**CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS EAD**

**PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

**FELIPE SCHAITEL RA:**

**ATIVIDADE 01 - MÓDULO 2: DIAGRAMA DE CLASSES**

**SÃO PAULO**

**2024**

**SUMÁRIO**

**01 Enunciado……………………………………………………………………………………….03**

**02 Diagrama de classes (DC)……………………………………………………………………04**

**01 ENUNCIADO**

Escolha um aplicativo para dispositivo móvel, algo para acessar uma rede social, um navegador, um jogo, algo nativo do aparelho como calendário, e faça o Diagrama de Classes conforme visto na unidade.

Inclua:

• pelo menos cinco classes que o aplicativo deve possuir;

• nomes e tipos de variáveis, pelo menos cinco variáveis para cada classe;

• nomes, parâmetros e tipos de retornos para os métodos, pelo menos três para cada classe;

• encapsulamento para as variáveis e métodos;

• relação, em termos de herança, composição e agregação entre as classes do problema e solução;

• Pelo menos uma relação de herança no diagrama deve existir, uma de composição e uma de agregação.

Seja coerente com as classes, variáveis e funções que você for incluir. Vai depender do contexto, mas, por exemplo, pensando no que foi visto na unidade, não faz sentido uma classe que represente um “Escudo” possuir um método do tipo “Andar”.

Formato de entrega do documento precisa ser em PDF. Além do diagrama, inclua qualquer outra informação ou texto que achar relevante para explicá-lo. Documento precisa conter capa com o nome da instituição, disciplina, nome e RM do aluno. Trabalho Individual.

**02 DIAGRAMA DE CLASSES (DC)**

O aplicativo escolhido para a atividade foi o Uber.

