



Universitário Maurício de Nassau
Curso de Sistemas de Informação
Curso de Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Prof. Dr. Diogo Rodrigues
010117368@prof.uninassau.edu.br

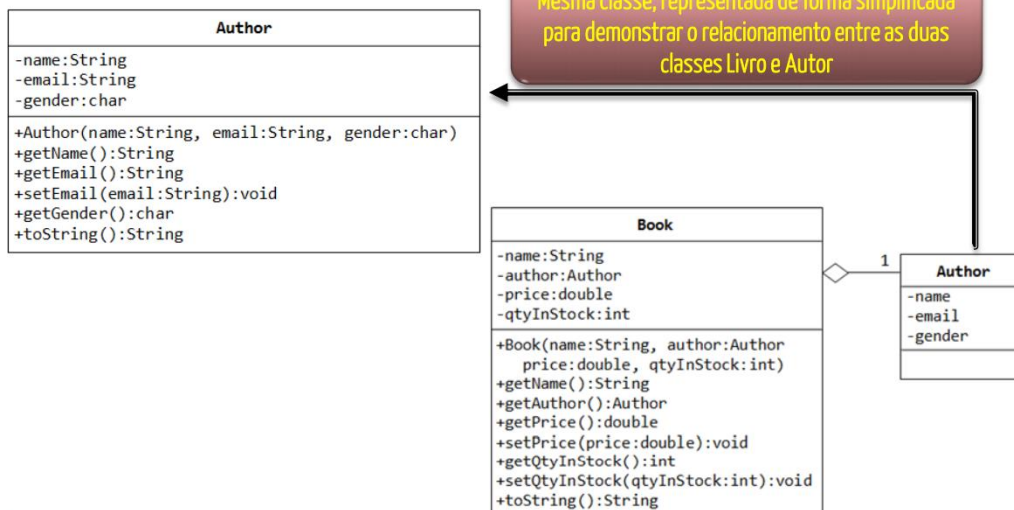
1º Atividade Programação Orientada a Objetos

Instruções:

O arquivo deve ser nomeado da seguinte forma: **ATV1_nome completo** ex.: **ATV1_Diogo Francisco Borba Rodrigues.zip** ou **ATV1_Diogo Francisco Borba Rodrigues** no github;

Os pontos acima devem ser atendidos para que a atividade seja avaliada sem nenhum risco de penalização.

► Crie as seguintes classes em Java, com base na notação UML:



► Classe Teste

- Escreva um método main que faça as seguintes operações:
 - Recebe do usuário os valores de um autor (nome, email e gênero) e crie um objeto do tipo Autor (autor1)
 - Execute a mesma coisa novamente para criar um segundo objeto do tipo Autor (autor2).
 - Receba do usuário os valores de um Livro (nome, preço e quantidade em estoque) e crie um objeto do tipo Livro (livro1), agora associando ao autor1 criado anteriormente.
 - Receba do usuário os valores de um outro Livro e crie um objeto do tipo Livro (livro2), agora associando ao autor2 criado anteriormente.
 - Imprima as informações do livro1 e livro2 reusando o método *toString* criado na classe Livro.