

## README: Apresentacao do Projecto

A arvore de ficheiros esta organizada da seguinte forma (packages):

- **Documents:** foram colocadas nesta pasta ficheiros antigos, bem como prints e imagens de UML das classes java em geral
- **Modules:** sao as pastas de aprendizagem. Foram colocadas nelas modulos para posteriormente serem integrar no proprio projecto. Utilizando o principio de que em programacao, partimos de modelos simples mas a funcionar. Para depois os integrar nos projectos em maos, de forma a enriquece-los. E uma das partes que me da mais satisfacao na realizacao de projectos.
- **pt.iscte.poo:** sao onde estao as classes propriamente ditas do projecto:
  - instalacao: onde estao as classes que fazem o programa funcionar.
    1. aparelhos: estao colocadas todas as classes de aparelhos, interligados utilizando heranca e polimorfismo
    2. enums: foram colocadas as constantes do projecto. De forma a simplificar a mudanca de estados dos aparelhos
    3. interfaces: coloquei uma das interfaces (variavel); a outro o JUnit nao permite que seja colocada na mesma.
    4. teste: onde estao todas as classes do Junit.
    5. main: onde esta a classe para executar o nosso programa

