

1)

ENTIDADES	ATRIBUTOS	MÉTODOS
Conta Bancária	Número da conta, saldo da conta, banco, agência e limite da conta.	Sacar o saldo, consultar o saldo e consultar limite.
Aluno	Idade, número de matrícula, nome, endereço e grau de escolaridade.	Fazer login, interagir com o sistema e fazer logoff.
Escola	Endereço, nome, localização, tipo de ensino e coordenadoria.	Ensinar, coordenar e auxiliar os estudantes.
Supermercado	Endereço, nome da empresa, categoria de mercado, tamanho do mercado e propagandas.	vende produtos, compra de produtos e administração.
Item de venda	Nome, tamanho, cor, preço, marca e modelo	Ser vendido.
Clínica Veterinária	Nome, endereço, qualificação dos veterinários, especialidade da clínica e atendimento	Atender, administrar e empregar.

OBS: os códigos não estão de acordo para funcionarem corretamente é apenas um esboço.

2) a) Conta Bancária:

```
public class contaBancaria{

    public static sacarOSaldo(double saldo){
        // Todo código aqui...
        return saldo;
    }

    public static depositar(double deposito){
        // Todo código aqui...
        return deposito;
    }

    public static consutarlimite(double limite){
        // Todo código aqui...
        return limite;
    }
}

public static void main(String[] args) {
    contaBancaria(saldo);
}
```

b) Aluno:

O segundo método 'interagir com o sistema' foi interpretado da forma de que a interação do usuário fosse um envio de tarefa ou uma leitura de relatório disponibilizado pelo professor.

```
public class aluno{
    public static Login(boolean log){
        // Todo código aqui...
        log = True;
        return log;
    }

    public static interagindo(boolean inter){
        // Todo código aqui...
        inter = True;
        return inter;
    }

    public static Logoff(boolean logf){
        // Todo código aqui...
        logf = True;
        return logf;
    }
}

public static void main(String[] args) {
    Login(log);
    interagindo(inter);
    Logoff(logf);
}
```

c) Escola:

```
public class Escola{

    public static ensinar(boolean ensinar){
        // Todo código aqui...
        ensinar = True;
        return ensinar;
    }

    public static coordenar(boolean cord){
        // Todo código aqui...
        cord = True;
        return cord;
    }

    public static auxiliar(boolean aux){
        // Todo código aqui...
        aux = True;
        return aux;
    }

}

public static void main(String[] args) {
    ensinar(ensinar);
    coordenar(cord);
    auxiliar(aux);
}
```

d) Supermercado:

```
public class supermercado{
    public static vender(double vend){
        // Todo código aqui...
        return vend;
    }

    public static comprar(double comp){
        // Todo código aqui...
        return comp;
    }

    public static administrar(double admin){
        // Todo código aqui...
        return admin;
    }
}

public static void main(String[] args) {
    vender(vend);
    comprar(comp);
    administrar(admin);
}
```

e) Item de venda:

OBS: Não consegui encontrar 3 ações para itens de venda em geral.

```
public class itemDeVenda{
    public static vender(boolean venda){
        // Todo código aqui...
        return venda;
    }
}

public static void main(String[] args) {
    vender(venda);
}
```

f) Clínica Veterinária:

```

public class clinicaVeterinaria{

    public static atender(double aten){
        // Todo código aqui...
        return aten;
    }

    public static admin(double administrar){
        // Todo código aqui...
        return administrar;
    }

    public static empregar(double empreg){
        // Todo código aqui...
        return empreg;
    }

}

public static void main(String[] args) {
    atender(aten);
    admin(administrar);
    empregar(empreg);
}

```

3) XADREZ

ENTIDADES:

- Player 1;
- Player 2;
- Peças.

ATRIBUTOS:

Player 1 e Player 2:

- Nome do jogador
- Idade

Peças:

- Tipo de peça
- Cor das peças

MÉTODOS:

Player 1 e Player 2:

- moverPeçaParaDireita();
- moverPeçaParaEsquerda();

4) JOGO MMORPG

ENTIDADES:

- Lutador
- Mago
- Flanco

ATRIBUTOS:

Lutador, Mago e Flanco:

- Classe
- Nível
- Força

MÉTODOS:

Lutador, Mago e Flanco:

- moverHeroiParaEsquerda();
- moverHeroiParaDireita();