____

Turma: _____

Nome: _____

Turma: _____

Título da atividade: Planejando o refeitório corporativo com POO

Objetivos

Criar uma solução usando os conceitos da aula.

Lista de materiais

- Recursos audiovisuais para exibição de vídeos e imagens;
- Caderno, canetas e lápis;

Tempo previsto: 30 minutos

- ❖ Identificação de classes Reflita sobre as entidades envolvidas no funcionamento de um refeitório corporativo (por exemplo, "Empregado", "Refeição", "Mesa", "Pedido"). Anote no papel cada entidade que você considera uma classe potencial.
- ❖ Definição de atributos e métodos Para cada classe identificada, liste os atributos relevantes. Por exemplo, a classe "Empregado" pode ter "nome", "departamento" e "número de identificação". Defina os métodos (ações) que cada classe deverá ter. Por exemplo, a classe "Pedido" pode ter métodos como "adicionar item" e "remover item".
- ❖ Estabelecimento de relacionamentos Desenhe linhas conectando classes que tenham relacionamento direto e anote o tipo de relação (associação, herança ou dependência). Por exemplo, um "Pedido" está associado a um "Empregado" e a uma "Refeição".
- ❖ Aplicação dos princípios SOLID Revise suas classes e relacionamentos e identifique oportunidades para aplicar os princípios SOLID. Por exemplo, verifique se as responsabilidades estão bem distribuídas e se suas classes estão abertas para extensão, mas fechadas para modificação.