

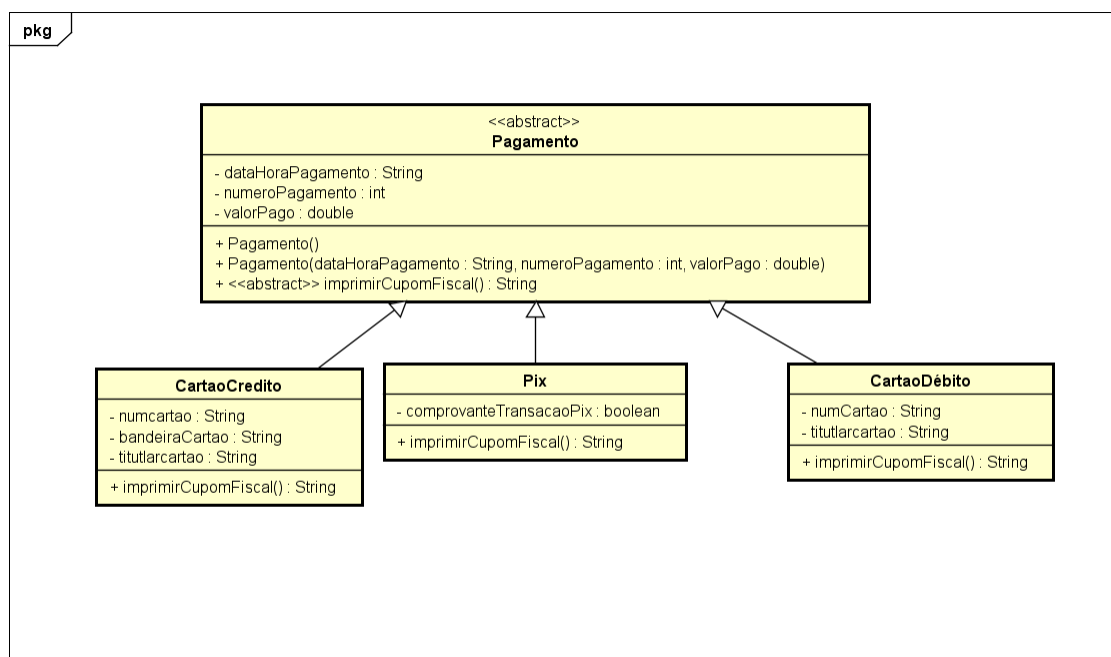
INFORMAÇÕES SOBRE A AVALIAÇÃO

AV1 B	AVALIAÇÃO - 15 PONTOS - Prática
--------------	--

INFORMAÇÕES DOCENTE						
CURSO: ADS	DISCIPLINA: Linguagem de Programação	TURNIO	MANHÃ	TARDE	NOITE	PERÍODO /SALA:
					X	
PROFESSOR (A): Michelle Hanne Soares de Andrade						

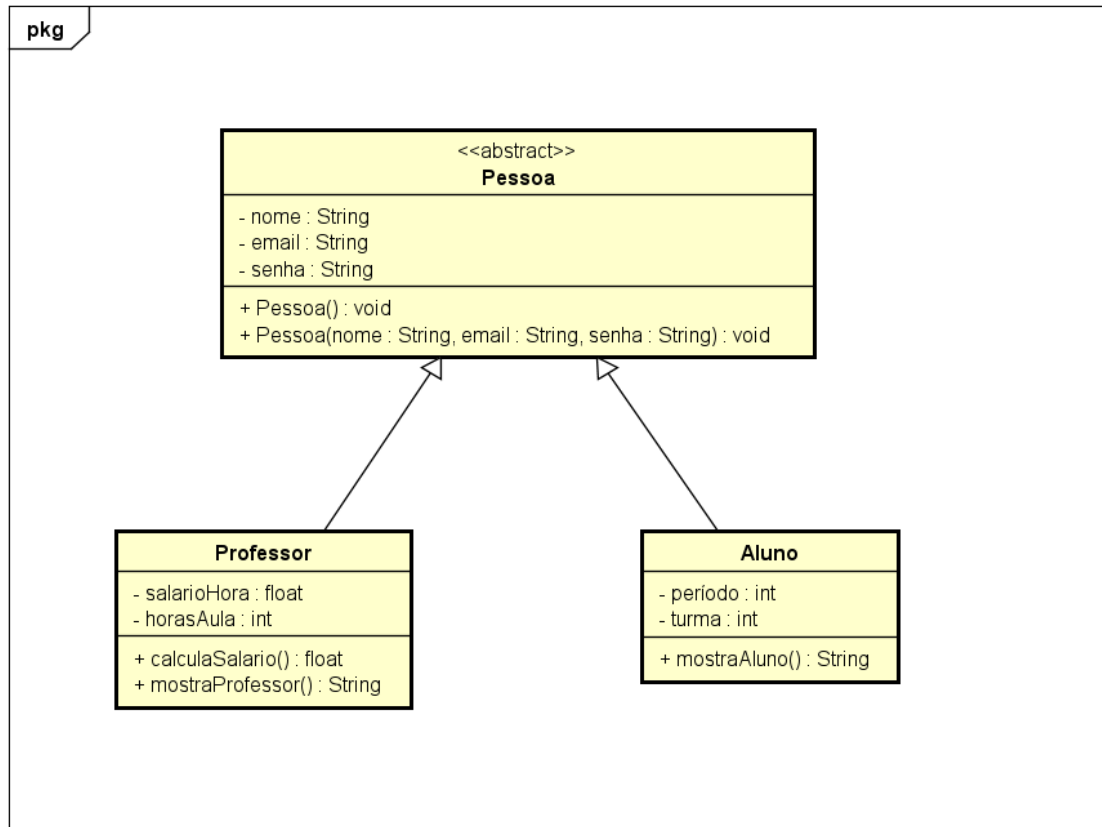
INFORMAÇÕES DISCENTE	
ALUNO(A):	RA:
DATA:	NOTA:
INSTRUÇÕES: <ol style="list-style-type: none"> 1) Respostas deverão ser NECESSARIAMENTE registradas à caneta azul ou preta, de corpo transparente. Respostas à lápis e com caneta "escreve e apaga" não serão corrigidas. 2) Caso seja identificada rasura ou duplo preenchimento da questão objetiva, a questão será anulada. 3) Nas questões discursivas, quando aplicável/necessário, deve ser apresentada a memória dos cálculos (ou o raciocínio desenvolvido). 4) Desenvolva a prova discursiva com letra legível. Caso a caligrafia impossibilite o entendimento do conteúdo, o mesmo não será corrigido. 5) Não será permitido o uso de celulares, relógios digitais ou de qualquer outro aparelho eletrônico durante a realização da prova, exceto o uso de calculadora portátil no caso de disciplinas que a autorizam. 6) Será eliminado do processo avaliativo, com atribuição de nota 0 (zero), o aluno que, durante a prova, utilizar meios ilícitos, como por exemplo: comunicação com outros alunos, consulta a qualquer tipo de material extraprova e uso de aparelhos eletrônicos não autorizados. Também não poderá haver empréstimo de qualquer material. Boa Prova!	

Questão 1) Implemente em Java o Diagrama de Classes abaixo:



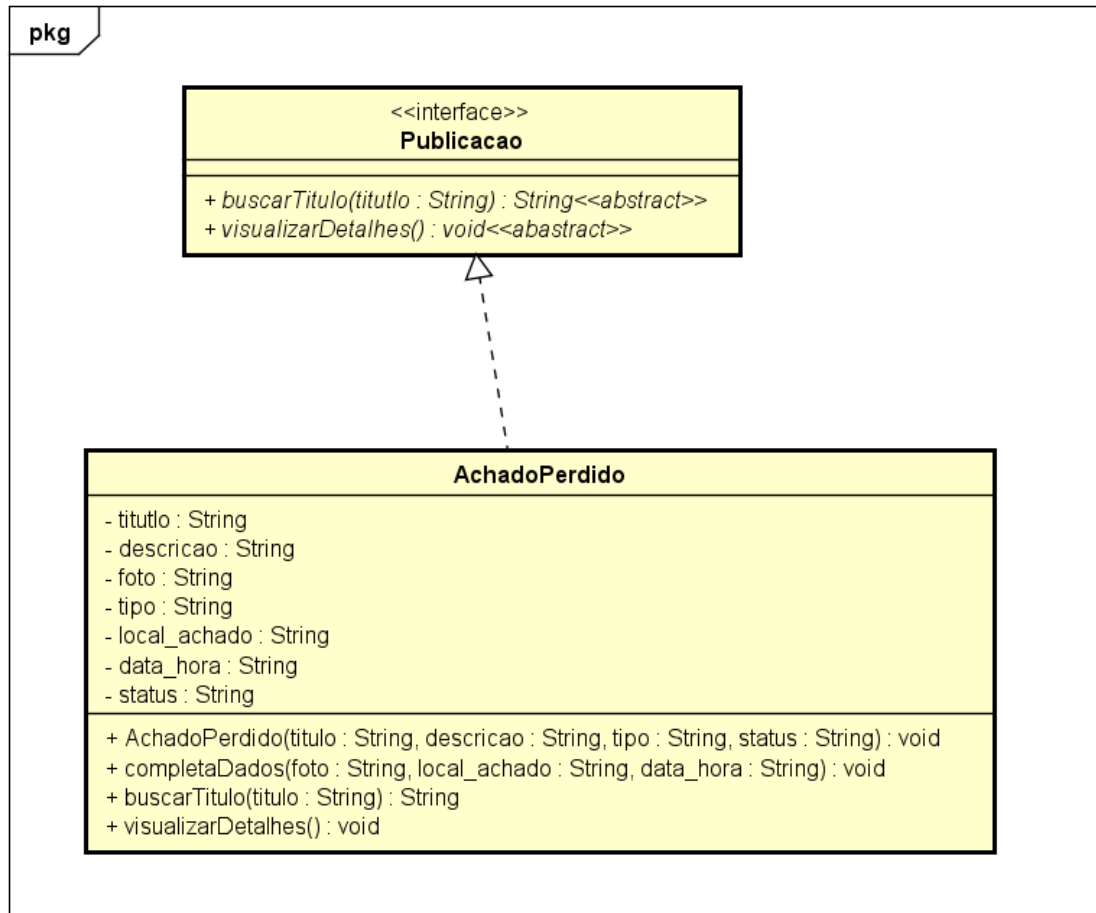
- a) Implementar todas as classes conforme a especificação do Diagrama de Classes.
- b) Implementar o construtor completo (todos os atributos) nas classes **CartaoCredito, Pix e CartaoDebito** e **Aluno**.
- c) Criar os métodos **setters** e **getters** em todas as classes (**Pagamento, CartaoCredito, Pix e CartaoDebito**).
- d) Criar o método **imprimirCupomFiscal()** nas classes **CartaoCredito, Pix e CartaoDebito**. Este método deve retornar uma string concatenada com os atributos da superclasse (dataHoraPagamento, numeroPagamento, valorPago e os atributos da classe atual (exemplo: numCartao e titularCartao)).
- e) Criar no main um objeto do tipo CartaoCredito com os dados “mocados”, executar o método **imprimirCupomFiscal ()**.
- f) Criar no main um objeto do tipo Pix com os dados “mocados”, executar o método **imprimirCupomFiscal ()**.
- g) Criar no main um objeto do tipo CartaoDebito com os dados “mocados”, executar o método **imprimirCupomFiscal ()**.

Questão 2) Implemente em Java o Diagrama de Classes abaixo:



- Implementar todas as classes conforme a especificação do Diagrama de Classes.
- Implementar o construtor completo (todos os atributos) nas classes **Professor** e **Aluno**.
- Criar os métodos **setters** e **getters** em todas as classes (**Pessoa**, **Professor** e **Aluno**).
- Criar o método **calculaSalario()** na classe Professor. Este método deverá retornar o cálculo do salário: `salarioHora * horasAula`
- Criar o método **mostraProfessor()** que deverá retornar uma string com os dados: nome, email e o calculo do salario.
- Criar o método **mostraAluno()** que deverá retornar uma string com os dados: nome, e-mail, periodo e turma
- Criar no main um objeto do tipo Professor com os dados “mocados”, executar o método `mostraProfessor()`
- Criar um objeto do tipo Aluno com os dados “mocados”, executar o método `mostraAluno()`

3) Implemente em Java o Diagrama de Classes abaixo:



- a) Implemente as classes em Java. Crie os Construtores para cada classe, conforme está no Diagrama de Classe e os métodos *Setters* e *Getters* dos atributos.
- b) Crie o método **buscarTitulo** na classe **AchadoPerdido**. Este método deverá receber um titulo como parâmetro, comparar com o titulo do atributo e retornar se verdadeiro uma String com os seguintes atributos: *titulo*, *descricao* e *local_achado*, caso contrário deverá retornar a string “*não encontrado*”.
- c) Crie o método **visualizaDetalhes** na classe **AchadoPerdido**. Este método deverá imprimir na tela os seguintes atributos: *titulo*, *foto*, *local_achado*, *tipo* e *status*. Use `JOptionPane` ou `system.out.println` para mostrar os dados.
- d) Crie uma classe denominada **Encontrar**, que deverá possuir o **public static void main(String[] args)**
- e) Crie um objeto do tipo **AchadoPerdido**, inicialize esse objeto com dados fictícios. Complete os dados do objeto, em seguida faça a entrada de um texto pelo teclado e use o método **buscarTitulo** para mostrar se encontrou ou não o item. Use o método **visualizaDetalhes**.