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

