



TESTE PRÁTICO – ESTÁGIO JAVA

Objetivo

Simular o funcionamento básico de uma biblioteca onde usuários (alunos e professores) podem pegar emprestado e devolver livros.



Requisitos

Implemente uma aplicação Java com foco em **lógica de negócio e boas práticas**. O projeto deve conter:



Entidades:

- **Livro**
 - id;
 - titulo;
 - valorCredito;
 - disponivel (boolean);
 - emprestadoPara (usuário, se emprestado):
 - **Usuario (abstrato)**
 - id;
 - nome;
 - **Aluno (extends Usuario)**
 - créditos (int);
 - só pode pegar emprestado livro se tiver crédito > 0;
 - a cada empréstimo, perder 1 crédito:
 - **Professor (extends Usuario)**
 - pode emprestar livremente:
 - **Biblioteca**
 - Servirá como lista de livros para emprestar:
-



Funcionalidades



Emprestar Livro

- Um usuário pode pegar emprestado um livro que esteja disponível na biblioteca.
- Alunos só podem pegar emprestado se tiverem créditos.

Devolver Livro

- Um usuário devolve o livro que ele mesmo pegou.
 - Aluno ganha 1 crédito de volta.
 - Adicione os livros à biblioteca
 - Liste os livros disponíveis antes e depois da operação
-

Requisitos Técnicos

- Use listas ou mapas em memória (não é necessário banco de dados);
 - Crie classes de **caso de uso** para **EmprestarLivroUseCase** e **DevolverLivroUseCase**;
 - Evite acoplamento entre **entidades** e os **caso de uso**;
 - Diferencial: testes unitários (JUnit):
-

Entrega

- Enviar o código em um repositório no GitHub;
 - README com instruções básicas para rodar:
-

Referências

- [SOLID](#);
- [Casos de Uso](#):