

Conteúdo para estudo

Segue alguns artigos para apoiar na construção do trabalho:

- Diagrama:
<https://www.lucidchart.com/pages/uml-class-diagram>
- Criação, leitura, modificação e remoção de um objeto:
<https://www.geeksforgeeks.org/crud-operations-in-student-management-system-in-java/>
- Orientação a Objeto:
https://www.w3schools.com/java/java_oop.asp

Objetivo

Você observou o seu ao redor e percebeu que é possível desenvolver um programa em Java utilizando Orientação a Objeto.

- Para tal, escolha um tema (exemplo: mecânica, biblioteca, faculdade, loja, banco, rede social ou outro de sua preferência)
- O programa deve conter no mínimo 5 classes,
 - Sendo uma abstrata (com ao menos um método abstrato e dois atributos)
 - Três filhas (cada uma com no mínimo um atributo e um método próprio)
 - E uma classe principal
 - Pelo menos uma ArrayList (na classe em que você preferir)
- O programa deve ter no mínimo 1 método privado (que faça sentido)
- Construa o diagrama das classes e seus relacionamentos
- Os métodos devem ter relação com os atributos dos objetos, façam métodos para imprimir um objeto da lista, atualizar um objeto da lista e deletar um objeto, tudo a partir de somente um dos atributos dele.
- Comente o código, explique a importância dos métodos, atributos e validações
- Sugestão de sites para criação de diagramas: Moqups, Lucidchart, Visualparadigm, draw.io

Especificação técnica e entrega

- O trabalho pode ser feito em até 3 pessoas
- A data de entrega é: 13/11/2023 às 13:30, qualquer código enviado após essa data será desconsiderado
- O trabalho deve ser apresentado em sala de aula e enviado o código para hdelegrego@furb.br
- Caso algum membro da equipe saia da sala de aula antes do final de todas as apresentações, a nota do aluno será diminuída em 1 ponto para cada apresentação perdida
- Antes de começar a fazer o trabalho, validem o tema com o professor

Trabalho 1 – Herança

Nome(s):

Classes	(4,0)
Métodos encapsulados e validados	(1,0)
Diagrama	(1,0)
Implementação	(1,0)
Apresentação	(3,0)
Total	