

Avaliação 01 - Lista de Exercícios

Calendário

nº	Turma 01	Turma 02
01	11 de Março	13 de Março
02	18 de Março	20 de Março
03	25 de Março	27 de Março
04	01 de Abril	03 de Abril

Exercício 01

Implemente um programa em java que seja capaz de gerar aleatoriamente e retornar no console o seguinte modelo de mensagem:

```
Cássio Ramos é um futebolista brasileiro de 32 anos que atua como goleiro. Atualmente defende o Corinthians.
```

A mensagem de texto deverá conter os seguintes atributos aleatórios:

- **Nome** e **sobrenome** aleatórios
- Idade (entre 17 e 40 anos)
- **Posição** (aleatória)
- **Clube** (aleatório)

Exercício 02

Entrega: 18 de Março

Utilizando como base o exercício anterior, crie uma classe chamada `JogadorGerador` contendo um método capaz de realizar as requisições HTTP apenas uma vez e construir múltiplos objetos do tipo `Jogador`.

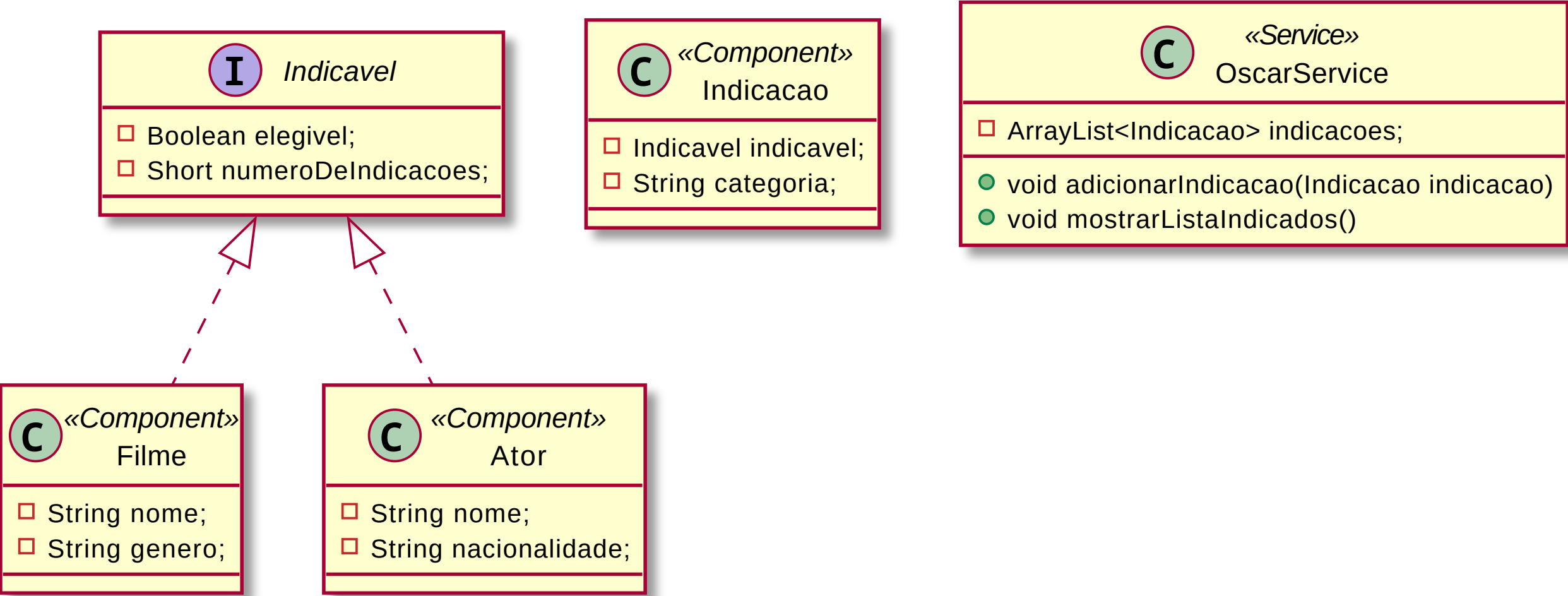
Crie também uma classe chamada `Jogador` contendo métodos que permitam que cada dado do jogador seja acessado individualmente através de métodos (`getNome`, `getSobrenome`, `getPosicao`, `getIdade`, `getClube`) e um método que gere a mensagem do exercício anterior (`getDescricao`).

Exercício 3

Entrega: 25 de Março

Crie um novo projeto usando o Spring Framework que implemente um **service** chamado `OscarService` que seja responsável por adicionar filmes e atores à uma lista de indicados (array do tipo `Indicacao`). O service também deverá retornar a lista com todos os indicados e suas categorias;

Um ator ou filme não poderá ser indicado um atributo `elegivel` for falso. Para cada nova indicação, um atributo `numeroDeIndicacoes` deve ser incrementado. Ambos os atributos devem ser implementados por meio de uma interface chamada `Indicavel`.





Todos os atributos devem ter sua visibilidade `private`. Crie getters e setters para os atributos que necessitem de acesso/modificação.

O projeto deverá seguir a estrutura dos diagramas UML, porém alterações que incluam funcionalidades ou alterem o nome das classes são permitidas desde que mantenham o formato da implementação.

O projeto deverá conter pelo menos:

- 1x Service
- 1x Interface
- 3x Components

BONUS: Implemente também a persistência da lista de indicados em um arquivo de texto;

Exercício 04

Entrega: 01 de Março (Turma 01) e 03 de Março (Turma 02)

Crie um web service capaz de prover através de requisição GET uma mensagem como a do exercício 01 / exercício 02. Novas mensagens/jogadores devem ser geradas à cada requisição. O web service deverá carregar uma lista de **nomes**, **sobrenomes**, **posições** e **clubes** apenas durante sua inicialização.

Bônus: Implemente uma rota extra para gerar e apresentar jogadores diretamente no formato JSON.