

DOMAIN DRIVEN DESIGN (1/2)

1. Com no mínimo 10 e no máximo 20 linhas, descreva a solução proposta na *Global Solution* e as principais funcionalidades do sistema - (1,0 ponto).
2. Desenvolva o diagrama de classes para as classes de modelo, com todos os atributos e métodos. (Não é necessário adicionar os *getters* e *setters* no diagrama). Utilize os conceitos de encapsulamento e herança (se aplicável) - (2,0 pontos).
3. Crie um projeto Java e implemente todas as classes, conforme o diagrama de classes desenvolvido no tópico anterior - (4,0 pontos).
4. Desenvolva no mínimo três métodos operacionais (diferentes dos *getters* e *setters*) que recebam algum parâmetro e retorne algum valor. Deixe um comentário acima do método para descrever a sua função. Desenvolva pelo menos um método com sobrecarga e outro com sobrescrita - (2,0 pontos).
5. Implemente uma classe com o método *main* para o usuário informar os valores de pelo menos dois objetos e depois exiba os valores dos atributos. Pode utilizar o *Scanner* ou *JOptionPane* - (1,0 ponto).

Entrega: Arquivo pdf com as questões 1 e 2. Arquivo .zip contendo o Projeto .java com as questões 3, 4 e 5

DOMAIN DRIVEN DESIGN (2/2)

Sugestão:

1. Implemente um ou mais métodos operacionais, onde o usuário possa realizar algum tipo de interação com o sistema. Manipule os dados de, ao menos, dois objetos e exiba os valores contidos nos atributos. Para a entrada de dados, considere a entrada via Construtor, ou utilize a classe *Scanner*, ou *JOptionPane*
2. No método *main*, instanciar os objetos, passando os argumentos necessários para o funcionamento deles via construtores e em seguida, manipule os dados desses objetos através dos métodos desses objetos. Considere a passagem de parâmetros e retorno dos métodos