



POO - Programação Orientada a Objetos
TADS - Análise Desenvolvimento de Sistemas

Atividade #02
Identificando Classes de Objetos

Aluno: Iago Vinycius

Professor: Veríssimo

Cenário necessidade de negócio (Situação Problema):

Sistema de Gerenciamento de Sessões e Vendas de Ingressos Online para uma Sala de Cinema.

Lista de Classes, com suas respectivas características e comportamentos (Atributos/métodos):

Classes	Atributos	Métodos
Filme	<ul style="list-style-type: none">- Gênero;- Duração;- Título do filme;- Elenco de atores;- Classificação indicativa;	Consultar informações do filme pelos atributos;
Sessão	<ul style="list-style-type: none">- Base de preço;- Sala de cinema;- Filme associado;- Data e horário de início;	Consultar informações da sessão pelos atributos;
Sala de Cinema	<ul style="list-style-type: none">- Capacidade total de assentos;- Mapa de assentos (indicando quais estão ocupados);	Atualizar o mapa de assentos;
Cliente	<ul style="list-style-type: none">- Nome;- Informações de desconto (idade, estudante, idoso, etc.);	<ul style="list-style-type: none">- Realizar pagamento;- Reservar assentos;
Assento	<ul style="list-style-type: none">- Número do assento;- Status (ocupado, disponível, reservado);	<ul style="list-style-type: none">- Assento Liberar;- Reservar assento;
Venda	<ul style="list-style-type: none">- Cliente;- Sessão;- Preço total;- Assentos selecionados;	<ul style="list-style-type: none">- Venda de registrador;- Calcular preço com descontos;