


AVALIAÇÃO P2

	CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	PERÍODO: 2 º
	DISCIPLINA: Linguagem de Programação 1	
	Avaliação Formal (0 -10):	NOTA FINAL:
	Avaliação Processual (0 -10):	
PROFESSOR: Esp. Hagamenon Nicolau de Oliveira		
ALUNO (A): Matheus Patrick Aires Lopes		

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO

ORIENTAÇÕES GERAIS

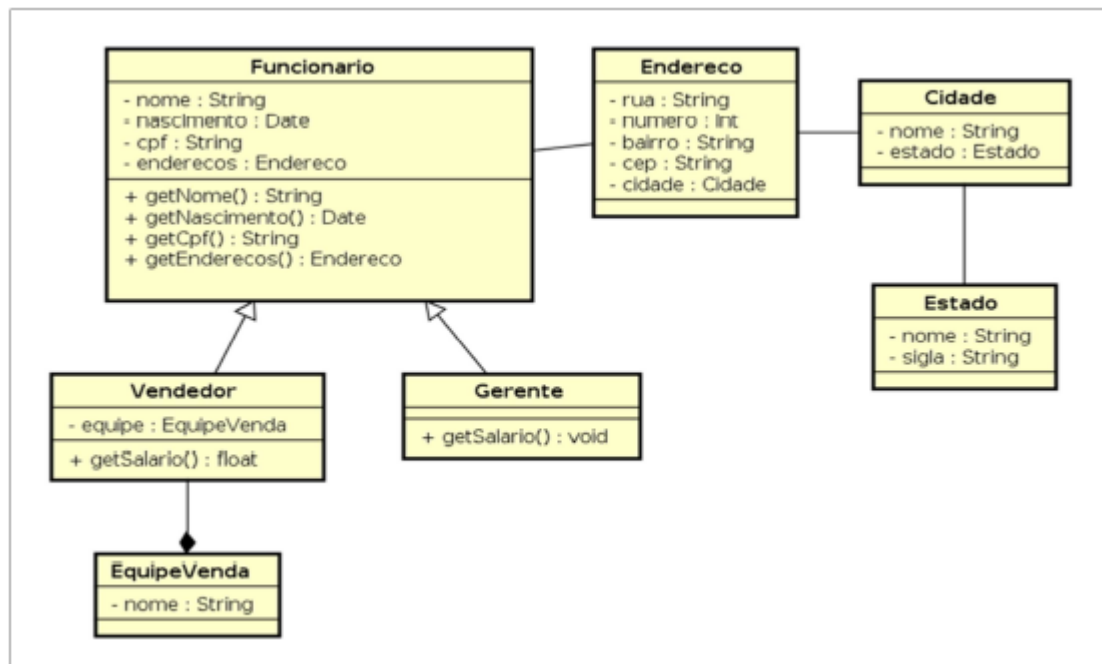
1. A Nota Final desta avaliação será registrada na primeira página da prova, sem ela este documento perde seu valor
2. Tempo de duração: 3 horas
3. Durante a realização da avaliação, o professor não poderá avaliar para o aluno se sua resposta está certa ou errada, nem se está completa ou incompleta.
4. **Questões sem desenvolvimento serão consideradas erradas.**
5. **Esta prova é individual e sem consulta;**
6. **A capacidade de interpretação das questões faz parte da avaliação;**

ORIENTAÇÕES PARA APLICAÇÃO DA PROVA ONLINE

1. Responda as justificativas das questões objetivas no corpo da prova
2. Após a finalização da prova, ela deverá ser encaminhada utilizando o moodle até a data e hora definidos. Não serão aceitas provas em atraso ou posteriores ao horário estabelecido.
3. Questões que envolvem códigos, podem ser desenvolvidas em uma IDE, sugestão que crie-se um pacote para cada exercício ao final comprimir: os arquivos java, os pacotes e as questões respondidas no corpo da prova discursivas em um único arquivo zip e anexar no Moodle.
4. Tenha preferência por responder as questões discursivas ou dissertativas e entregar a prova no arquivo formato para Word: doc ou docx. Não gerar PDF.

Nas questões objetivas, apresente a opção correta e justifique a opção escolhida.

QUESTÃO 1 (Valor da questão: 2.5) – Implemente em linguagem Java o seguinte diagrama de classes:

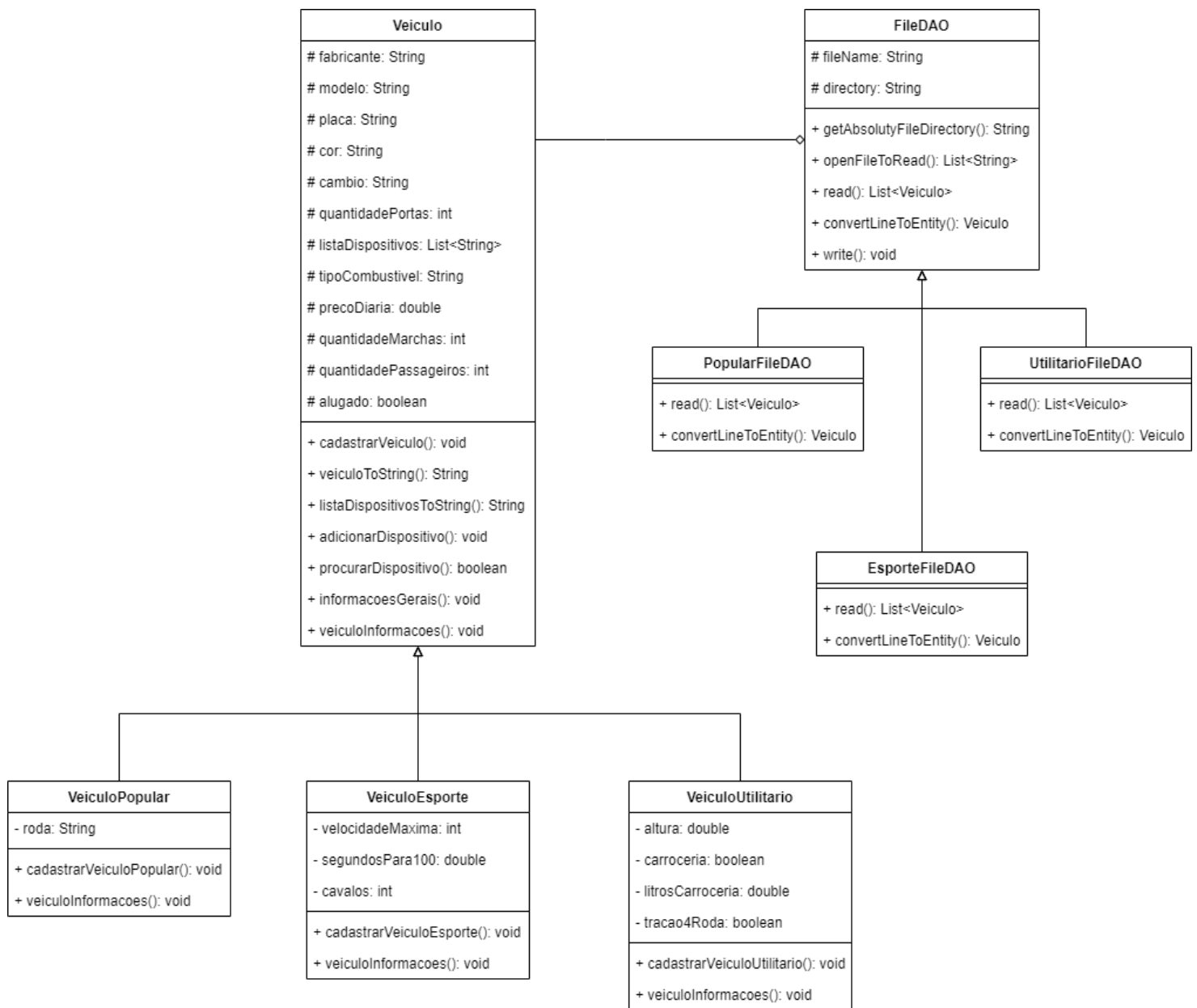


- O salário do vendedor é R\$ 3.500,00
- O salário do Gerente é R\$ 4.500,00

QUESTÃO 2 (Valor da questão: 2.5) – Tendo a descrição de um sistema de aluguel de veículos abaixo, crie o diagrama de classe e desenvolva em Java:

- Os veículos são classificados da seguinte forma:
 - Todos os veículos: tendo fabricante, modelo, placa, cor, câmbio automático ou manual, quantidade de portas, lista de dispositivos: ar condicionado, vidro elétrico, retrovisor elétrico, direção hidráulica, elétrica ou manual (lista de Strings), tipo de combustível (álcool, gasolina, diesel, elétrico), preço do aluguel diária, quantidade marchas, numero máximo de passageiros.
 - Populares: roda de aro de ferro ou de liga leve
 - Esportes: velocidade máxima, número de segundos que atinge de 0 a 100 km/h, apenas câmbio automático, número de cavalos
 - Utilitário: altura, possui carroceria, litros transporte carroceria, tração nas 4 rodas
- Não é necessário cadastro de cliente
- Devem existir três processos:
 - Cadastro de veículo

- Aluguel, onde pega o carro
- Devolução onde o processo é finalizado
- Os dados do veículo devem ser persistidos em um arquivo escrito no disco.
 - Ao buscar uma lista de veículos ler do arquivo
 - Ao salvar veículos salvar no arquivo

Diagrama:

ALUNO (A):

QUESTÃO 3 (Valor da questão: 5.0) – Apresentação projeto

obs.: Não responder, será preenchido pelo professor

Avaliação:	Nota:
Estrutura do projeto	
Fez o que foi pedido no exercício	
Pergunta 1	
Pergunta 2	
Pergunta 3	
Total:	

QUESTÃO 7 (Valor da questão: 1.0) – Atividade extra feita em aula