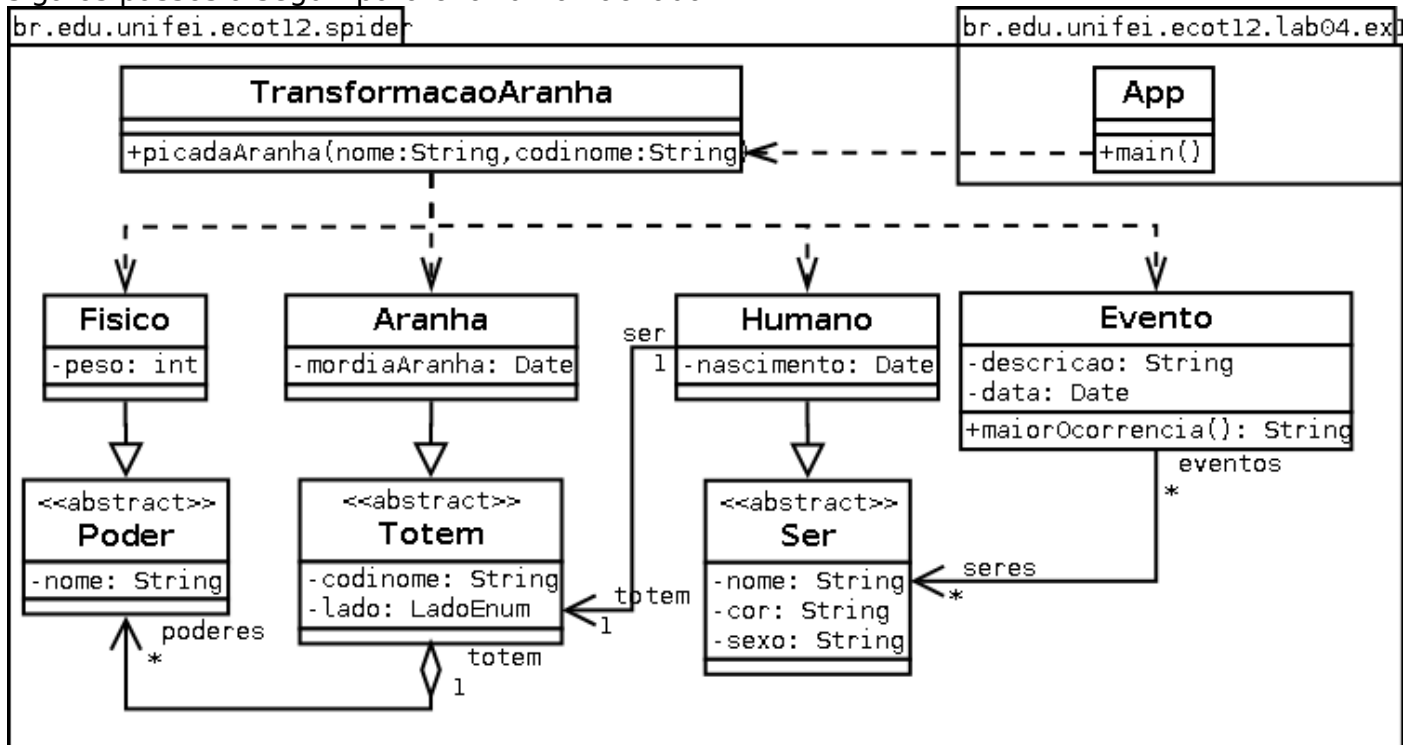


UNIFEI	Universidade Federal de Itajubá Instituto de Engenharia de Sistemas e Tecnologias da Informação - IESTI
5º Laboratório – Exercício 2	Disciplina Projeto de Software – Prof. Enzo Seraphim

Instale o ambiente de desenvolvimento apresentação ecot02-00-instalacoes.pdf em lab 01 e siga os passos a seguir para criar uma Fachada:



1) [Opcional se já foi feito] Obtenha o zip de resposta para o laboratório 3 (ecot12-lab05-inicial) no SIGAA e salve-o no diretório workspace do eclipse (diretório C:\Users\<usuário do windows>\eclipse-workspace)

2) [Opcional se já foi feito] Importe o projeto Maven no eclipse usando os menus: File | Import | Maven | Existing Maven Project. Procure o seguinte diretório em Root Directory: C:\Users\<usuário do windows>\eclipse-workspace\ecot12-lab05-inicial [finish]

3) [Opcional se já foi feito] Altere o nome do projeto e artefato Maven clicando com botão esquerdo do mouse no projeto (ecot12-lab05-inicial) em Project Explorer e selecione Refactor | Rename Maven Artifact. Altere Artifact id para ecot12-lab05 e clique na opção Rename Eclipse project in workspace

4) [Opcional se já foi feito] **Defina o compilador 1.8 no projeto Maven:**

- Em Project Explorer abra o arquivo pom.xml e inclua as informações abaixo antes da última linha (</project>):

```

<properties>
    <maven.compiler.source>1.8</maven.compiler.source>
    <maven.compiler.target>1.8</maven.compiler.target>
</properties>
  
```

- Clique com o botão esquerdo do mouse no projeto ecot12-05-inicial em Project Explorer e selecione: Maven | Update Project [Ok]

5) **Crie a classe TransformacaoAranha (Fachada):**

- Clique com botão esquerdo no pacote br.edu.unifei.ecot12.spider em Project Explorer e selecione New | Class com Name: TransformacaoAranha
- Declare um método chamado picadaAranha que não retorna nada e tem dois parâmetros do tipo String chamados nomeHumano e nomeAranha.

6) **Implemente o método picadaAranha:**

- Crie uma variável f1 do tipo Físico e faça as atribuições: nome com “Andar pelas paredes”; e peso com 1000.
- Crie uma variável f2 do tipo Físico e faça as atribuições: nome com “Super Força”; e peso com 1000.
- Crie uma variável a do tipo Aranha e faça a atribuição do seu codinome com o valor da variável nomeAranha.
- Adicione à lista de poderes da Aranha da variável a os objetos representados pelas variáveis f1 e f2.
- Crie uma variável h do tipo Humano e faça as atribuições: nome com o valor da variável nomeHumano;
- Relacione o totem do Humano h com o objeto representado pela variável a.
- Crie uma variável e do tipo Evento e faça as atribuições: descrição com “Transformação Aranha” e data com a data atual.
- Adicione a lista de seres do Evento da variável e o Humano representado pela variável h.

7) **Crie novo pacote:**

- Clique com o botão esquerdo do mouse na pasta src/main/java em Project Explorer e selecione New | Package com name br.edu.unifei.ecot12.lab05.ex2

8) **Crie uma classe App com main (Cliente):**

- Clique com o botão esquerdo do mouse no pacote br.edu.unifei.ecot12.lab05.fachada em Project Explorer e selecione New | Class para criar a classe: App; habilitando public static void main
- Dentro do método main crie um objeto TransformacaoAranha; leia do teclado o nome do Humano e do codinome da Aranha e invoque o método picadaAranha.

9) **Para executar uma classe com main:**

- Clique com o botão esquerdo na classe App do pacote br.edu.unifei.ecot12.lab05.fachada em Project Explorer e selecione Run as | Java Application