**Programação Orientada por Objetos  
Professor Marcelo Eustáquio**

**Questão 01**

Descreva, no espaço a seguir, o problema que seu sistema se propõe a resolver.

|  |
| --- |
|  |

**Questão 02**

Apresente o conceito de CLASSE e mostre exemplos de classes definidas no seu projeto.

|  |
| --- |
|  |

**Questão 03**

Apresente o conceito de OBJETO e indique exemplos de objetos utilizados no seu projeto.

|  |
| --- |
|  |

**Questão 04**

Descreva o conceito de ENCAPSULAMENTO e mostre como esse conceito foi utilizado no seu projeto.

|  |
| --- |
|  |

**Questão 05**

O que é um método CONSTRUTOR e mostre como esse método foi utilizado no seu projeto.

|  |
| --- |
|  |

**Questão 06**

Teste exaustivamente o sistema desenvolvido no seu projeto. Transcreva, para o espaço a seguir, alguns dos testes realizados, explicando-os.

|  |
| --- |
|  |

**Questão 07**

Para versões futuras, indique pelo menos 4 (quatro) melhorias que poderiam ser implementadas no sistema que você desenvolveu. Justifique suas escolhas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **N°** | **Melhoria** | **Justificativa** |
| **1** |  |  |
| **2** |  |  |
| **3** |  |  |
| **4** |  |  |