

Instruções gerais:

1. Utilize o Eclipse ou o STS para desenvolver os algoritmos.
2. Ao concluir os exercícios, envie todos os códigos criados no Eclipse ou no STS para o Repositório criado na sua conta pessoal do Github, em uma pasta identificada com o tema da sessão
3. Caso seja solicitado, adicione o **link do Github** ou os **prints** dos arquivos .JAVA, indicados pelo instrutor na Plataforma Canvas.

Mantenha as entregas das Atividades em dia na Plataforma Canvas

EXERCÍCIOS

Boas práticas:

1. Leia o enunciado do Projeto com atenção
2. Observe com atenção os desenhos e diagramas inseridos para facilitar a compreensão
3. Utilize o Cookbook, os Vídeos da Plataforma Canvas e os Códigos guia como referências para a resolução dos exercícios
4. Ao final da atividade, envie o link do Repositório na Plataforma Canvas.
5. Caso ainda fique alguma dúvida, consulte os instrutores da sua turma pelo Discord

Objetivo:

Elabore um Projeto no STS/Eclipse, do tipo Console, baseado no Projeto Conta Bancária, utilizando os conceitos estudados na Linguagem Java, implementando um Sistema de Comércio Eletrônico (e-commerce) de um tipo de Produto à sua escolha.

Prezado Participante,

Espero que esta mensagem o encontre bem. Gostaria de expressar nosso interesse em desenvolver um projeto de construção de um e-commerce para a nossa empresa. Acreditamos que um comércio eletrônico dedicado será uma adição estratégica para expandir nosso alcance e aumentar nossa presença online.

O comércio eletrônico tem se mostrado uma poderosa ferramenta para impulsionar as vendas e atingir novos públicos. Com um e-commerce, teremos a oportunidade de alcançar clientes em todo o mundo, proporcionando-lhes uma experiência de compra online conveniente e segura.

Gostaríamos de solicitar sua expertise em desenvolvimento de e-commerce para nos auxiliar em todas as etapas do processo, fornecemos algumas especificações e requisitos preliminares que gostaríamos de abordar.

*Esperamos a entrega do produto no **tempo máximo de 2h45 minutos**, contendo todos os conhecimentos e requisitos solicitados.*

Requisitos do Projeto:

- Deve possuir pelo menos 1 Classe Abstrata (Classe Principal) e 1 Classe Estendida (Herança da Classe Principal).
- O Projeto deve possuir um Menu Inicial, que deverá ser implementado na Classe **Menu (main)**, para executar as funcionalidades do projeto.
- O Menu colorido é opcional.
- O Menu deve possuir todas as respectivas entradas de dados para cada funcionalidade do sistema.
- Todos os recursos extras acrescentados no projeto valorizam ainda mais a solução criada.

Conhecimentos que deverão ser aplicados no projeto:

Primeira Etapa - Construção do Projeto e Menu

- Crie um repositório no Github com o nome **projeto_final_bloco_01**.
- Crie um Projeto Console com o nome **projeto_final_bloco_01**.
- Conecte o seu Projeto Console com o Repositório do Github
- Crie uma nova **Branch**, chamada **Menu**
- Desenvolva o **Menu** do seu projeto, utilizando os seguintes conteúdos:
 - o Variáveis
 - o Entrada e saída de dados.
 - o Laços Condicionais.
 - o Laços de Repetição.
- Teste sua aplicação (Você estará sendo avaliado sobre os conceitos básicos da Linguagem).
- Atualize a **Branch Menu** com o conteúdo desenvolvido até aqui.

Tempo estimado para conclusão da Branch Menu: 45 minutos

Segunda Etapa — Construção das Classes Model e Interface Repository

- Crie uma nova **Branch**, chamada **Model_Repository**
- Desenvolva as Classes **Principal** e **Estendida (Model)**, e a Interface **Repository**, utilizando os seguintes conteúdos:
 - o Métodos e Modificadores de acesso.
 - o Classes, Atributos e Objetos.
 - o Polimorfismo, Herança e Sobrecarga.
 - o Classes Abstratas e Interfaces.
- Teste sua aplicação (Você estará sendo avaliado sobre os conceitos de Programação Orientada a Objetos).
- Atualize a **Branch Model_Repository** com o conteúdo desenvolvido até aqui.

Tempo estimado para conclusão da Branch Model_Repository: 60 minutos

Terceira Etapa — Construção da Classe Controller e Métodos do CRUD

- Crie uma nova **Branch**, chamada **Controller**
- Desenvolva a Classe **Controller** do seu projeto, utilizando os seguintes conteúdos:
 - o Collections.
 - o Exceptions.
- Teste sua aplicação (você estará sendo avaliado sobre os conceitos de Collections e Exceptions).
- Atualize a **Branch Controller** com o conteúdo desenvolvido até aqui.
- Tempo estimado para conclusão da **Branch Controller: 60 minutos**

Dinâmica do Projeto:

- O Projeto é **individual**
- O Tempo máximo para a conclusão é de **2h45 minutos**
- Durante a execução da atividade, os Instrutores estarão acompanhando as tarefas.