

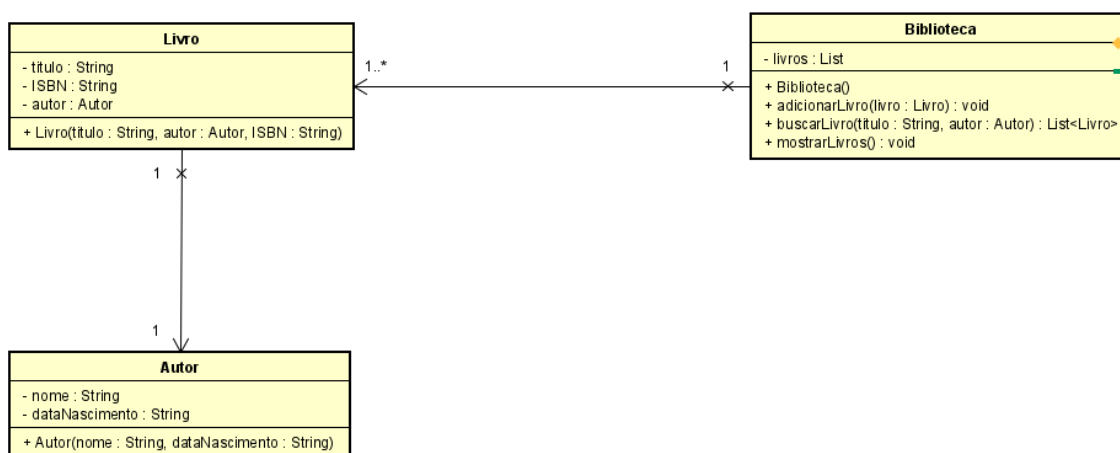


| | | | | | |
|--|--|----------------|---|---------|--|
|  | <p style="text-align: center;">SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS UNIDADE DE ENSINO DESCENTRALIZADA DE DIVINÓPOLIS</p> | | | |  |
| Curso: | Engenharia de Computação | Disciplina: | Laboratório de Programação de Computadores II | Período | 2ª |
| Professor(a): | Eduardo Habib Bechelane Maia | | | Valor: | 5 |
| Data de Entrega: | 27/08/2023 | Laboratório: 2 | | | |

Laboratório 2: Diagrama de classes

Considere o diagrama de classe abaixo, que representa uma parte do sistema de uma biblioteca. O diagrama mostra as classes Livro, Autor e Biblioteca, bem como seus atributos e métodos.



Implemente as classes do diagrama, seguindo os princípios da orientação a objetos. A linguagem de programação a ser utilizada deve ser:

Se seu nome começa com uma letra de A a J, utilize C++.

Se seu nome começa da letra K em diante, utilize Java.

Crie também um programa de testes (Main) que instancie alguns objetos das classes criadas e teste os métodos das classes. O main deve possuir um menu que dê a opção de: 1) Adicionar livro a uma biblioteca (usando o método adicionarLivro); 2) Procurar um livro (usando o método buscarLivro); 3) Mostrar todos os livros da biblioteca (método mostrarLivros).

Obs: Os getters e setters não estão representados no diagrama, mas têm que ser implementados.