

## Atividade 5

O objetivo desta atividade é aplicar os conceitos de Programação Orientada a Objetos (POO) e UML (Unified Modeling Language) para documentar a arquitetura estática de dois projetos centrais do seu curso, utilizando a sintaxe PlantUML:

1. **"Projeto Norteador"**: Refere-se ao estudo de caso da lavação. É um sistema com regras de negócio conhecidas por toda a turma;
2. **"Projeto Integrador"**: Refere-se ao projeto único e prático que sua equipe está desenvolvendo no curso.

Você deverá criar **dois diagramas de classe** distintos usando PlantUML, um para o Projeto Norteador e um para o Projeto Integrador. Os diagramas devem:

- ser um reflexo fiel das arquiteturas de software que sua equipe planejou ou já está implementando;
- ser detalhados o suficiente para que outro programador possa entender a estrutura dos sistemas, as responsabilidades de cada classe e como elas interagem.

Para ambos os diagramas, você deve obrigatoriamente:

- escrever o código-fonte em arquivos .puml;
- usar corretamente os modificadores de visibilidade (+, -, #) para atributos e métodos, respeitando o encapsulamento;
- incluir os atributos (com seus tipos) e os métodos (com seus parâmetros e tipos de retorno) mais essenciais;
- representar todos os relacionamentos importantes:
  - herança (<|--);
  - implementação de interface (<|..);
  - composição (\*--);
  - agregação (o--);
  - associação (--);
- definir a multiplicidade (cardinalidade, ex: "1", "0..\*") em todos os relacionamentos de associação, agregação e composição.

## Entregáveis

Você deve submeter os seguintes arquivos em um único pacote .zip:

- o arquivo-fonte norteador.puml;
- a imagem exportada norteador.png;

- o arquivo-fonte integrador.puml;
- a imagem exportada integrador.png.