## Classe\_UML\_atividadeParadigmas <<Class>> Duracao - horas: int - minutos: int + exibirTempoDuracao(): void <<interface>> modalidadeEsportiva + exibirObjetivos():void + exibirRegras():void modalidadeGinastica é a modalidade adicionada, cujo atributo é o tempo de duração <<abstract Class>> <<abstract Class>> <<abstract Class>> modalidadeFitness modalidadeLutas modalidadeGinastica # tempoDuracao:Duracao # equipamentos: ArrayList<String> + tempoDuracao: Duracao # vestuarios: ArrayList<String> calcularCalorias() foi o método adicionado listarEquip() e + abstract exibirObjetivos():void listarVest() + abstract exibirRegras():void + listarEquip(): void foram os + calcularCalorias(): float + listarVest(): void métodos + exibirEstrategias(): void + abstract exibirObjetivos():void adicionados + abstract exibirRegras():void <<Class> <<Class>> modalidadeFitnessSpinning modalidadeFitnessMusculação - cargaBike: int - qntdPeso: int + definirCargaBike(): void + definirQntdPeso(): void + exibirObjetivos():void + exibirRegras():void + exibirObjetivos():void + exibirRegras():void <<Class>> <<Class>> modalidadeLutasBoxe modalidadeLutasMuayThai + exibirObjetivos():void + exibirRegras():void + exibirObjetivos():void + exibirRegras():void