



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 3

Dado o diagrama de classes abaixo, elabore um projeto de uma aplicação Java denominado **evento** e codifique as classes apresentadas no modelo. De acordo com as seguintes observações:

1. **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.
2. Um **Autor** pode submeter vários trabalhos para o evento.
3. Uma determinada **Submissão** está relacionada uma determinada área.
4. As submissões podem ser do tipo: **Artigo**, **MiniCurso** ou **Palestra**. Tais classes são concretas e são folhas na hierarquia de especializações.
5. 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 instanciação de um novo objeto.
6. Não esqueça de fornecer um construtor **default** e um sobrecarregado que inicializa todos os atributos da classe.
7. Os atributos das classes devem possuir métodos de acesso públicos.

