

Android Turma 5 - UC09 - Atividades

Atividade 1 - Criar Diagrama de Classes

Você estudou no material digital, que, quando desenvolvemos uma aplicação, é importante entender como o sistema irá se comunicar por completo, ou seja, antes de desenvolver a programação, é necessário construir os modelos que explicam ou ilustram a estrutura ou organização do sistema.

Aplicando o diagrama de classes, crie a base do sistema orientado a objetos para o aplicativo de *e-commerce* de produtos eletrônicos da empresa

Electronic, modelando suas classes, seus atributos, operações e relações entre objetos. Lembre-se de que esse sistema deve atender às seguintes características:

- O sistema de clientes deverá armazenar os cadastros das pessoas físicas e jurídicas;
- O cadastro das pessoas físicas é feito com os seguintes dados: nome, CPF e data de nascimento;
- O cadastro das pessoas jurídicas é feito com os seguintes dados: nome, CNPJ e razão social;
- Os cadastros devem possuir um endereço.

Atividade 2 - Codificar as classes do Diagrama em JavaScript

Você criou o diagrama de classes orientado a objetos, modelando as classes, atributos, operações e relações entre objeto, para o aplicativo de *e-commerce* de produtos eletrônicos da empresa Electronic.

Agora, é de implementá-lo e criar a codificação, aplicando a linguagem de programação Javascript, de acordo com o projeto de modelagem feito anteriormente.

Publique o arquivo na plataforma GitHub e compartilhe o resultado do seu trabalho, publicando aqui o link para que o tutor possa avaliar seu trabalho.

Atividade 3 - Fórum de Discussão

No material web, você estudou os paradigmas de programação estruturado e orientado a objetos.

Pesquise e compartilhe no fórum, ao menos dois exemplos de sistemas e aplicações em que é mais indicado a utilização do paradigma estruturado e orientado a objetos.

Comente ao menos uma postagem dos colegas.