

Nome: Igor Barroso Almeida

2. De forma a utilizar dois dos quatro pilares da programação orientada a objetos para que a mudança no sistema seja mais simples e de fácil manutenção, a herança e o polimorfismo. Pode-se utilizar a classe “Comanda.java” feita anteriormente como uma classe abstrata e fazer duas classes filhas para os novos tipos de comanda propostos, uma classe “ComandaComida.java” e uma “ComandaBebida.java”. Ambas as classes vão herdar a classe “Comanda.java”, ou seja, vão levar consigo todos os atributos e métodos presentes na classe mãe que por sua vez após a modificação no sistema não será instanciada (é uma classe abstrata). Nas classes filhas as modificações que podem ser feitas serão referentes à especificidade criada para o tipo de comanda, ou seja, métodos e atributos específicos para uma comanda de comidas ou uma de bebidas podem ser adicionados.

3. Diagrama de classes (Algumas coisas foram modificadas de acordo com as modificações que fiz no código da questão 1).

