



# Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

## Programação Orientada a Objetos

### Checkpoint 1

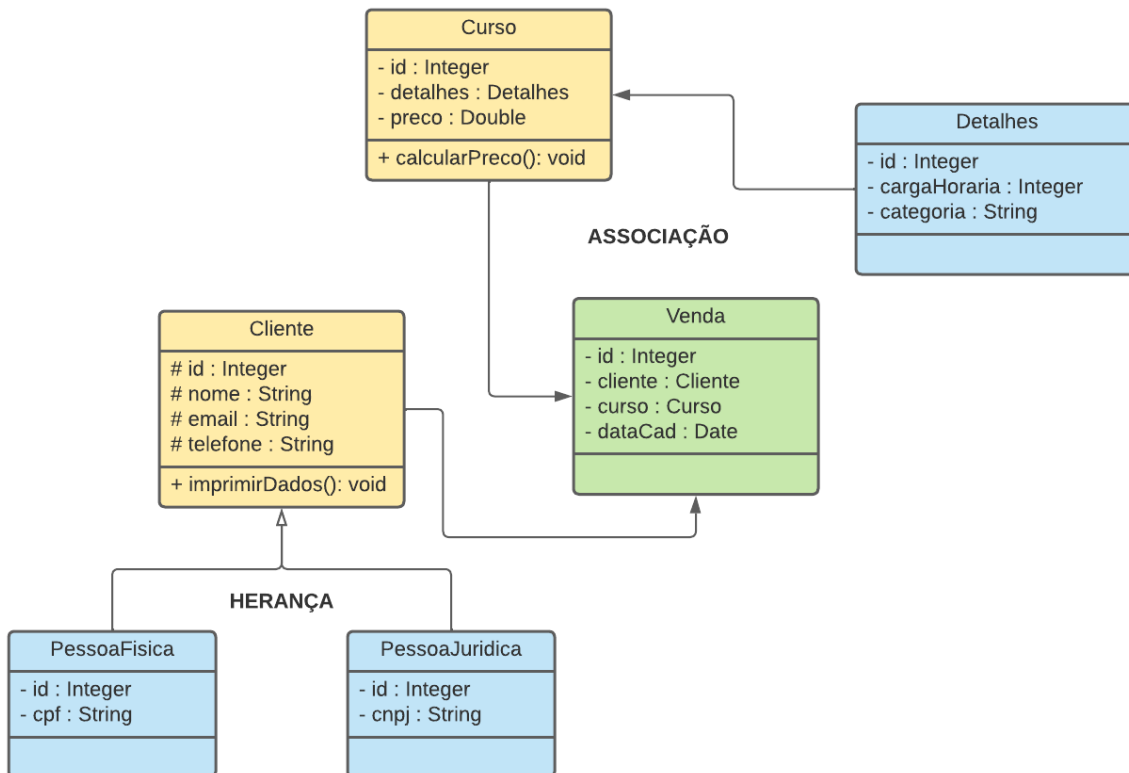
#### Objetivo

O objetivo deste checkpoint é utilizar conceitos de orientação a objetos apresentados até o momento. Nesta primeira parte você deve enviar uma proposta descrevendo o cenário de aplicação, seu diagrama de classes e a sua implementação em Java. O checkpoint pode ser realizado em dupla ou individual.

#### Sobre a proposta:

1. Características básicas.
  - a. Criar uma nova proposta para um problema a ser solucionado.  
Exemplos: locadora de veículos, farmácia, empresa de software, etc..
  - b. O texto com a definição da proposta deverá conter no mínimo 3 (três) parágrafos:
    - i. Uma introdução explicando o problema de forma geral;
    - ii. Um parágrafo descrevendo o cenário da aplicação;
    - iii. Um ou mais parágrafos com os dados para solucionar o problema;
2. Diagrama de Classes
  - a. O diagrama de classe deve conter no mínimo 4 classes (Sem considerar a classe principal com método main);
  - b. Apresentação do diagrama de classes com os atributos, métodos, tipos de dados e os relacionamentos entre as classes;

- c. Deve ser descrito no diagrama de classes qual é o encapsulamento dos atributos e métodos (public, private, protected).



Exemplo de diagrama

### 3. Implementação em Java

- Após a implementação deverão ser criadas 3 instâncias de cada classe no método **main**.
- A pasta do projeto deverá ser enviada compactada (.zip) no formulário de entrega até a data limite.

### Prazos para entrega:

Prazo para entrega do checkpoint 01:

- Entrega: **15/06/2022 até 23:59hrs.**
- Via forms - **<https://forms.gle/mSUPn1DahbN7UTNy6>.**

### **Avaliação:**

A avaliação do trabalho será feita de duas formas:

1. Avaliação do enunciado
2. Avaliação do diagrama de classe
3. Avaliação da implementação em Java

Bom trabalho :)