

Atividade 1. Explique, com suas palavras, cada um dos cinco princípios SOLID e dê um exemplo de onde cada princípio seria útil em um projeto real.

Atividade 2. Explique, com suas palavras:

- O que é herança em orientação a objetos?
- O que é polimorfismo?
- Como a substituição de métodos (override) está relacionada ao polimorfismo?

Atividade 3. Explique o que é um enum em Java. Em que situações o uso de enum é mais adequado do que o uso de constantes (static final)?

Atividade 4. Explique para que serve a API Stream em Java. Cite 3 operações comuns usadas em streams e o que cada uma faz.

Atividade 5. Abaixo estão listados alguns dos principais padrões de projeto utilizados em desenvolvimento orientado a objetos. Para cada um deles, escreva uma descrição com suas palavras, incluindo qual problema o padrão resolve e um exemplo de situação em que o padrão pode ser aplicado.

- A. Singleton
- B. Factory Method
- C. Strategy
- D. Decorator
- E. Observer
- F. Chain of Responsibility
- G. Facade
- H. Adapter

Atividade 6. O Java Collections Framework oferece diversas estruturas de dados para armazenar e manipular conjuntos de objetos. Com base no que foi estudado em aula, escreva um pequeno texto sobre cada uma das coleções abaixo, explicando:

- Sua característica.
- Um exemplo de uso prático.
- Em que situação ela é mais adequada?

Atividade 7. Observe o código abaixo.

```
public class Usuario {  
    public String nome;  
    public String email;  
  
    public void imprimirDados() {  
        System.out.println("Usuário: " + nome + " - Email: " + email);  
    }  
  
    public void enviarEmail(String mensagem) {  
        System.out.println("Enviando mensagem: " + mensagem + " para " + email);  
    }  
}
```

- A) Você identifica algum problema de design ou violação de princípios de orientação a objetos neste código? Justifique com base nos conceitos aprendidos.
- B) Quais melhorias poderiam ser feitas neste código, pensando em: Encapsulamento, Separação de responsabilidades e Reutilização de código.

Atividades Práticas (em Java)

Atividade 1. Implemente uma classe Estacionamento que simula o controle de entradas e saídas de veículos. Você deverá criar um enumerador chamado TipoOperacao, que define dois tipos de operação:

- ENTRADA: código "IN", descrição "Entrada no estacionamento"
- SAÍDA: código "OUT", descrição "Saída do estacionamento"

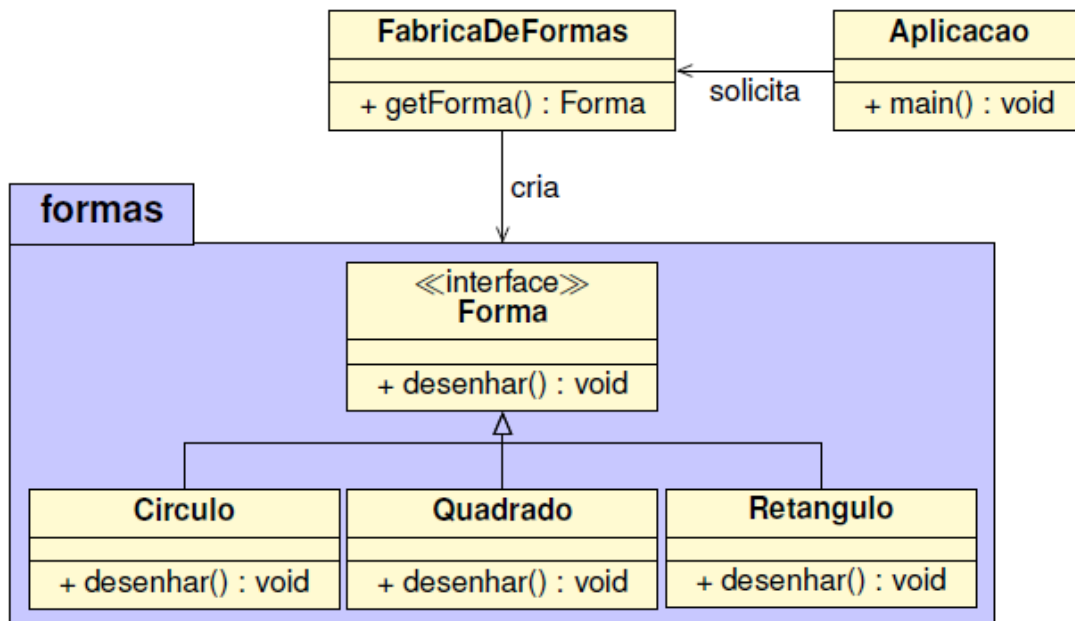
Cada operação registrada deve ser armazenada em um histórico contendo:

- Placa do veículo (String)
- Tipo de operação (usando o enum)
- Data e hora da operação

A classe Estacionamento deve ter:

- Um método registrarOperacao(String placa, TipoOperacao tipo)
- Um método exibirHistorico() que imprime todas as operações

Atividade 2. Você foi contratado para criar um sistema simples que permita gerar diferentes formas geométricas: Círculo, Quadrado e Triângulo. Implemente a Figura abaixo utilizando o Factory Method.



Atividade 3. Crie uma aplicação que gerencie os produtos de um estoque. Cada produto tem nome, quantidade e preço. Armazene os produtos em um `Map<String, Produto>`, onde a chave é o nome. Permita adicionar, remover, buscar e listar produtos. Use `Collections.sort()` para ordenar os produtos por preço.

Atividade 4. Implemente uma aplicação em Java que simule a fila de atendimento de uma clínica médica, respeitando a ordem de chegada dos pacientes (sem prioridade). Utilize a classe `LinkedList` para armazenar os pacientes. Implemente duas funcionalidades:

- Adicionar um novo paciente na fila.
- Atender o próximo paciente.

Atividade 5. A partir de uma lista de objetos `<Pessoa>` com nome, idade e cidade, use Streams para:

- Filtrar pessoas maiores de 18 anos;
- Agrupar por cidade;
- Calcular a média de idades;
- Imprimir os nomes em ordem alfabética.

Atividade 6. Você está desenvolvendo um módulo de análise para uma empresa que armazena dados de seus funcionários. Cada objeto `Funcionario` possui os seguintes atributos: `nome` (`String`), `departamento` (`String`), `salario` (`double`).

A partir de uma lista de funcionários (`List<Funcionario>`), use a API Stream para realizar as seguintes operações:

- Filtrar os funcionários com salário superior a R\$ 5.000,00.
- Agrupar os funcionários por departamento (ex: "Financeiro", "TI", "RH").
- Calcular a média salarial geral da empresa.
- Imprimir todos os nomes em ordem alfabética.
- Imprimir, para cada departamento, o total de funcionários.

Atividade 7. Observe o código abaixo.

```
public class FuncionarioService {  
    private SMSNotificador notificador = new SMSNotificador();  
  
    public void calcularSalario(String tipo, double valorBase) {  
        if (tipo.equals("CLT")) {  
            System.out.println("Salário CLT: " + (valorBase - 0.1 * valorBase));  
        } else if (tipo.equals("PJ")) {  
            System.out.println("Salário PJ: " + valorBase);  
        } else {  
            System.out.println("Tipo desconhecido");  
        }  
    }  
  
    public void gerarRelatorio(Funcionario f) {  
        System.out.println("Relatório: " + f.getNome() + " - " + f.getCargo());  
    }  
  
    public void enviarNotificacaoSMS(String numero, String mensagem) {  
        notificador.enviarSMS(numero, mensagem);  
    }  
}
```



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Bacharelado em Engenharia de Software - Campus Coração Eucarístico
Programação Modular - Semestre 2025/2
Prof. Daniel Kansaon
Atividade II

- A) Liste quais princípios SOLID estão sendo violados no código acima e por quê.
- B) Refatore o código, aplicando boas práticas e os princípios SOLID.

Contexto adicional: A empresa deseja, futuramente, calcular salários de estagiários e freelancers com regras específicas e também permitir que o envio de notificações possa ser feito também por e-mail. Além de que os relatórios poderão ser exportados em diferentes formatos, como PDF e CSV.