

Instituto Federal do Amazonas – IFAM
Curso Java e Orientação a Objetos

Professor: Rogério Carminé

Aluno: Alysson Gabriel Oliveira Brito

Data: 01/11/2024

1. Descrição do Projeto

Esta aplicação permite ao usuário cadastrar e gerenciar locais que já frequentou, incluindo dados como nome, endereço, zona da cidade, cidade, estado e país. Além disso, o usuário pode atribuir avaliações e comentários aos locais. A aplicação organiza os locais por região geográfica e utiliza os principais conceitos de Programação Orientada a Objetos (POO).

2. Estrutura da Aplicação

2.1 Classes Principais

- **Local:** Representa um local frequentado pelo usuário. Contém informações como nome, endereço, avaliação e comentários.
- **Avaliacao:** Permite ao usuário avaliar um local de 1 a 5 estrelas.
- **Zona, Cidade, Estado, Pais:** Representam as diferentes entidades geográficas.

3. Aplicação dos Conceitos de POO

3.1 Encapsulamento

Cada classe usa modificadores de acesso (private, protected, public) para proteger os dados e garantir o encapsulamento.

3.2 Herança

A classe Pessoa é uma classe abstrata, enquanto que as classes Usuario e Admin herdam suas propriedades.

3.3 Polimorfismo

O método construtor implementa polimorfismo de forma estática, através da sobrecarga. As classes que herdam de Pessoa implementam um polimorfismo de forma dinâmica, através da sobrescrita de método.

4. Funcionamento da Aplicação

1. O usuário cadastra um novo local. (com País, Estado, Cidade e Zona)
2. O usuário utiliza seu username para acessar as funcionalidades.
3. Por fim, o usuário pode cadastrar locais visitados e adicionar avaliações.