



# Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

## Programação Orientada a Objetos

### Checkpoint 2

#### Objetivo

O objetivo deste checkpoint é utilizar conceitos de orientação a objetos apresentados durante o bimestre. Você deve implementar as classes modeladas no diagrama de classes e enviar todo o código fonte do sistema.

Deve seguir o modelo do checkpoint I que já fora desenvolvido e consequentemente deve ter as correções necessárias apontadas pelo professor.

#### Sobre o desenvolvimento do sistema:

1. Características básicas.
  - a. Ser orientado a objetos.
  - b. Usar o console para receber as entradas do usuário.
  - c. Todas as classes modeladas no diagrama de classes devem estar implementadas no código fonte.
2. Tópicos da disciplina que deverão ser contemplados e que serão avaliados no projeto:
  - a. Classes (atributos e métodos), Construtores, Encapsulamento.
  - b. Implementar os conceitos de sobrecarga/sobrescrita (de métodos e construtores);
  - c. Implementar o conceito de herança, classe abstrata e/ou interface;
  - d. Implementar os conceitos de Collections (List ou Set);
  - e. Implementar os conceitos de Exceptions (RuntimeException e personalizadas).

### **Características extras**

1. Comentários no código para facilitar o entendimento;
2. Formatação de código;
3. Se houver alguma alteração no diagrama de classes, enviar novamente o diagrama juntamente com o código.

### **Prazos para entrega:**

Prazo para entrega do checkpoint 2:

- Entrega: **26/06/2023 até 23:59h**
- Via forms <https://forms.gle/RrbAAXbL9Nh9ddZh9>

### **Avaliação:**

A avaliação do trabalho será feita de duas formas:

1. Avaliação do enunciado
2. Avaliação do código fonte