

Feature 1: criação da entidade principal e interação básica

Para esta etapa crucial, vocês darão os primeiros passos práticos na criação de um projeto Spring Boot, focando na definição da sua entidade de negócio e na interação básica via console.

1. Configuração do projeto Spring Boot:

Criem um novo projeto Spring Boot. A forma mais eficiente é através do start.spring.io, garantindo que as dependências essenciais, como **Spring Web**, sejam incluídas, e que a versão do Java (17 ou superior) esteja configurada conforme orientação. Sintam-se à vontade para usar a IDE de sua preferência para configurar e importar o projeto.

2. Definição da classe da entidade principal:

Dentro do projeto, identifiquem a **entidade principal do seu contexto de negócio** (ex: **Livro**, **Produto**, **Aluno**, **Cliente**). Criem uma classe Java para representá-la, organizando-a em um pacote que siga o padrão de estrutura explicado em sala. Nesta classe, vocês deverão definir:

- **Atributos essenciais:** a classe deve conter pelo menos **quatro atributos** com os seguintes tipos: **int**, **String**, **boolean**, **double**. Escolham atributos que façam sentido para a sua entidade.
- **Métodos personalizados:** implementem pelo menos dois métodos na sua entidade: um método **público** com retorno **void**. Um método **privado** com um tipo de retorno diferente de **void**. A lógica é que o método **público deve chamar o método privado** em sua implementação. Pensem em uma funcionalidade simples que envolva os atributos da sua entidade e que demonstre essa interação entre os métodos.

3. Interação com o usuário e instanciação da entidade:

Na classe principal do seu projeto Spring Boot (aquela anotada com **@SpringBootApplication**), vocês farão o seguinte:

- **Instanciação da entidade:** criem uma nova instância da sua classe de entidade.
- **Coleta de dados via Scanner:** utilizem a classe **Scanner** para interagir com o usuário via console. O programa deverá solicitar as informações necessárias para preencher os atributos obrigatórios da instância da sua entidade.
- **Invocar o método público:** após coletar e preencher os atributos da sua entidade, invoquem o método **público** que vocês criaram nela.
- **Exibir informações:** imprimam no console todas as informações da sua entidade da classe, após o preenchimento e a execução dos métodos, mostrando que os dados foram coletados e processados.