



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Programação Orientada a Objetos

Checkpoint 1

Objetivo

O objetivo deste checkpoint é utilizar conceitos de orientação a objetos apresentados até o momento. Nesta primeira parte você deve enviar uma proposta descrevendo o cenário de aplicação, seu diagrama de classes e a sua implementação em Java. O checkpoint pode ser realizado em dupla ou individual.

Sobre a proposta:

1. Características básicas.

a. Criar uma nova proposta para um problema a ser solucionado.

Nova maneira de organizar estúdio fotográfico de um artista

b. O texto com a definição da proposta deverá conter no mínimo 3 (três) parágrafos:

i. Uma introdução explicando o problema de forma geral;

Artista visual com muitos anos de trabalho não tem uma padronização na organização e classificação de seu acervo fotográfico. Também falta um sistema de controle das obras vendidas e que participam de exposições.

ii. Um parágrafo descrevendo o cenário da aplicação;

Esse sistema desenvolvido especialmente para o artista poderia depois ser replicado para outros, adaptando os detalhes pertinentes de acordo com suas necessidades.

Além da organização dos arquivos terá funções para venda de obras, empréstimo para exposições.

iii. Um ou mais parágrafos com os dados para solucionar o problema;

As fotos podem ser classificadas: de acordo com o tema, se são parte de uma série, ano em que foram produzidas, exposições que foram exibidas, número de vendas, clientes do estúdio, tudo isso fornecerá uma melhor visão do negócio.

2. Diagrama de Classes

- a. O diagrama de classe deve conter no mínimo 4 classes (Sem considerar a classe principal com método main);

PhotoStudio, Cliente, Exposição, Foto

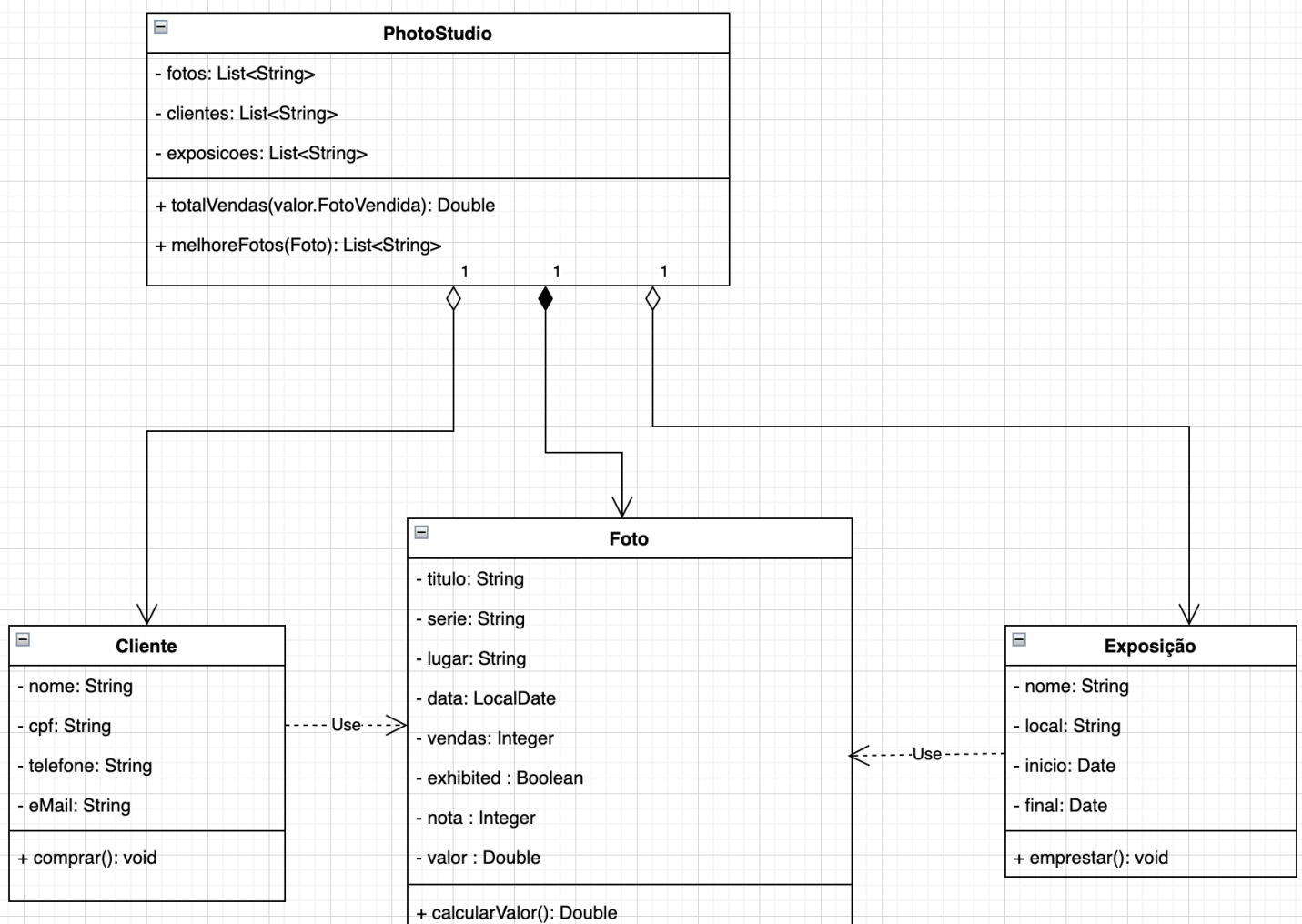
- b. Apresentação do diagrama de classes com os atributos, métodos, tipos de dados e os relacionamentos entre as classes;

valor vendas, tempo de empréstimo para exposições

ok

- c. Deve ser descrito no diagrama de classes qual é o encapsulamento dos atributos e métodos (public, private, protected).

ok



3. Implementação em Java

- a. Após a implementação deverão ser criadas 3 instâncias de cada classe no método **main**.
- b. A pasta do projeto deverá ser enviada compactada (.zip) no formulário de entrega até a data limite.

Prazos para entrega:

Prazo para entrega do checkpoint 01:

- Entrega: **08/06/2022 até 23:59hrs.**
- Via forms - **<https://forms.gle/mSUPn1DahbN7UTNy6>.**

Avaliação:

A avaliação do trabalho será feita de duas formas:

1. Avaliação do enunciado
2. Avaliação do diagrama de classe
3. Avaliação da implementação em Java

Bom trabalho :)