

	<b>PUC-MG: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais</b>	
	<b>Curso: Engenharia de Software</b>	
	<b>Disciplina: Programação Modular</b>	
	<b>Professor(a): Pedro Pongelupe Lopes</b>	
	<b>Semestre: 2024.1</b>	
	<b>Aluno:</b>	<b>Matrícula:</b>

## Exercício de Revisão Prova 2

**Questão 1** Analise os seguintes fragmentos de código e responda: Houve violação de algum princípio SOLID? Se sim, qual e por quê? Reescreva o fragmento para ajustar o problema, caso necessário.

Para todos os problemas, todas as classes têm os getters, setters e os construtores que forem necessários.

(a)

```
public abstract class Estabelecimento {
    private String razaoSocial;
}
public class Cafeteria extends Estabelecimento {
    public int getAreaConstruidaCafeteria() { return 70; }
    public double getValorMetroQuadradoCafeteria() { return 40d; }
    public double getAliquotaCafeteria() { return 0.5; }
}
public class Livraria extends Estabelecimento {
    public int getAreaConstruidaLivraria() { return 150; }
    public double getValorMetroQuadradoLivraria() { return 10d; }
    public double getAliquotaLivraria() { return 0.8; }
}

public class CalculadoraIPTU {

    public double calculaIPTU(Estabelecimento e) {
        double iptu = 0;

        if (e instanceof Cafeteria) {
            Cafeteria c = (Cafeteria) e;
            iptu = c.getAreaConstruidaCafeteria() * c.getValorMetroQuadradoCafeteria() * c.getAliquotaCafeteria();
        }
        if (e instanceof Livraria) {
            Livraria l = (Livraria) e;
            iptu = l.getAreaConstruidaLivraria() * l.getValorMetroQuadradoLivraria() * l.getAliquotaLivraria();
        }

        return iptu;
    }
}
```

(b)

```
public abstract class InstrumentoMusical {
    private String modelo;
    private String ano;

    public abstract void tocar();

    public abstract void afinar();
}
public class Piano implements InstrumentoMusical {
    private Corda[] cordas;

    @Override
    public void tocar() { /* ... */ }

    @Override
    public void afinar() { /* ... */ }

    public void trocarCordas(Corda[] cordas) { this.cordas = cordas; }
}
public class Trompete implements InstrumentoMusical {
    private Surdina surdina;

    @Override
    public void tocar() { /* ... */ }

    @Override
    public void afinar() { /* ... */ }

    public void adicionarSurdina(Surdina s) { this.surdina = s; }
}
```

(c)

```
public class GerenciadorDeSistema {  
    public void adicionaUsuario(Usuario u) { /*...*/ }  
    public void removeUsuario(Usuario u) { /*...*/ }  
    public void enviaNotificacao(String notificacao) { /*...*/ }  
    public void enviaEmail(String email, Usuario destinatario, Usuario remetente) { /*...*/ }  
}
```

**Questão 2** Para cada cenário proposto, discuta uma possível implementação utilizando uma *collection* para resolver o problema. Justifique a escolha da *collection*.

(a) Em um sistema de gestão acadêmica, precisamos de uma classe Aluno é responsável por armazenar os dados e comportamentos dessa entidade do sistema. Essa classe é responsável por gerir as notas, permitindo adicionar, editar, consultar e deletar dessas notas.

(b) Em um sistema de restaurante, precisamos de uma classe para gerenciar todas as reservas de clientes caso o restaurante não tenha mesas vagas. A ordem de chegada deve ser a mesma ordem da saída, ou seja, o primeiro a chegar deve ser o primeiro a sair.

(c) Em um sistema de stream de música, precisamos de uma classe para a playlist de músicas. Uma playlist pode conter entre 0 e 150 músicas únicas, ela pode ordenar as músicas de várias maneiras, como: ordem alfabética, duração das músicas e pela ordem de inserção. Nesse sistema, a playlist só pode ter uma ordenação e a ordenação padrão é feita pela ordem de inserção.

(d) Em um sistema para a agência de trânsito, precisamos de uma classe para calcular o valor do IPVA de um carro. O IPVA é calculado pela multiplicação do valor venal do veículo pela alíquota referente ao Estado qual o veículo foi registrado, portanto, existem 27 alíquotas no Brasil.