



Informações do aluno  Id do aluno  Narayana Brahmajyoti Fiuza de Moura Martins  DESEMPENHO NO CUISO  Tipo de feedback  Percial di  Data do Atividade  Data do Feedback  Nota  As proportas de enunciado, UML e projeto foram entrepues dentro do esperado, com aplicação en Java. Dus supertos correta da modelagea e codificação en Java. Dus supertos instruccia la famble.  Data 1 81/87/2822 10 aportas de enunciado, UML e projeto foram entrepues dentro do esperado, com aplicação en resta naturacia la famble. Por exemplo, e então chamar o metodo que vocés criarma para calcular o prece dentro do construtor, aque assim que o objeto fosse instanciado, Livese automaticamente o valor de venda atribuído a ele.	Tutor/a	Valdir Lam	im-Guedes	Professor/a	mação Orientada a Objetos Thacio Moraes	
Nome do aluno    Desempenho no curso				Inforr	nações do aluno	
Tipo de feedback  Parcial 01    Houser, esse documento tem como objetivo 1he informar sobre o seu DESEMPENHO no checkpoint da atividade: PARCIAL 01. As parciais possu um peso de 20% em sua média final.    Data da Atividade	Id	do aluno			32	
Tipo de feedback  Parcial D1  Data da Atividade  Data do Feedback  Nota  Conceito  As propostas de enunciado, LML e projeto foram entregues dentro do esperado, com aplicação correta da modelagem e codificação em Java. Duas sugestões apenas, a titulo de refatoração: Poderiamos transformar a classe Brinquedo em abstrata, uma vez que não precisamos instancia-la. Também poderiamos, atribut a os brinquedos um atributo precoVenda, por exemplo, e então chamar o método que vocês criarama para calcular o preço dentro do construtor, para que assim que o objeto fosse instanciado, tivese automaticamente o valor de			Narayana Brahmajyoti Fiuza de Moura Martins			
Parcial 01  Data da Atividade  Data do feedback  Nota  Conceito  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 titulo de refatoração: Poderiamos transformar a classe Brinquedo em abstrata, uma vez que não precisamos instancia-la. Também poderiamos, atributa os brinquedos um atributo precoVenda, por exemplo, e então chamar o método que vocês criarama para calcular o preço dentro do construtor, para que assim que o objeto fosse intanciado, tivese automaticamente o valor de				Desemp	enho no curso	
Data da Atividade  Data do feedback  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 titulo de refatoração: Poderiamos transforama a classe Brinquedo em abstrata, uma vez que não precisamos instancia-la. Também poderiamos, atribut aos brinquedos um atributo precoVenda, por exemplo, e então chamar o método que vocês criarama para calcular o preço dentro do construtor, para que assim que o objeto fosse intanciado, tivese automaticamente o valor de	-		Houser, esse documento	tem como objetivo 1	ne informar sobre o seu DESEMPENHO no checkpoint da atividade: PARCIAL 01. As parciais possu um peso de 20% em sua média final.	
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 Poderiamos transformar a classe Brinquedo em abstrata, uma vez que não precisamos instanciá-la. Também poderiamos, 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 intanciádo, tivese automaticamente o valor de			Data da faadbaak	Note		
dentro do esperado, com aplicação correta da modelagem e codificação em Java. Duas sugestões apenas, a título de refatoração: Poderiamos transformar a classe Brinquedo em abstrata, uma vez que não precisamos instanciá-la. Também poderiamos, trubuir 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		Duta da Ativiadae	vuta ao reeadack	ΝΟΤΟ	Concerto	
		Data1	01/07/2022	10	dentro do esperado, com aplicação correta da modelagem e codificação em Java. Duas sugestões apenas, a título de refatoração: Poderiamos transformar a classe Brinquedo em abstrata, uma vez que não precisamos instanciá-la. Também poderiamos, atribur 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	



