

Locadora de veículos

Criar uma aplicação que gerencie o aluguel de veículos, onde cada item abaixo seja considerado:

Itens obrigatórios

- Cadastrar os veículos;
- Alterar um veículo cadastrado;
- Buscar um veículo por parte do nome;
- Cadastrar a agência onde o veículo será alugado/devolvido;
- Alterar a agência onde o veículo será alugado/devolvido;
- Buscar uma agência por parte do nome ou do logradouro do endereço;
- Cadastrar o cliente (pessoa fisica/juridica)
- Alterar o cliente (pessoa fisica/juridica)
- Alugar um veículo para pessoa fisica;
- Alugar um veículo para pessoa juridica;
- Devolver um veículo para pessoa fisica;
- Devolver um veículo para pessoa juridica;
- Gerar um comprovante com todos os dados do aluguel (aberto para o grupo decidir o que vai ser demonstrado);
- Gerar um comprovante com todos os dados da devolução (aberto para o grupo decidir o que vai ser demonstrado);

Itens bônus

- Paginar as listas envolvidas;
- Dados sendo gravados em arquivos, simulando uma base de dados;

Regras de negócio

- RN1: Os veículos não podem ser repetidos;
- RN2: Tipos de veículos que serão considerados: Carro, Moto, Caminhões;
- RN3: Os aluguéis e devoluções terão o local, data e horario;
- RN4: Os veículos que estiverem alugados não poderão estar disponíveis;
- RN5: Agências não podem estar duplicadas;
- RN6: Clientes não podem estar duplicados;
- RN7: Regras de devolução:
 - Caso pessoa fisica tenha ficado com o carro mais que 5 dias terá direito a 5% de desconto.
 - Caso pessoa juridica tenha ficado com o carro mais que 3 dias terá direito a 10% de desconto.

Valores base da diária por tipo de veículo:

Tipo de Veículo	Valor por dia
Moto	R\$ 100,00
Carro	R\$ 150,00
Caminhão	R\$ 200,00

Entregaveis

- O projeto deverá ser em grupo de 5 pessoas;
- O projeto deverá ser entregue no github;
- Documentacao no REAMDE.md, com os diagramas das classes principais;
- Realizar uma apresentação apresentando os pontos mais desafiadores do projeto, os perrengues passados e um resumo do que foi entregue e o que não pode ser entregue;
- Demonstrar onde foram aplicados os pontos aprendidos nesse módulo;
 - Destacando os princípios SOLID aplicados, e os que não foram utilizados o porquê.