

Java e POO – Classe Palíndromo (atividade em dupla ou trio)

Objetivos

- Treinar conceitos de Programação Orientada a Objetos (POO) com a linguagem Java.
- Verificar dificuldades com a linguagem Java e conceitos de POO.
- Criar soluções próprias e pesquisar referências para conseguir resolver tarefas pertinentes à atividade – por exemplo: como é feita a verificação de palíndromos, como aceitar palavras com maiúsculas e minúsculas, como aceitar palavras com espaços em branco.
 - O(a) professor(a) não deve simplesmente fornecer a resposta/solução final, mas guiar e ajudar no raciocínio por meio de perguntas e afirmações (*“O que você pretendia fazer com esse código?”*, *“Está (ou não) no caminho certo”*, etc.).
- Resolver o problema sem o uso do TAD Pilha (assunto da próxima aula, sendo que essa solução será comparada com uma versão que usa o TAD Pilha).

Instruções

- A atividade a seguir deve ser resolvida usando a linguagem Java.
- Coloque a identificação da dupla ou trio – nomes completos e TIAs – no início de cada arquivo, como comentário (use // no começo de cada linha que queira comentar).
- Inclua como comentário quaisquer referências (livros, artigos, sites, vídeos, entre outros) usadas para responder as questões.
- **Entrega:** via link do Moodle até 01/03/2023 23:59.

Atividade

Declare uma classe Java chamada Palíndromo (arquivo Palíndromo.java) que possui um atributo privado chamado texto, do tipo String, e os seguintes métodos públicos:

MÉTODO	DESCRIÇÃO
Construtor sem parâmetro.	Define que o atributo texto é uma string vazia ("").
Construtor que recebe um parâmetro do tipo String.	O valor do parâmetro é atribuído ao atributo texto.
"Getter" para o atributo texto.	Retorna o valor do atributo texto.
"Setter" para o atributo texto.	Altera o valor do atributo texto de acordo com o parâmetro passado ao método. Esse método deve validar o parâmetro com a seguinte regra: não deve ser permitido passar o valor null para o parâmetro.
verificar()	Verifica se o atributo texto armazena um texto que é palíndromo. Em caso positivo, retorna true. Em caso negativo, retorna false.

Atenção quanto às restrições de implementação da classe Palíndromo:

- A verificação de palíndromo não deve usar pilha(s).
- Não devem existir chamadas à System.out.print*() nos métodos da classe Palíndromo.

Além da classe Palíndromo, seu programa deve ter uma classe Main (arquivo Main.java) que contém o ponto de partida do programa Java, isto é, o método `public static void main(String[] args) { ... }`.

Na `main()`, o programa deve pedir para a pessoa informar um texto qualquer e, em seguida, indicar se o texto informado é ou não é um palíndromo, usando a classe Palíndromo que você implementou.

Por exemplo, "Mussum" e "A sacada da casa" são palíndromos, mas "Bolton" e "Hello World" não são. Veja mais exemplos em:

<https://www.normaculta.com.br/palindromo-exemplos-de-palavras-e-frases>.

O programa deve considerar a string vazia ("") como palíndromo.

O programa pode assumir que a pessoa não vai inserir palavras com acentos, sinais de pontuação e outros símbolos/caracteres especiais. Ou seja, embora a frase "Olá, galo!" seja considerada um palíndromo, para essa atividade não há problema se o programa indicar que o texto informado não é um palíndromo. No entanto, se a pessoa informar "Ola galo", o programa deve indicar que o texto é um palíndromo.

Desafios (opcionais)

1. Altere o código para que o programa consiga avaliar palíndromos que possuem palavras com acentos, sinais de pontuação e outros símbolos/caracteres especiais. Assim, nessa nova versão, a frase "Olá, galo!" deve ser considerada um palíndromo.
2. Altere o código para que o programa continue pedindo para a pessoa informar um texto qualquer (e continue mostrando se o texto informado é ou não é um palíndromo), até que a pessoa informe o texto `"/sair"` (sem aspas), condição que faz com que o programa seja encerrado.