

Linguagem de Programação Orientado a Objetos



Professor: EDILSON LIMA

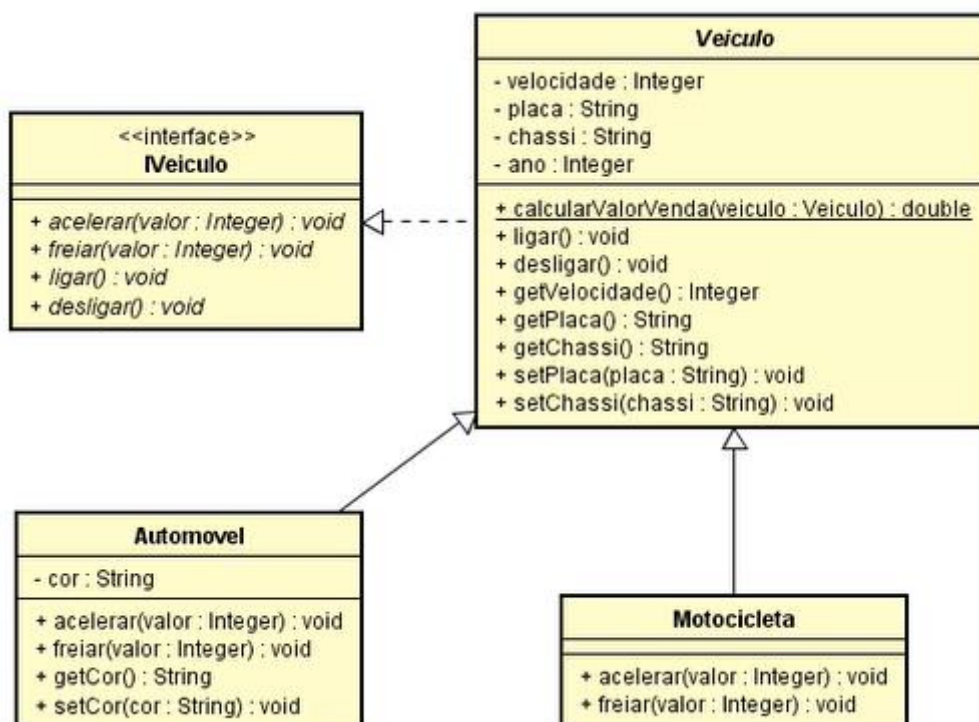
U1S2 – EXERCÍCIO PRÁTICO

1. O processo de representar objetos em formas gráficas é uma tarefa comum para o profissional de TI que opta pela área de desenvolvimento de software. A Representação é feita por meio de um retângulo dividido em três partes:

- Na primeira coloca-se o nome do objeto.
- Na segunda as características do objeto.
- Na terceira as ações que o objeto pode executar.

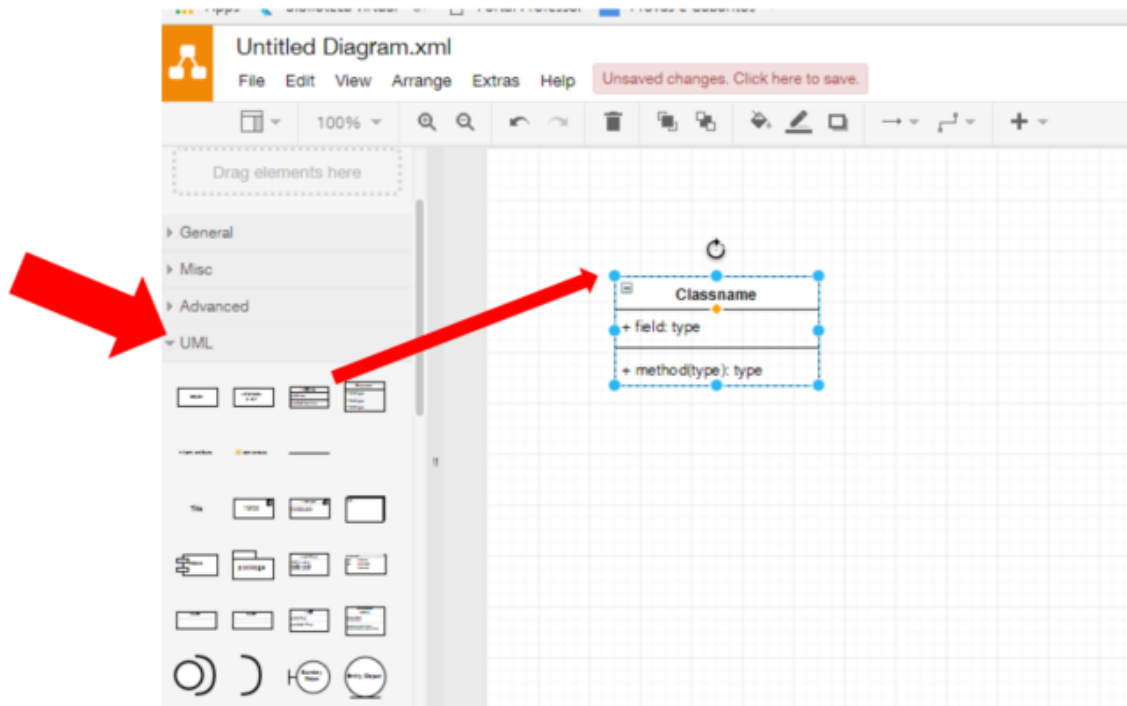
Veja na Figura 1 um diagrama de classe.

Figura 1. Java OO - Implementando um diagrama de classes.



Abra um navegador de internet e acesso o endereço < <https://www.draw.io/> >, escolha a opção para criar um diagrama em branco. Nessa ferramenta online, você encontrará diversas opções para se criar diagramas. Utilize a opção de diagrama UML para recriar as classes feitas anteriormente no word. Veja na Figura 2 onde se localiza o menu UML. Basta escolher um diagrama e arrastar para a “área de trabalho”.

Figura 2. Ferramenta para criar diagrama UML



Fonte: Captura de tela do draw.io. Elaborada pela autora.

Ao final do desenvolvimento do diagrama de classe, crie um exemplo (código) em Java, Python e PHP. Comente no código onde utilizou os paradigmas da POO.

Fonte: **Java OO - Implementando um diagrama de classes** < <https://www.youtube.com/watch?v=LS5KaRawFp0> >.