

1. Para esta atividade, iremos implementar um sistema de agendamento de eventos. Nossa agenda será um aninhamento de coleções. Cada mês, uma coleção de no máximo 31 dias. Cada dia, uma coleção de eventos. Para um evento, precisamos guardar um nome, um organizador, um horário de início e horário de encerramento. Os eventos podem ocorrer de forma presencial ou remota, sendo que para eventos presenciais devemos registrar um endereço do local em que será realizado e para eventos remotos um link de videoconferência.
 - (a) Identifique e implemente as classes necessárias para a elaboração deste sistema. Lembre-se de Fazer reuso de código e aplicar herança, se necessário.
 - (b) Implemente métodos construtores adequados ao modelo proposto. Lembre-se de realizar todas as verificações de integridade necessárias.
 - (c) Defina quais métodos de acesso e manipulação devem ser providos.
 - (d) Implemente um método na classe agenda para marcar um evento. Lembre-se de realizar todas as verificações de integridade necessárias.
 - (e) Como este mecanismo deve se comunicar com os objetos que denotam os eventos? Justifique