

Informativo: Programação Orientada a Objetos

Tutor/a	Valdir Lamim-Guedes	Professor/a	Thacio Moraes
Informações do aluno			
Id do aluno	32		
Nome do aluno	Narayana Brahmajyoti Fiuza de Moura Martins		
Desempenho no curso			
Tipo de feedback	Houser, esse documento tem como objetivo lhe informar sobre o seu DESEMPENHO no checkpoint da atividade: PARCIAL 01. As parciais possuem um peso de 20% em sua média final.		
Parcial 01			
Data da Atividade	Data do feedback	Nota	Conceito
Data1	01/07/2022	10	As propostas de enunciado, UML e projeto foram entregues dentro do esperado, com aplicação correta da modelagem e codificação em Java. Duas sugestões apenas, a título de refatoração: Poderíamos transformar a classe Brinquedo em abstrata, uma vez que não precisamos instanciá-la. Também poderíamos, atribuir aos brinquedos um atributo precoVenda, por exemplo, e então chamar o método que vocês criaram para calcular o preço dentro do construtor, para que assim que o objeto fosse instanciado, tivesse automaticamente o valor de venda atribuído a ele.