

# Projeto\_Grupo\_16

Repositório dedicado para o desenvolvimento da avaliação da Disciplina de Linguagem de Programação 1 (LP1) semestre 2022.1.

Neste repositório você vai encontrar os códigos produzidos para a avaliação da disciplina LP1 do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA) campus Vitória da Conquista semestre 2022.1 do curso Bacharelado em Sistemas de Informação (noturno).

## Participantes :

- TBD
- TBD

## Instruções

Leia a prova com atenção. Todas as questões dependem de interpretação. As questões devem ser legíveis para correção. Ao responder preocupe-se com o sentido do que está sendo escrito. A prova não é de consulta. Não atenda ao CELULAR. Só é permitida a comunicação entre os membros do grupo.

## Introdução

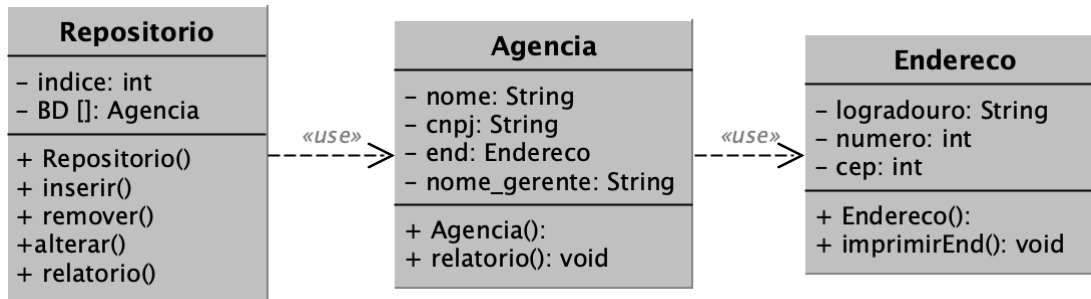
Desenvolva um programa para solucionar o problema do seu cliente. O sistema deve gerenciar o cadastro das informações e deve ser capaz de cadastrar uma quantidade ilimitada de objetos.

**Sugestão:** utilizar estruturas de repetição (e.g. LOOP)

**Domínio:** Agência de Publicidade.

# Diagrama de classe

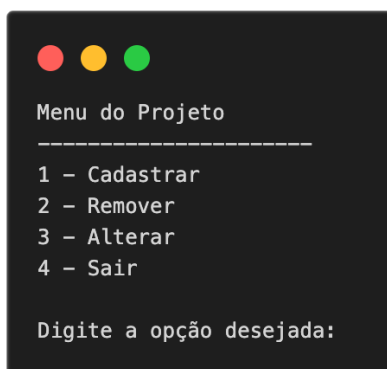
O projeto deverá ser implementado de acordo com o seguinte diagrama de classe:



- Classe Repositório
  - Esta classe será responsável pelo gerenciamento e armazenamento (inserção, alteração, remoção) dos objetos do seu programa.
- Classe Agência
  - Classe utilizada para organizar as informações.
- Classe Endereço
  - Esta classe também está sendo utilizada para adquirir informações mais detalhadas.
- Classe Main
  - Esta é a classe principal do projeto que funcionará como interface de comunicação com o usuário.

## Modelos de tela

- Tela de menu principal do projeto:



- Ao pressionar 4 (Sair) o sistema deverá imprimir todas as informações cadastradas no Repositório
- **Opção 1:** Tela de cadastro
  - Crie os objetos das Classes dinamicamente:

1. Solicite que o usuário insira as informações utilizando a classe Scanner;
  2. Utilize os construtores das classes para solicitar as informações dos usuários;
    - Faça o inserção do objeto criado na classe Repositório.
- **Opção 2:** Tela de remoção
    - Chame o método remover da classe Repositório:
      1. Digite a informação única (ID) do objeto a ser removido;
      2. Remova o objeto do array da classe Repositório;
    - Informe que o objeto foi removido com sucesso.
  - **Opção 3:** Tela de alterar de informações do objeto
    - Chame o método da alterar da classe Repositório:
      1. Digite a informação única (ID) do objeto a ser alterado;
      2. Imprima na tela os dados cadastrados no objeto;
      3. Solicite as informações para alteração:
        - **DETALHE:** o ID não poderá ser alterado;
    - O sistema deve exibir as informações após as alterações.
  - **Opção 4:** Sair
    - Chame o método para imprimir todas as informações cadastradas no Repositório.

## Detalhes do projeto

- Não se esqueça de armazenar os objetos no array da classe Repositório;
- A implementação do encapsulamento é obrigatória em todas as classes;
- Os construtores devem inicializar a captura das informações através da classe Scanner;
- Todos os objetos devem ser criados dinamicamente (em tempo de execução).

## Professor

CRESCENCIO-LIMA

GITHUB

## License

License: [GNU GPL v3](#)

Content License: [Creative Commons 3.0 BY](#)