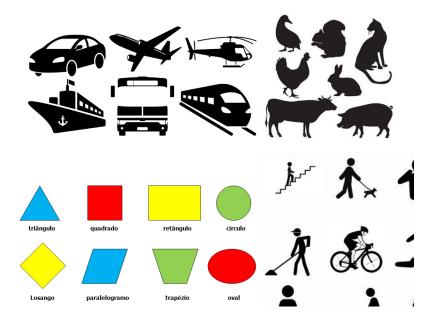


Disciplina: Paradigma Orientado a Objetos

Professor: Renata Morais

## Atividade Prática

- 1. Defina:
  - a. Classe
  - b. Objeto
- 2. Com base da imagem a baixo, como você os representaria? Tem como representá-los no desenvolvimento de software?



- 3. Com base nas imagens apresentadas na questão anterior crie classe para os objetos conforme sua observação definindo seu nome, sua(s) característica(s) e seu(s) comportamento(s).
- 4. Defina com base no estudo de caso abaixo quais são as classes existentes, suas características e seus comportamentos:

Uma escola possui uma biblioteca aberta aos seus alunos, professores e ao público em geral. O objetivo do sistema é manter um registro dos empréstimos efetuados, visando controlar a situação de cada volume individualmente e garantir que os empréstimos sejam efetuados de acordo com as normas da biblioteca, descritas a seguir. Os livros só podem ser retirados da biblioteca por usuários cadastrados numa das seguintes categorias: aluno da escola, professor ou usuário externo. Os alunos devem renovar seu cadastro a cada período letivo. O número máximo de volumes que um usuário pode retirar, num mesmo

período, e o prazo de empréstimo dependem da categoria do usuário, de acordo com a seguinte tabela:

Categoria	Quantidade	Dias de Prazo
Usuários comuns	2	4
Alunos	3	7
Professores	5	14

Os limites acima são reduzidos nos seguintes casos:

- 1. o aluno com cadastro vencido fica sujeito aos mesmos limites de um usuário comum, até que providencie sua renovação;
- o usuário com algum prazo de devolução vencido fica impedido de retirar outros volumes, retornando à sua condição normal após a devolução do(s) livro(s) em atraso;
- 3. periódicos, como revistas e jornais, só podem ser retirados por professores, por um prazo máximo de 7 dias;
- 4. um professor pode bloquear um número qualquer de livros ou periódicos, impedindo que os mesmos sejam retirados da biblioteca durante um período de até 20 dias.