

# **Relatório de Atividade POO(DSIGN DIGITAL)**

Prof: Anderson Lemos

Aluno: Nathannael da Silva P.

O trabalho em questão foi feito com base nos estudos de UML primeiro, para depois ser aplicado na prática e lógica do programa. Primeiro, tive que entender como iria se estruturar todo o sistema da atividade para depois aplicar os conceitos e lógica teórica. Consegui depois fazer as classes juntamente com seus métodos e funções, coisa que não havia aprendido ainda anteriormente nos outros trabalhos.

A atividade foi “concluída” com a ajuda do professor e do monitor Claro H., que me auxiliaram no entendimento da lógica para o sistema, explicando e envolvendo conceitos de Uml, que deu um certo detalhamento menos aprofundado do problema, mas que foi preciso para ser feito. Além disso, aprendi a usar os comandos switch e case, que servem meio que para dar uma lista de opções de comandos para o usuário após cada vez que o programa rodar.

A minha dificuldade ainda seja na principal, eu tento entender como ocorre o processo, apesar de ouvir dizer que é a parte mais fácil, que é só chamar as classes, porém, não consigo ainda totalmente. Com isso, vi que gastei pouco tempo e que não foi utilizado para realizar a conclusão da Principal. O tempo de realização do programa foi de 1 semana e meia, tentando entender as classes, porém, só tive êxito quando foi explicado por Uml pelo professor e o monitor.