

## 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 `anoNascimento` 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!

C	IniciadoJedi
a	nome: <i>String</i>
a	especie: <i>String</i>
a	anoNascimento: <i>int</i>
M	IniciadoJedi()
M	IniciadoJedi( <i>String</i> nome, <i>String</i> especie, <i>int</i> anoNascimento)
M	getDescricao(): <i>String</i>
M	getAnoNascimento(): <i>String</i>

## Questão 2 – Classe TreinadorJedi

2.00 / 2.00

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

Implemente o método:

C	TreinadorJedi
a	titulacao: <i>String</i>
a	nome: <i>String</i>

- `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

```

M C TreinadorJedi()
M C TreinadorJedi(String titulacao,
String nome)
M   getDescricao(): String

```

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.
- `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)

```

```

C      SessaoJedi
a      nome: String
a      treinador: TreinadorJedi
a      iniciados: ArrayList<IniciadoJedi>

M C    SessaoJedi(String nome,
TreinadorJedi treinador)
M      addIniciado(IniciadoJedi iniciado): void
M      getIniciado(String nome): IniciadoJedi
M      getMediaAnoNascimento(): double
M      getDescricao(): String

```

- 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"

Enviar "SessaoJedi.html"

Enviar "SessaoJediMain.html"