

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER

Back-end

Atividade Prática – Diagrama de classes

Termo de uso

Todo o conteúdo deste documento é propriedade da Growdev. O mesmo pode ser utilizado livremente para estudo pessoal.

É proibida qualquer utilização desse material que não se enquadre nas condições acima sem o prévio consentimento formal, por escrito, da Growdev. O uso indevido está sujeito às medidas legais cabíveis.

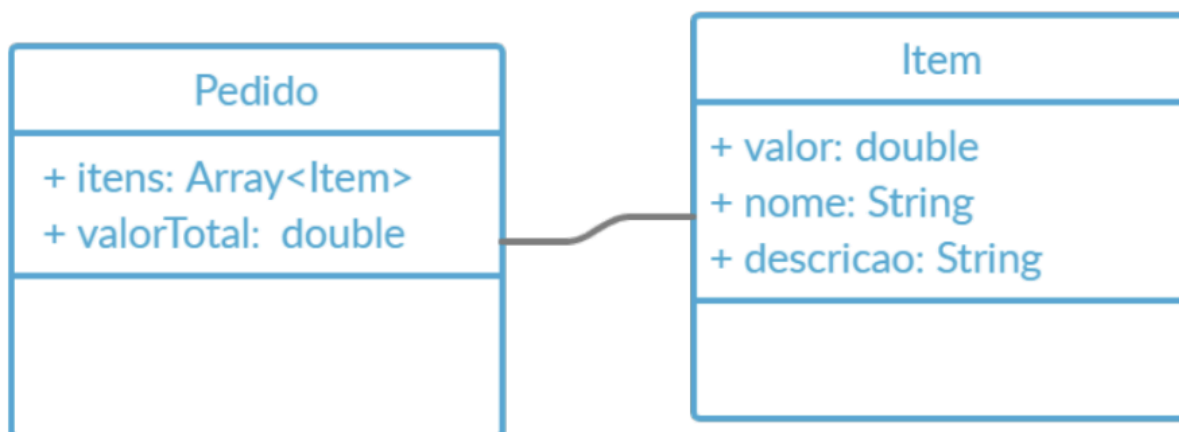
Objetivo do documento

Este material tem como objetivo descrever a atividade prática para fixação do conteúdo.

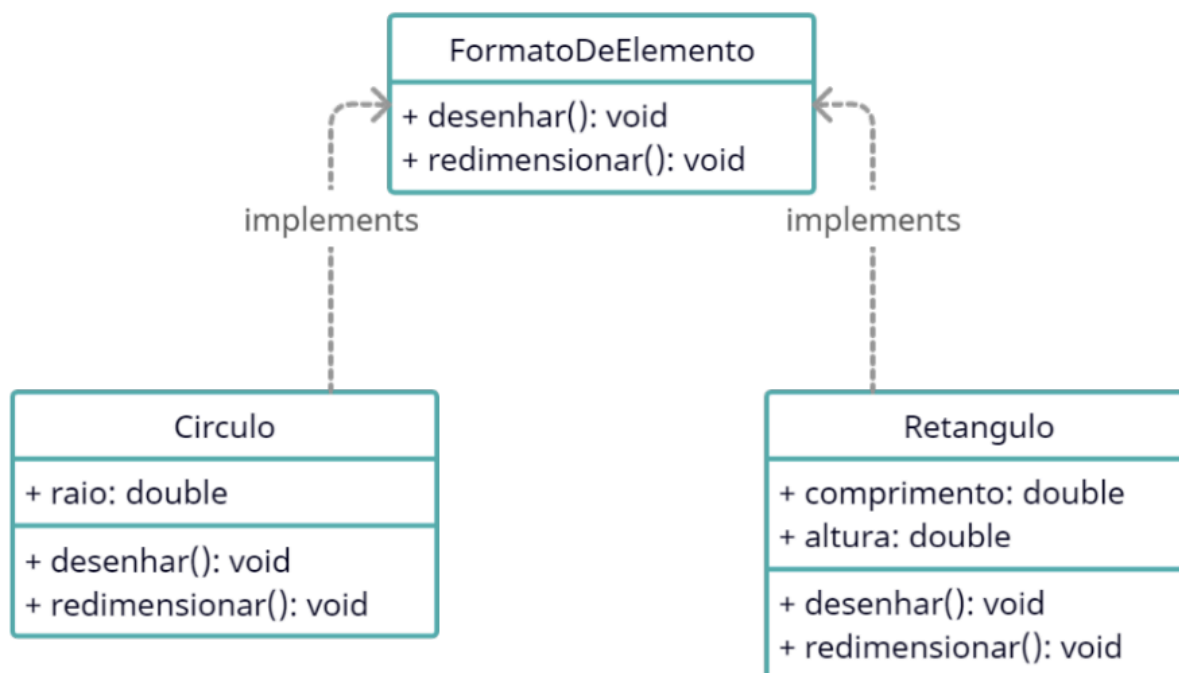
Vamos praticar!

Chegou a hora de aplicar o conhecimento adquirido em nosso encontro. Lembrando sempre que os exercícios e desafios serão nossos principais indicadores sobre o conhecimento de vocês, tanto para ajudá-los como na hora do direcionamento para as vagas.

1. Implemente e teste o modelo de classes com base na seguinte imagem:

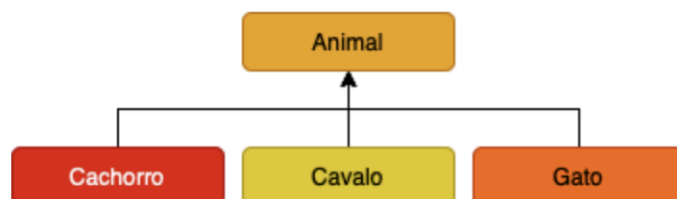


2. Implemente e teste o modelo de classes com base no seguinte imagem:



3. Crie o diagrama de classe da atividade 3 da lista de atividades sobre **Pilares POO e Composição**.

3. Dado o seguinte diagrama:



Identifique os atributos e comportamentos que são comuns entre os 3 animais e encapsule-os na superclasse Animal. Crie pelo menos 1 comportamento diferente para cada animal.

4. Chegou a hora de mostrar o quanto você sabe colocar no papel (ou code) o que pensa. Você deve pensar, modelar, programar e testar um modelo de classes baseado em uma situação da vida real. Ex: Locação de livros, restaurante...
5. Baixe [este arquivo](#) e corrija todos os erros.

Coloque o código em um repositório no Github e poste o link no Class.

Para que possamos construir uma base sólida de aprendizado é preciso praticar.

Bora implementar tudo isso!

BORA GROWDEVERS!

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER