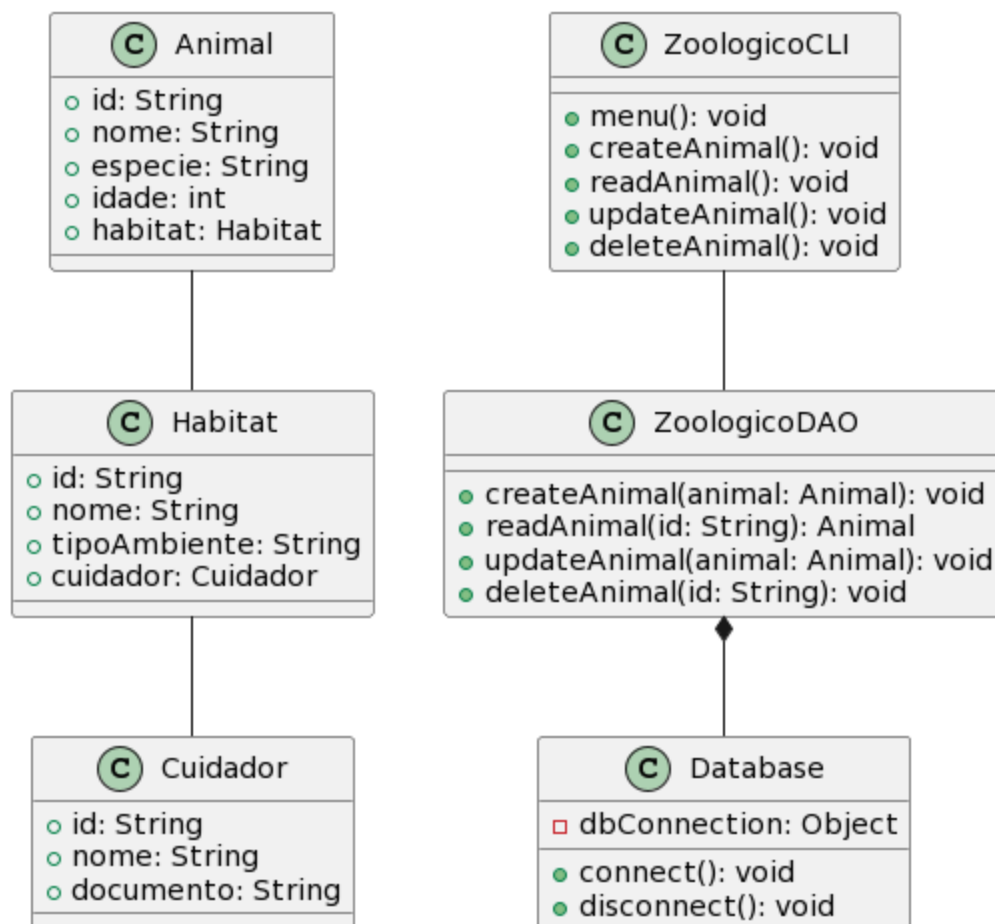


Exercício Avaliativo 1

Orientações







Neste exercício, vamos criar um sistema simples de gerenciamento de zoológico. Para isso, devemos seguir o diagrama UML juntamente com as especificações a seguir.

Diagrama UML



Especificações

- Utilize o MongoDB Atlas

- Deve haver uma classe `Database` que se conecta com o banco de dados.
 Enviar Print da classe Database
- Deve haver uma classe `ZoologicoDAO` que apresenta uma relação de **composição** com a classe `Database`, para interagir com o banco de dados, além de métodos de **CRUD** (pelo menos um de cada) para criar, ler, atualizar e deletar um `Animal` do banco de dados.
 Enviar print da classe `ZoologicoDAO`
- Deve haver a estrutura do diagrama UML dentro do projeto com todas as suas características.
 Enviar print das classes Animal, Habitat e Cuidador.
- Deve haver uma collection `Animais` dentro do banco de dados, que apresenta um array de `Habitats`. **Em cada `Habitat`, temos o nome do habitat, o tipo de ambiente e um `Cuidador`**. O `Cuidador` deve ter nome e um documento.
 Enviar print da Collection Animais no Compass.
- Deve ser criada uma classe chamada `ZoologicoCLI`, que irá gerenciar um menu em linha de comando e realizar os métodos de CRUD. Na opção "create", o programa deve criar um objeto do tipo `Cuidador`, seguido por um ou mais objetos do tipo `Habitat`, e finalmente um objeto do tipo `Animal` (que apresenta as características do diagrama UML) que será passado para a classe `ZoologicoCLI` para criar o animal no banco de dados.
 Enviar print da Classe `ZoologicoCLI`.
- Crie no Compass um Schema para a collection `Animais`.
 Enviar print do Schema no Compass.