



TRABALHO PRÁTICO - PARTE 1
Linguagens de Programação – 2019.1
Prof. Anderson Lemos

SOBRE ORIENTAÇÃO A OBJETOS (3 pontos)

Este trabalho consiste em um seminário sobre Programação Orientada a Objetos. Ele valerá 30% da nota do Trabalho Final. Os outros 70% serão atribuídos ao trabalho sobre Programação Funcional e Programação Lógica. O trabalho terá como foco dez linguagens de programação orientadas a objeto, a serem sorteadas entre dez equipes, cada equipe com cinco estudantes. Dividam o trabalho, pois a nota poderá ser diferente para cada integrante da equipe. No momento da apresentação será perguntado o que cada integrante fez.

Neste trabalho, serão sorteadas para cada uma das equipes, uma das linguagens de programação abaixo:

- **Ada**
- **C#**
- **Go**
- **Lua**
- **Perl**
- **PHP**
- **Ruby**
- **Scala**
- **Smalltalk**
- **TypeScript**

Cada equipe deve elaborar uma apresentação com duração de vinte minutos. A apresentação consiste de uma pequena e rápida introdução falando sobre:

- Histórico da linguagem.
- Questões de projeto em relação à Orientação a Objetos da linguagem.
- Critérios de avaliação da linguagem.

Essa introdução deve ser bem resumida, pois o tempo da apresentação é curto. Após isso, deverá ser apresentado o sistema descrito abaixo, implementado na linguagem sorteadas. O sistema a ser implementado é o seguinte:

Yoda tem uma pequena livraria e gostaria de criar um pequeno sistema que torne automático o processo de vendas e compras dos livros. Na livraria do Yoda tem três tipos de livros, a saber: aventura, drama e comédia. Todos os livros possuem nome, valor, quantidade em estoque e um identificador único. Os livros de aventura possuem ilustrações; os livros de drama podem possuir capa dura; e os de comédia podem possuir capa tipo brochura. Inicialmente, o Yoda não quer armazenar os seus clientes, porém gostaria de adicionar livros no sistema, vender livros e consultar qual o seu estoque de livros. Sua tarefa é implementar o sistema da livraria do Yoda. Não precisa utilizar banco de dados. Também não precisa criar uma interface gráfica. Contudo, é necessário uma navegabilidade no sistema mesmo que via teclado.