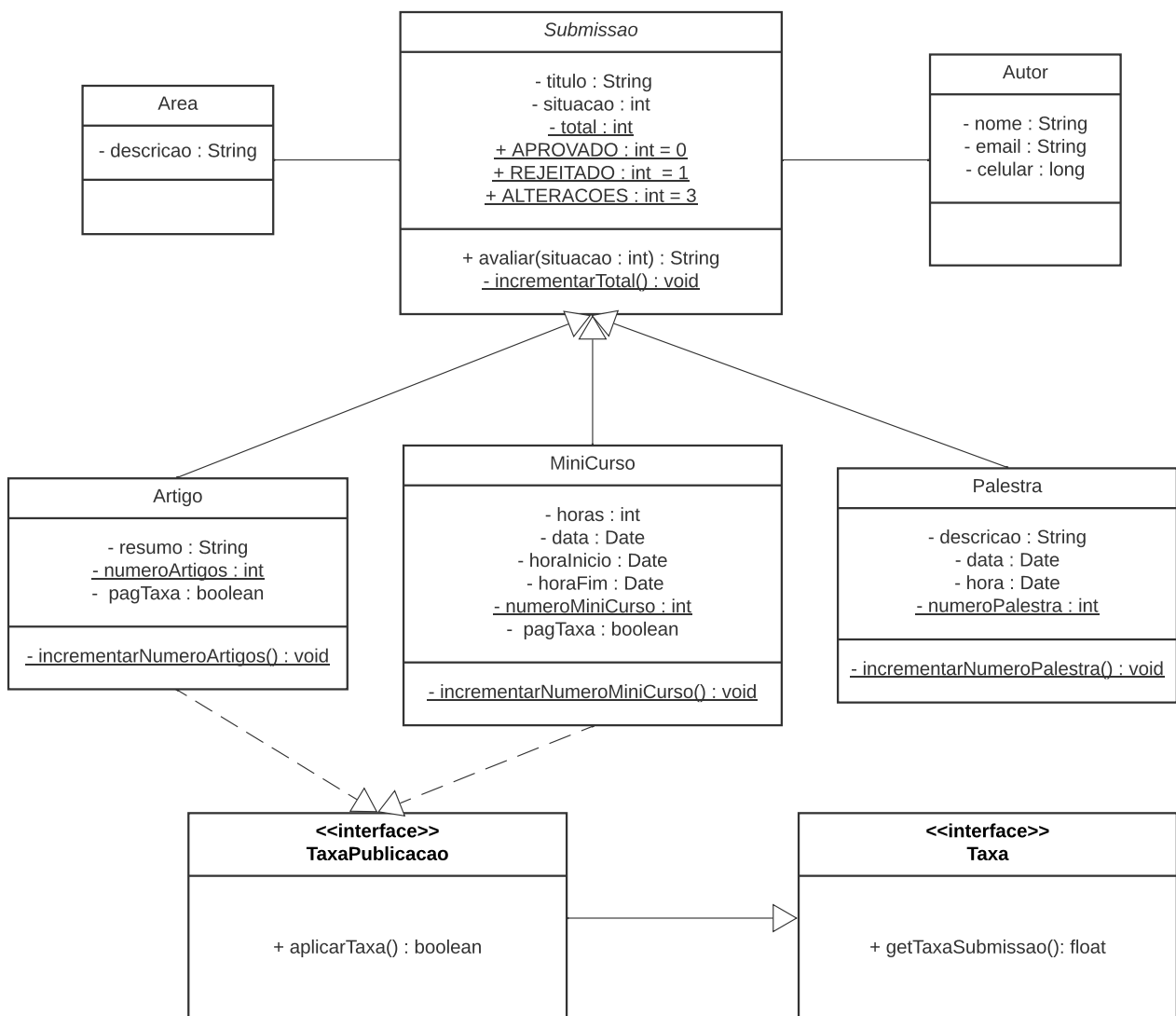


Disciplina: Programação Orientada a Objetos  
Prof. Rodrigo R. Silva ([rodrigorosa@ifsul.edu.br](mailto:rodrigorosa@ifsul.edu.br))  
<https://github.com/Prof-Rodrigo-Silva>

## Exercícios POO - Lista 6

1. Dado o diagrama UML de classes abaixo:



- a) Elabore um projeto de uma aplicação Java denominado **evento** e codifique as classes apresentadas no modelo. De acordo com as seguintes observações:
- b) **Submissão** é uma classe abstrata que representa a base para hierarquia de especializações do modelo. Ela possui três atributos de classe públicos e constantes: aprovado, rejeitado e alterações, os quais determinam a situação da submissão após avaliação.
- c) Um **Autor** pode submeter vários trabalhos para o evento.
- d) Uma determinada **Submissão** está relacionada uma determinada área.
- e) As submissões podem ser do tipo: **Artigo**, **MiniCurso** ou **Palestra**. Tais classes são concretas e são folhas na hierarquia de especializações.
- f) Cada especialização do modelo possui um atributo privado de classe o qual é utilizado para controle do número de trabalhos submetidos ao evento. Portanto, métodos privados de classe foram fornecidos para o incremento do número de artigos, minicursos ou palestra a cada instanciamento de um novo objeto.
- g) Não esqueça de fornecer um construtor **default** e um sobrecarregado que inicializa todos os atributos da classe.
- h) Os atributos das classes devem possuir métodos de acesso públicos.
- i) Use a classe SimpleDateFormat para fazer a formatação de datas e horas.
- j) Implemente as interface conforme o diagrama e também modifique as classes que forem necessárias.
- k) O método aplicarTaxa retorna um booleano, que é o novo atributo nas classes Artigo e Minicurso.