

Disciplina: INE 5402 Turma B **Profª:** Patricia D M Plentz

TRABALHO

Desenvolver uma aplicação em três camadas (Modelo – Visão – Controle) que realize o gerenciamento de eventos.

Um **Evento** é uma classe com os seguintes atributos: nome, autor, preço, data e local. Esta classe deverá fornecer métodos para:

1. Criação de eventos;
2. Edição de eventos;
3. Exclusão de eventos;
4. Consulta de eventos por data (data específica e / ou período), por nome, por local e por autor.

A aplicação não deve armazenar **eventos iguais**, ou seja, eventos com o mesmo nome, local, preço, data e autor. O armazenamento de eventos deve ser realizado em um array de Evento.

Crie uma classe chamada **EventoPromocional**, que herda todos os atributos e métodos da classe Evento e possui também os seguintes atributos: codigoPromocao, desconto.

Uma pessoa pode participar de um ou mais eventos. Implemente a classe **Pessoa**, com alguns atributos (nome, cpf, idade, etc). Nesta classe deve existir um array de eventos que representa os eventos que a pessoa participou ou irá participar.

Elabore uma **classe** que faça o gerenciamento de objetos do tipo pessoa. Esta **classe** deve conter um array do tipo Pessoa e métodos para inserção, exclusão e consulta de pessoas. As consultas implementadas são as seguintes:

1. Número de pessoas que participaram de um determinado evento;
2. Número de pessoas que participaram de eventos em uma determinada data;
3. Pessoas com um determinado nome (atributo “nome” da pessoa) que participaram ou irão participar de um determinado evento (atributo “nome” do evento).

Na classe **Controle**, você deve implementar código que realize testes nos métodos acima descritos. Implemente uma **classe** que concentre todo o código relacionado com a captura e apresentação das informações da aplicação (interação usuário).

Itens avaliados:

- Corretude Lógica;
- Legibilidade;
- Encapsulamento (Modificadores de acesso, *getters* e *setters*);
- Originalidade;
- Representação visual das informações.

Observação: Códigos iguais ou muito semelhantes receberão nota igual a zero.