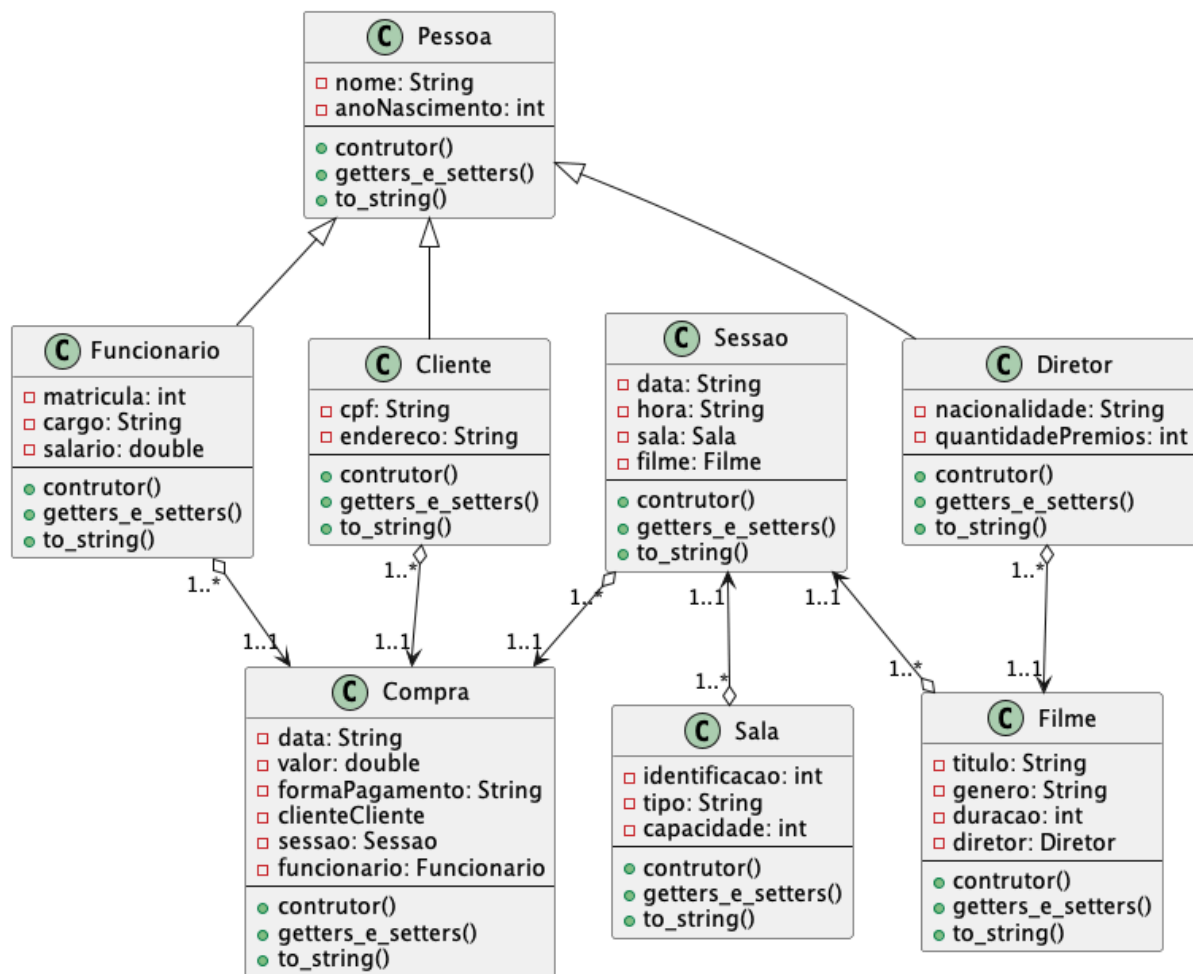


1. Implemente em Diagrama de Classes de cinema utilizando a linguagem Java. Instancie todas as classes na classe Main e crie pelo menos 3 objetos para cada classes:



Caso deseje alterar o diagrama utilize o software para abrir arquivos “.plantuml”

<https://plantuml.com/>

<https://plantuml.com/plantuml/uml>

<https://www.planttext.com/>

```
@startuml
```

```
class Sala{
-identificacao: int
-tipo: String
-capacidade: int
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
```

```
+to_string()
}
```

```
class Filme{
-titulo: String
-genero: String
-duracao: int
-diretor: Diretor
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
+to_string()
}
```

```
class Sessao{
-data: String
-hora: String
-sala: Sala
-filme: Filme
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
+to_string()
}
```

```
class Compra{
-data: String
-valor: double
-formaPagamento: String
-clienteCliente
-sessao: Sessao
-funcionario: Funcionario
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
+to_string()
}
```

```
class Pessoa{
-nome: String
```

```

-anoNascimento: int
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
+to_string()
}

```

```

class Funcionario extends Pessoa{
-matricula: int
-cargo: String
-salario: double
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
+to_string()
}

```

```

class Cliente extends Pessoa{
-cpf: String
-endereco: String
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
+to_string()
}

```

```

class Diretor extends Pessoa{
-nacionalidade: String
-quantidadePremios: int
--
+contrutor()
+getters_e_setters()
+to_string()
}

```

```

Sessao "1..1" <--o "1..*" Filme
Sessao "1..1" <--o "1..*" Sala
Cliente "1..*" o--> "1..1" Compra
Funcionario "1..*" o--> "1..1" Compra
Sessao "1..*" o--> "1..1" Compra
Diretor "1..*" o--> "1..1" Filme

```

@enduml

