

Trabalho Final de LP2

Implemente um sistema de gerenciamento de atrações de um parque de diversões. O sistema deve permitir o cadastro e gerenciamento de várias atrações (ex.: montanha-russa, roda gigante, barco viking, túnel do terror, restaurante, lanchonete, quiosque, etc.)

Devem ser utilizados os conceitos de orientação a objetos de forma avançada em JAVA, aplicando princípios como herança, polimorfismo, encapsulamento, interfaces e padrões de design.

Funcionalidades e requisitos do sistema:

- Gerenciamento das atrações: possibilidade de cadastrar novas atrações, ver os detalhes das atrações já cadastradas, e excluí-las.
- Restrições das atrações: atrações que são brinquedos devem ter informações específicas, como capacidade, altura mínima, restrição de idade e horário do funcionamento. Atrações que são de alimentação devem ter como restrição somente a capacidade.
- Venda de ingressos: criar uma estrutura de vendas que permita que os visitantes selecionem e comprem ingressos para as atrações.
- Controle de acesso: limitar as possibilidades de compra de acordo com as restrições de cada atração.
- Interações: criar um sistema de dependência entre algumas atrações, por exemplo, só pode ir na montanha-russa quem já foi na roda gigante.
- Interface gráfica: o sistema deve conter uma interface gráfica amigável e intuitiva.
- Arquivos: o sistema deve armazenar informações em arquivos.

O trabalho pode ser feito em grupos de até 4 componentes.

Apresentação do trabalho final: 28/06/2023