

Introdução à Programação II - Projeto Entrega 02 — Diagrama de classes em UML

Nome ao grupo:

2 CHANG

Obs.: Utilize o mesmo nome do grupo informado na entrega 01.

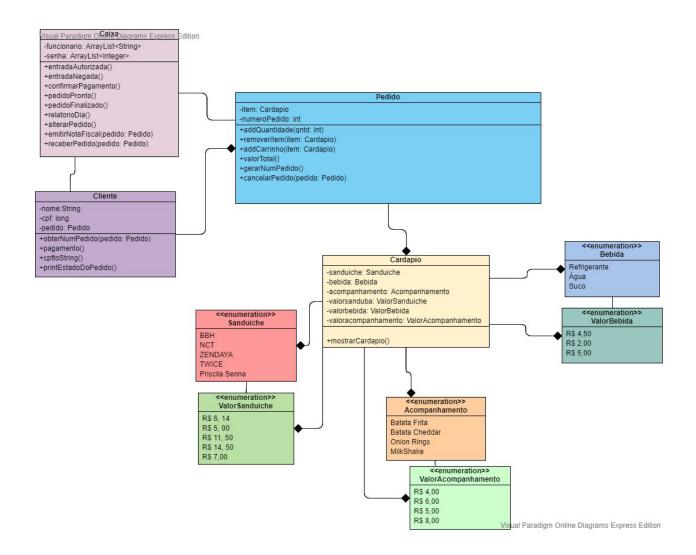
Repositório de código no GITHUB:

https://github.com/clararomeiro/Calcada_dos_Hamburgueres

Obs.: Coloque aqui o link do github onde está hospedado todo o código e artefatos do projeto.

Diagrama de classes

?



Cole aqui a imagem do seu diagrama de classes de domínio e o link para o repositório do GITHUB contendo a imagem. Você pode utilizar qualquer ferramenta para desenho do diagrama, tais como, Astah, Visual Paradigm, Gliffy ou Draw.io, entretanto, a imagem do diagrama deve estar disponível aqui no documento independente da ferramenta e com resolução adequada para ser possível a leitura de todos os detalhes de atributos e métodos.



Introdução à Programação II - Projeto Entrega 02 — Diagrama de classes em UML

Obs. 1: A mesma imagem colada aqui deve ser disponibilizada no seu repositório do GITHUB na resolução (tamanho) original. NÃO ESQUEÇA de disponibilizar o arquivo original da imagem.

Obs. 2: O seu diagrama de classes NÃO PRECISA conter os métodos do tipo GET/SET de todas as classes. Você pode abstrair desses detalhes, mas lembre-se de usar o modificador de visibilidade correto para atributos e métodos.