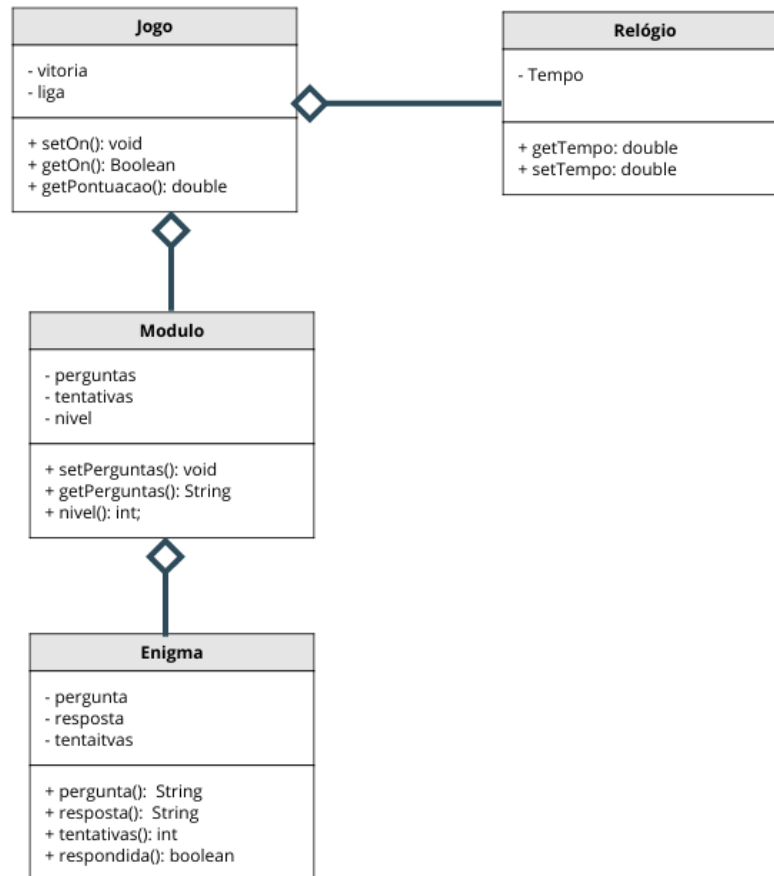
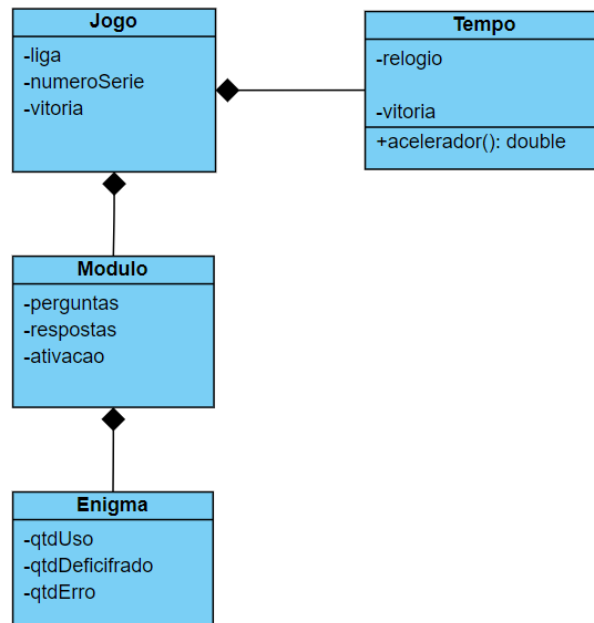


Parte 1 – Equipe 4

Davi, J. Vitor, Matheus, Mattedi

1.1 - Modelo de classes da bomba





1.2 - Lista dos conhecimentos a serem desenvolvidos pela equipe

- a) Domínio de programação orientada à objetos (Herança, Polimorfismo e encapsulamento);
- b) Domínio Interface Gráficas (WindowBuilder);
- c) Domínio Estrutura de dados (Containers);
- d) Domínio de negócio.

1.3– Enigmas

Primeiro Enigma

3 + 4 = 7 se, e somente se, não é 7 um número primo.

F

Segundo Enigma

$$(\sim P \vee \sim Q) \leftrightarrow (P \wedge Q)$$

Inconsistente