

# Projeto AP2 - Programação Orientada a Objetos

## 1. Descrição do Projeto

Este projeto consiste no desenvolvimento de uma aplicação em Java utilizando os princípios da Programação Orientada a Objetos (POO).

A aplicação permite o cadastro e avaliação de filmes por usuários, com persistência em banco de dados e uma arquitetura dividida em modelo, DAO e controle.

## 2. Justificativas Técnicas

O projeto aplica os pilares da POO:

- Abstração: A classe abstrata `Pessoa` representa atributos e comportamentos comuns a qualquer pessoa do sistema.
- Herança: A classe `Usuario` estende `Pessoa`, herdando e especializando seus comportamentos.
- Encapsulamento: Todos os atributos são privados e acessados via métodos públicos.
- Polimorfismo: Construtores e métodos das subclasses demonstram reuso e adaptação de comportamentos.

Além disso, utiliza a interface `BaseDAO` para padronizar operações de acesso a dados, implementada por classes concretas como `UsuarioDAO`, `FilmeDAO` e `AvaliacaoDAO`.

## 3. Evidências do Código

As evidências a seguir mostram a implementação prática dos conceitos:

- `Pessoa.java`: Classe abstrata com atributos e métodos comuns.
- `Usuario.java`: Herda `Pessoa`, adiciona autenticação.
- `Filme.java`: Modela um filme com atributos básicos e construtor.
- `Avaliacao.java`: Registra avaliação com nota e comentário, referenciando `Usuario` e `Filme`.
- `BaseDAO.java`: Interface com métodos genéricos de persistência.
- `UsuarioDAO`, `FilmeDAO`, `AvaliacaoDAO`: Implementações específicas da DAO.
- `MenuPrincipal.java`: Classe de controle que organiza a interação do sistema.

As classes estão estruturadas seguindo o padrão MVC simplificado, com clara separação entre modelo, persistência e controle.