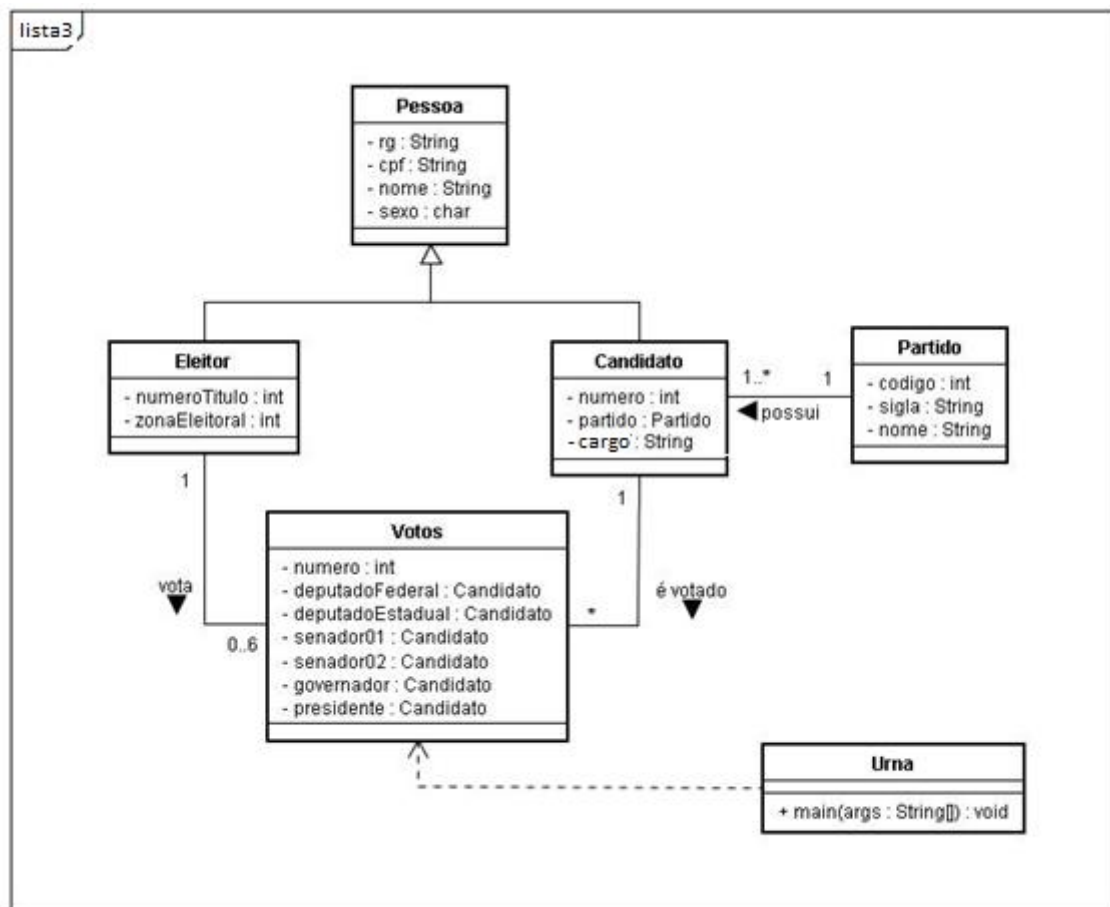


Para resolver a atividade você deverá criar as classes de acordo com o diagrama seguinte.



Ao executar a aplicação Urna (classe de teste), deverá ocorrer o seguinte:

1. Instancie três objetos do tipo Partido e preencha os dados no próprio código. Exemplo:
`Partido p1 = new Partido();`
`p1.codigo = 1;`
`p1.sigla = "XYZ";`
`p1.nome = "BlaBlaBla";`
2. Instancie seis candidatos e preencha os dados no próprio código. Exemplo:
`Candidato c1 = new Candidato();`
`c1.numero = 999`
`c1.nome = "NhoNhoNho"`
`c1.cargo = "presidente"`
`c1.partido = p1`
3. Instancie um objeto do tipo Eleitor e preencha os dados no próprio código. Exemplo:
`Eleitor e = new Eleitor();`
`e.nome = "Pedrinho";`
`e.numeroTitulo = 123;`
4. Instancie um objeto do tipo Voto e defina que o eleitor (Pedrinho) irá votar nos seis candidatos instanciados do item 2.

5. Apresente o resumo da votação, inserindo em tela os seguintes dados:
 - Os dados do eleitor
 - O nome, o cargo e o partido de cada candidato em que o eleitor votou.

Observações:

1. O diagrama não apresenta nenhum método, você poderá fazer todos que achar necessários.
2. A classe de teste (Urna) poderá ser uma interface gráfica, fica a critério do aluno.