



INSTITUTO FEDERAL
SANTA CATARINA

Nome:

Nota:

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Data: __/__/__

Semestre: 3º
Turno: Noturno

U.C.:
Programação Orientada a Objetos

Prof.
Tamer Cavalcante

Orientações:

1) Esta avaliação deverá ser realizada **individualmente**.

2) Leia atentamente cada questão antes de respondê-la. A interpretação faz parte da avaliação. Assim, serão esclarecidas dúvidas apenas relacionadas a falhas na impressão. Neste caso, verbalize o problema ao professor, de modo que os colegas possam ouvir.

Programação Orientada a Objetos – Prova 1

Para a realização da prova será necessário utilizar os códigos disponíveis no SIGAA que são eles:

- CatalogoLivros.java;
- Livro.java;
- SistemaCatalogoLivros.java; e
- Main.java.

Para desenvolver este sistema, implemente as classes acima conforme as indicações a seguir:

1. A classe chamada `Livro` representa os elementos que deverão ser adicionados no catalogo. Esta classe deve conter a definição dos campos: `resumo`, `titulo`, `autor`, `numPaginas` e uma lista com as palavras-chave.
 2. A classe chamada `CatalogoLivros` tem com objetivo fazer a manipulação de livros. Ela deve possuir um `arrayList` de `Livro` e funções para adicionar, remover, imprimir os elementos do array e uma função que retorne quantos elementos estão no array.
 3. A classe `SistemaCatalogoLivros` deverá fazer a interação com o usuário. Ela deverá apresentar os menus com as ações que o usuário poderá executar no sistema. Ela também será responsável pela manipulação do catalogo de livros.
- Após a implementação de todas as classes e seus métodos, a classe `Main.java` deverá ser utilizada para executar o projeto. A distribuição da nota será da seguinte forma:

```
public class CatalogoLivros{
    (1 ponto) public void imprimirLivros(){}
    (1 ponto) public void imprimirDadosLivro(){}
    (1 ponto) public void adicionar(){}
    (1 ponto) public void remover(){}
    (1 ponto) public int getQuantidadeLivros(){}
    public class SistemaCatalogoLivros{
        (2 ponto) public void removerLivro(int pos){}
        (2 ponto) public double adicionarLivro(){}
    }
    (1 ponto) public class Livro {}
}
```