

Teste Trovão – Programação Orientada a Objetos**Prof. Artur Henrique Kronbauer****Observação**

Todas as classes solicitadas no exercício devem estar de acordo com os critérios listados abaixo. Estes critérios serão levados em consideração no momento da correção e a supressão ou mau uso deles ocasionará decremento da nota:

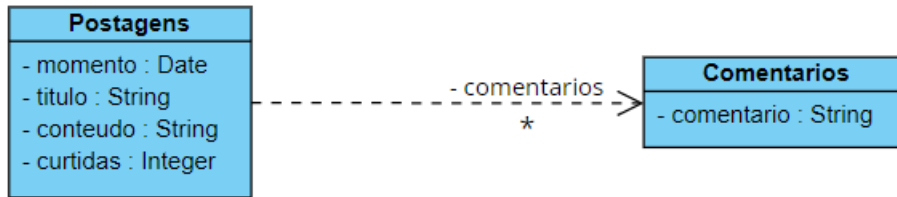
- a) Organização: divisão de responsabilidades (cada classe tem a sua responsabilidade).
- b) Coesão: cada objeto é responsável por uma única coisa bem definida.
- c) Flexibilidade: trabalhar com algo que está dividido em partes é mais flexível do que trabalhar com algo muito grande ou mau dividido.
- d) Reuso: o mesmo objeto pode ser aproveitado em mais de um lugar.
- e) Encapsulamento: princípio que consiste em esconder detalhes de implementação de uma classe, expondo apenas operações seguras e que mantenham os objetos em um estado consistente.
- f) Delegação: tudo que uma classe deve prover deve estar dentro da classe.
- g) Wrapper Classe: se beneficiar das propriedades que os objetos proporcionam em relação aos tipos primitivos.

Questões

- 1) Escreva uma classe “Comentarios” com as características definidas no diagrama de classes. Devem ser definidos como membros da classe: os construtores, getters, setters e o método toString para atender a demanda do exercício.
- 2) Escreva uma classe “Postagens” que contemple o diagrama de classes e possibilite que uma postagem tenha um número indefinido de comentários. Devem ser definidos como membros da classe: os construtores, getters, setters e o método toString para atender a demanda do exercício.
- 3) Escreva uma classe que possa instanciar manualmente (hard code) os objetos apresentados no diagrama de objetos e mostre-os no console. Conforme exemplo abaixo:

Console

```
Título - Bom dia!  
Data - 29/03/2023 07:15:37 Curtidas - 12  
Boa prova para todos  
Comentarios:  
Vamos nos dar bem  
Boa sorte para todos  
  
Título - Viagem para Paris  
Data - 29/03/2023 08:10:21 Curtidas - 25  
Eu estou adorando este país  
Comentarios:  
Tenha uma boa viagem  
Uau, isso é incrível!
```

Diagrama de Classes**Diagrama de Objetos**