

ORIENTAÇÃO A OBJETOS: HERANÇA

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES

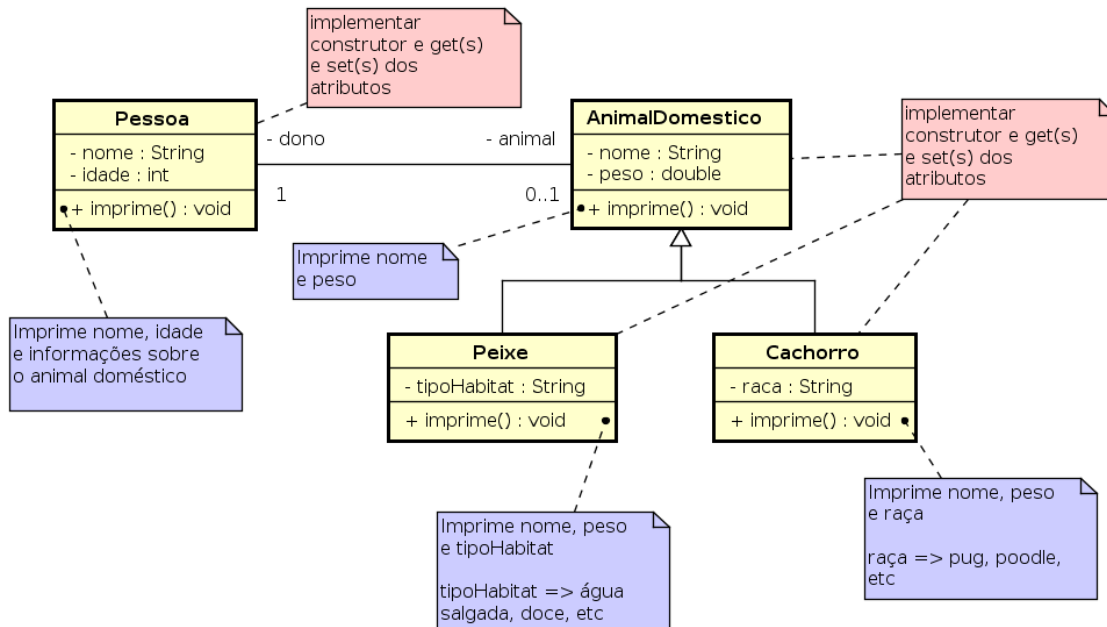
Data de entrega: até 23 de outubro de 2017.

Professor: Delano Medeiros Beder

1 Enunciado

A atividade T2 consiste em implementar (em C++ ou Java) as classes conforme o diagrama de classes e instruções fornecidos abaixo:

- Crie as classes solicitadas (os atributos estão descritos no diagrama de classes).
- Implemente os métodos *getters* e *setters* nas classes.
- Implemente o relacionamento (herança e associação) entre as classes.
- Implemente o método **imprime()** nas classes indicadas
- Organize suas classes em um mesmo *namespace* ou mesmo pacote:
 - Implementação em C++, organize suas classes no *namespace* **pc**
 - Implementação em Java, organize suas classes no pacote **br.ufscar.dc.pc**



2 Observações importantes

2.1 Sobre a elaboração e entrega:

- Este exercício-programa deve ser elaborado individualmente.
- Você deve utilizar **apenas** os conceitos apresentados em aula.
- Você deve implementar as classes em **C++ ou Java**.
- Compacte o código-fonte das classes em **C++ ou Java** e entregue somente estes arquivos no ambiente moodle.
 - O arquivo <RA> deve conter o código-fonte das classes em C++ ou Java

Exemplo: 1234567.zip (cuidado para não enviar arquivos errados!)

- O prazo de entrega é o dia 23 de outubro de 2017 às 23h55.
- A entrega será feita unicamente pelo ambiente moodle (<https://ava.ead.ufscar.br>). Não serão aceitos trabalhos enviados por email.
- Guarde uma cópia dos arquivos entregues.

2.2 Sobre a avaliação:

- Não serão toleradas cópias! Exercícios copiados (com ou sem eventuais disfarces) receberão nota ZERO. O exercício do aluno alvo da cópia também receberá nota ZERO.
- Exercícios com erros de sintaxe (ou seja, erros de compilação) receberão nota ZERO.
- Os exercícios serão avaliados segundo os seguintes critérios:
 - Soma simples dos valores obtidos nos itens de 1 a 2
 1. Atendimento às normas de boas práticas de programação (comentários, endentação, nomes de variáveis, estruturação do código, etc) [0..20]
 2. Corretude na implementação da atividade [0..80]