IniciadoJedi

iniciadoJedi(String nome, String especie,

a) nome: String

M IniciadoJedi()

especie: String

anoNascimento: int

int anoNascimento)

getAnoNascimento(): String

getDescricao(): String

### Questão 1 - Classe IniciadoJedi

Crie uma classe para representar o IniciadoJedi. Os atributos de um objeto da classe IniciadoJedi poderão ser setados diretamente (e.g.,

iniciado1.nome="Katooni") ou pelo método construtor. Use a técnica de encadeamento de construtores para criar os construtores da classe, semelhante ao feito em sala e mostrado nos slides.

Implemente os métodos:

 getAnoNascimento: retorna uma String contendo o ano de nascimento do Iniciado Jedi seguido da sigla ABY

("Antes da Batalha de Yavin". caso o anoNacimento seja negativo) ou DBY ("Depois da Batalha de Yavin", caso o anoNascimento seja positivo). Exemplo: "23 ABY", para um anoNascimento=-23.

 getDescricao: retorna uma String contendo a descrição completa do Iniciado Jedi de acordo com o exemplo abaixo:

Katooni (especie=Tholothian, nascimento=23 ABY)

Para testar a classe, crie uma nova classe chamada SessaoJediMain. Nesta classe, crie o método main, que será o ponto de partida do seu programa. No método main, crie um ou mais objetos da classe IniciadoJedi e, em seguida, imprima o resultado da execução do método getDescricao dos objetos criados.

Para essa questão, submeta apenas a classe IniciadoJedi. Não precisa submeter a classe SessaoJediMain.

O prazo de entrega do trabalho terminou. Portanto, o botão abaixo está desabilitado.

Enviar "IniciadoJedi.java"

Solução correta!

## Questão 2 - Classe Treinador Jedi

2.00 / 2.00

De forma semelhante às questões anteriores, crie uma classe para representar o TreinadorJedi.

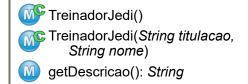
Implemente o método:

#### TreinadorJedi

(a) titulacao: String

nome: String

1 of 4 05/07/2023, 20:42  getDescricao: retorna uma String contendo a descrição completa do TreinadorJedi de acordo com o exemplo abaixo (onde a titulacao é "Grão-Mestre"):



Grão-Mestre Fae Coven

Para testar a classe, modifique a classe SessaoJediMain, criada na questão anterior, para criar um ou mais objetos da classe TreinadorJedi e, em seguida, imprima o resultado da execução do método getDescricao dos objetos criados.

Para essa questão, submeta apenas a classe TreinadorJedi. Não precisa submeter a classe SessaoJediMain.

O prazo de entrega do trabalho terminou. Portanto, o botão abaixo está desabilitado.

Enviar "TreinadorJedi.java"

Solução correta!

#### Questão 3 - Classe SessaoJedi

0.00 / 4.50

De forma semelhante às questões anteriores, crie uma classe para representar uma SessaoJedi.

Implemente os métodos:

- addIniciado: adiciona um IniciadoJedi na lista de iniciados que farão parte da sessão. Caso já exista um iniciado com o mesmo nome, o iniciado não deve ser adicionado.
- getIniciado: retorna um IniciadoJedi da lista de iniciados da sessão que possui o nome especificado. Retorna nulo caso o iniciado não pertença à sessão.

SessaoJedi

(a) nome: String

treinador: TreinadorJedi

iniciados: ArrayList<IniciadoJedi>

SessaoJedi(String nome, TreinadorJedi treinador)

addIniciado(IniciadoJedi iniciado): void

M getIniciado(String nome): IniciadoJedi

getMediaAnoNascimento(): double

getDescricao(): String

- getMediaAnoNascimento: retorna a média do ano de nascimento dos iniciados.
- getDescricao: retorna uma String contendo a descrição completa da sessão, incluindo as informações (getDescricao) do treinador e dos iniciados participantes, de acordo com o exemplo abaixo:
  - --> SESSÃO Instruções de Uso da Força (Treinador: Grão-Mestre Fae Coven)
    - Iniciado 1: Katooni (especie=Tholothian, nascimento=23 ABY)
    - Iniciado 2: Byph (especie=Ithorian, nascimento=21 ABY)

2 of 4

```
- Iniciado 3: Gungi (especie=Wookiee, nascimento=23 ABY)
- Iniciado 4: Petro (especie=Human, nascimento=22 ABY)
```

Para testar a classe, modifique a classe SessaoJediMain, criada nas questões anteriores, para criar um ou mais objetos da classe SessaoJedi. Adicione iniciados às sessões e, em seguida, imprima o resultado da execução do método getDescricao dos objetos criados.

Para essa questão, submeta apenas a classe SessaoJedi. Não precisa submeter a classe SessaoJediMain.

O prazo de entrega do trabalho terminou. Portanto, o botão abaixo está desabilitado.

Enviar "SessaoJedi.java"

Arquivo não compilou. Veja mensagens abaixo.

```
SessaoJedi.java:43: error: cannot find symbol
                return(SessaoJedi.this.treinador.getDescricao() +
Sessao.this);
 symbol:
           class Sessao
 location: class SessaoJedi
1 error
```

## Questão 4 - Classe SessaoJediMain

0.00 / 0.50



Submeta agora a classe SessaoJediMain, usada para testar as questões anteriores.

O prazo de entrega do trabalho terminou. Portanto, o botão abaixo está desabilitado.

Enviar "SessaoJediMain.java"

# Questão 5 – Documentação JavaDoc

0.00 / 0.50 🖃



Por fim, gere a documentação do seu código através do JavaDoc. No Eclipse, vá em "Project" → "Generate javadoc...". Selecione o seu projeto e os arquivos e clique no botão "Finish".

Para visualizar a documentação, na aba esquerda do Eclipse ("Package Explorer"), abra o diretório "doc" do seu projeto e clique duas vezes no arquivo "index.html".

O prazo de entrega do trabalho terminou. Portanto, o botão abaixo está desabilitado.

Enviar "IniciadoJedi.html"

Enviar "TreinadorJedi.html"

3 of 4 05/07/2023, 20:42 Enviar "SessaoJedi.html"

Enviar "SessaoJediMain.html"

4 of 4