

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará Campus Maracanaú Coordenadoria de Computação Curso de Bacharelado em Ciência da Computação Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Professor: Igor Rafael Silva Valente

ATIVIDADE

Assunto:

Classes e objetos.

Orientações:

A atividade deve ser executada individualmente e entregue através do ambiente *Google Classroom*. Recomenda-se a utilização de um editor UML para a resolução da atividade, tal como LucidChart ou StarUML. A entrega do diagrama deve ser realizada através de uma imagem PNG ou JPEG exportada pelo editor UML.

Regras de criação dos programas:

Crie um novo projeto Java denominado **AtividadeClassesEObjetos**. As classes devem possuir os nomes informados nas questões. Ao final, o projeto deve ser exportado para um arquivo em formato ZIP.

Nome completo:

Mac Myller da Silva Carlos

- 1. Explique os termos a seguir:
 - a. Classe
 - é um conceito que encapsula abstrações de dados e procedimentos que descrevem o conteúdo e o comportamento de entidades do mundo real
 - b. Objeto
 - é um elemento computacional que representa, no domínio da solução, alguma entidade(abstrata ou concreta) do domínio de interesse do problema sob análise
 - c. Referência

referência é mais ou menos a mesma coisa que um endereço de memória (ou seja, serve para você localizar o dado na memória).

Mas referência é mais poderosa que um endereço de memória, porque:

- 1 Ela tem um tipo você não pode referenciar qualquer coisa em qualquer lugar da memória e interpretar de qualquer jeito. Por isso, erros perigosos em programação C, C++ ou Assembler são automaticamente evitados.
- 2 Se o objeto mudar de lugar na memória (devido ao "garbage collection"), a referência continua apontando para o tal objeto.
- d. Instância
 - as instâncias de uma classe compartilham o mesmo conjunto de atributos, embora sejam diferentes quanto ao conteúdo desses atributos
- 2. Crie um diagrama de classes a partir do estudo de caso descrito a seguir (a entrega do diagrama deve ser realizada através de uma imagem PNG ou JPEG exportada pelo editor UML):

Plano de Saúde

Para associar-se ao plano de saúde, faz-se necessário a celebração de um contrato entre a empresa prestadora do serviço de plano de saúde e a pessoa interessada. Este contrato deve possuir ao menos uma pessoa vinculada, que será a titular do plano. Outras pessoas podem ser incluídas neste contrato (no momento da celebração do contrato ou posteriormente), sendo chamadas de dependentes. Cada pessoa do contrato deve ser tarifada de forma individual, sendo os preços definidos no momento do fechamento do contrato ou momento da inclusão, de acordo com o sexo e a idade de cada um. Estes valores serão reajustados anualmente, de acordo com autorização da Anvisa. Um contrato deve gerar uma única fatura mensal, em que serão incluídas as tarifas do titular e dos dependentes, caso existam. Esta fatura deve possuir uma data de vencimento, percentual de multa e juros por dia. Devem ser mantidos os históricos das consultas e exames realizados por cada uma das pessoas do contrato, incluindo os profissionais de saúde que realizaram as consultas e exames. Para as pessoas, devem ser armazenados o nome, endereço, data de nascimento e sexo.

3. Crie um projeto Java na sua IDE favorita e implemente as classes definidas no estudo de caso da questão anterior, incluindo os atributos identificados.

Boa sorte!

Prof. Igor.