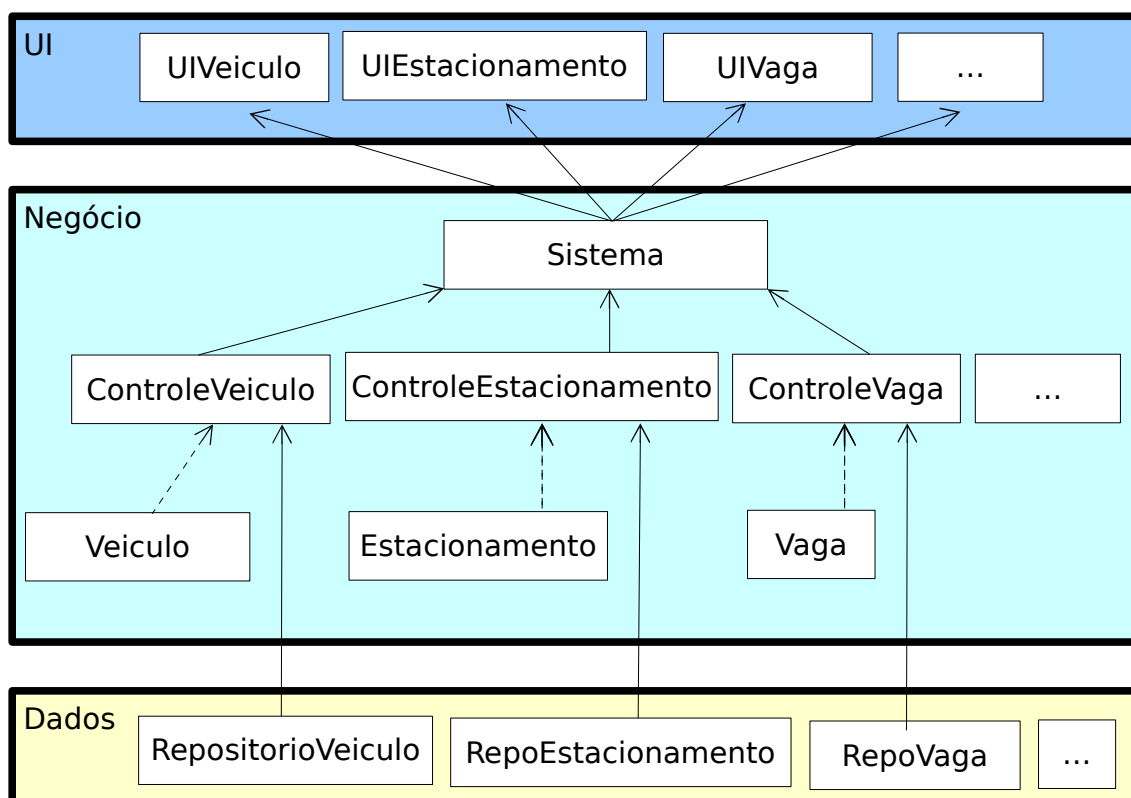


O trabalho 3 será uma modificação do trabalho 2 acrescentando os conceitos de arquitetura em camadas, acrescido das seguintes funcionalidades:

- Cadastro de usuário
- Login de usuário

Exemplo:



Faça uma classe `Programa` que instancia o objeto `Sistema` e os objetos UI. Observe que o menu principal deverá ficar na classe `UIPrincipal`.

OBSERVAÇÕES:

- O trabalho deve ser desenvolvido na linguagem Java utilizando-se dos conceitos de Orientação a Objetos (encapsulamento, construtores, static, método fábrica, herança, ...);
- Data da entrega e DEFESA será 29/09/2017.

BOM TRABALHO!