

Considerando o diagrama de classes do sistema *Agenda* dado no link https://drive.google.com/open?id=1pgJNRmjGPV0Ne9v6_xgr1OR_r3c0A9Nk, implemente a estrutura de classes em C++ correspondente a este diagrama, isto é, você deve implementar as interfaces das classes e as declarações dos atributos, o que deve ser feito criando os arquivos *.h referentes a cada uma das classes e, nos arquivos *.cpp correspondentes, você deve implementar os métodos de cada classe.

Para facilitar o reaproveitamento de código, cada classe deve ser declarada e definida em arquivos separados, sendo a declaração feita em um arquivo <nome_da_classe>.h e a definição (dos métodos) no arquivo <nome_da_classe>.cpp. Assim, vocês devem criar 6 arquivos *Data.h*, *Data.cpp*, *Horario.h*, *Horario.cpp*, *Agenda.h* e *Agenda.cpp*. O arquivo *Agenda.h* deve conter a declaração das classes *ItemAgenda* e *Agenda* e a definição (implementação) dos métodos destas duas classes deve ser feita no arquivo *Agenda.cpp*. Observe que a inclusão destas duas classes num mesmo arquivo não viola o conceito de separação de código porque a classe *Agenda* é uma composição de um ou mais objetos da classe *ItemAgenda* (no caso, a “parte”) que formam a classe *Agenda* (no caso, o “todo”).

Após implementadas as classes, teste a sua implementação executando o programa *TestaAgenda.cpp* (<https://drive.google.com/open?id=1Wf7E49AnR5AMKyE1Wh2e8N1eyUXDFUfc>). Ao compilar suas classes com esse programa, é possível utilizar arquivos de teste para testar as funcionalidades de inserção e consulta de itens na agenda.

Considere que os dados não serão formatados (exemplo: imprimir a data 12/02/2018 na tela deveria gerar a saída 12 2 2018 em vez de 12/02/2018).

Exemplo de entrada/saída:

Entrada: 2 1 Estudar portugues 25 5 2020 2 47 59 Estudar C++ 25 5 2020 10 47 59 25 5 2020	Saída esperada: 25 5 2020 2 47 59 Estudar portugues 10 47 59 Estudar C++
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

Submissao da aula pratica:

A solução deve ser submetida até o final da Quarta-Feira (desta semana) utilizando o sistema submittty (submittty.dpi.ufv.br). Atualmente a submissão só pode ser realizada dentro da rede da UFV.

Obs 1: devido a restrições da implementação atual (que está em fase de desenvolvimento), o horário adotado pelo submittity é o horário de New York (EST time). Dessa forma, os horários exibidos no site de submissão não devem ser levados em consideração para o envio de trabalhos (considere apenas os deadlines informados nas instruções de aulas práticas e de trabalhos).

Obs 2: a presença nas aulas práticas é obrigatória (alunos ausentes que enviarem trabalho terão nota 0 na prática correspondente)

O arquivo TestaAgenda.cpp NÃO deverá ser modificado pelos alunos.

As notas de provas e trabalhos práticos serão disponibilizadas no sistema Submittity.

OUTRAS OBSERVAÇÕES:

1. Você pode supor que os itens da agenda serão armazenados num vetor de tamanho 1000. Isto é, suponha que a agenda é um vetor de tamanho 1000. Note que além de declarar este vetor na classe *Agenda*, você deve incluir também um contador para indicar quantos itens existem efetivamente nesse vetor.

2. Evite código duplicado.

3. Marque como `const` os métodos que não modificam o estado dos objetos (exemplo: métodos *get*). Caso contrário, tais métodos não poderão ser chamados em objetos constantes (e nem por outros métodos constantes).

4. Use referências para evitar cópias desnecessárias de objetos (o uso correto de `const` e referências é muito importante e será cobrado em provas e trabalhos). Referências não são obrigatórias para a passagem de tipos “pequenos” (`int`, `float`, `double`, `char`, `bool`), visto que a cópia de tais tipos é uma operação muito eficiente.

5. Há um limite de 20 submissões para o servidor (por estudante), sendo que apenas a submissão ativa (normalmente a última) será avaliada. Cada submissão adicional acarreta uma penalidade de 10% na nota final do laboratório/trabalho → teste bastante os trabalhos/aulas práticas no seu computador antes de submetê-lo pelo sistema.