

## Atividade 1

- I. Crie um projeto com o nome **Atividade1** e acima de todos os arquivos fontes coloque um bloco de comentário com o nome e o RA.
- II. Utilize um arquivo fonte para cada classe criada.
- III. Utilize todas as padronizações de nomes e nomenclaturas apresentados pela disciplina (Camel Case para Java), isso será parte da avaliação, bem como o código indentado e comentado.

### 1. QRCode de Texto

A economia compartilhada é uma forma bastante comum de dividir o uso de recursos na sociedade atual. Este cenário torna-se mais comum em diversas áreas.

Dado isso, ficamos encarregados de iniciar o processo de implementação do compartilhar alguns recursos de locomoção. Os itens que podem ser compartilhados são: carro, moto, bicicleta e patinete. Cada um desses veículos compartilha algumas características e possui alguns detalhes específicos.

Cada usuário do sistema, deve possuir um nome e pode utilizar um meio compartilhado por vez. Seu sistema deve simular o empréstimo de um bem compartilhado e trocar ele por outros.

Quando o usuário estiver com o bem compartilhado, ele deve chamar o mesmo comportamento: **testar**.

O comportamento **testar** deve ser implementado exibindo o ID do bem e seu tipo.

Os bens compartilhados devem possuir informação de seu id (valor inteiro aleatório de 5 dígitos) e seu tipo. Devem implantar o método **testar()**.

Desenvolva a solução criando em uma classe aplicação um usuário e troque o bem compartilhado com ele para cada um dos disponíveis no sistema. Cada vez que a troca acontecer, invoque o comportamento **testar()**.

Toda a solução deve ser entregue no seu repositório do GitHub. O link para o envio estará no Discord (servidor da disciplina). Atenção: a responsabilidade do envio e de cada desenvolvedor/a verificar se a sua solução está disponível no seu repositório.

### 2. Outras informações

- Forneça formas de atualizar as informações das classes sem quebrar o pilar Encapsulamento de POO.
- Defina quais são as informações cruciais para o funcionamento de cada classe e as coloque em um construtor.