

AULA




Programação Orientada a Objetos

Aula Prática 1

Prof. Ivan Pagnoncelli

Aula Prática 1



Criar um sistema de software que mantenha os clientes de um pet shop. Este sistema deve permitir o cadastramento dos clientes e dos animais que pertencem a estes clientes, além de permitir que seja criada uma agenda com de atendimentos dos animais.

Aula Prática 1

Com base nesta especificação, vamos responder as seguintes questões:

- 1) Com base nos princípios de Alan Kay, quais os objetos que podemos criar?

Resposta:

- Baseado primeiro princípio, tudo é um objeto, podemos criar um objeto para cada substantivo da especificação, vamos ter os objetos CLIENTE, ANIMAL e AGENDA.

Aula Prática 1

2) Quais os atributos e métodos que estas classes terão?

Resposta:

Classe Cliente:

Atributos:

Nome: string

Métodos:

getter e setter



Aula Prática 1

2) Quais os atributos e métodos que estas classes terão?

Classe Animal

Atributos:

Nome: string

Tipo: string

Raca: double

Tutor: Cliente

Métodos:

getter e setter

Aula Prática 1

Classe Agenda:

Atributos:

Data: Date;

Animal: Animal

Métodos:

getter e setter



Aula Prática 1

3) Como podemos implementar essas classe no Java?

