

Bom dia amigos!!!

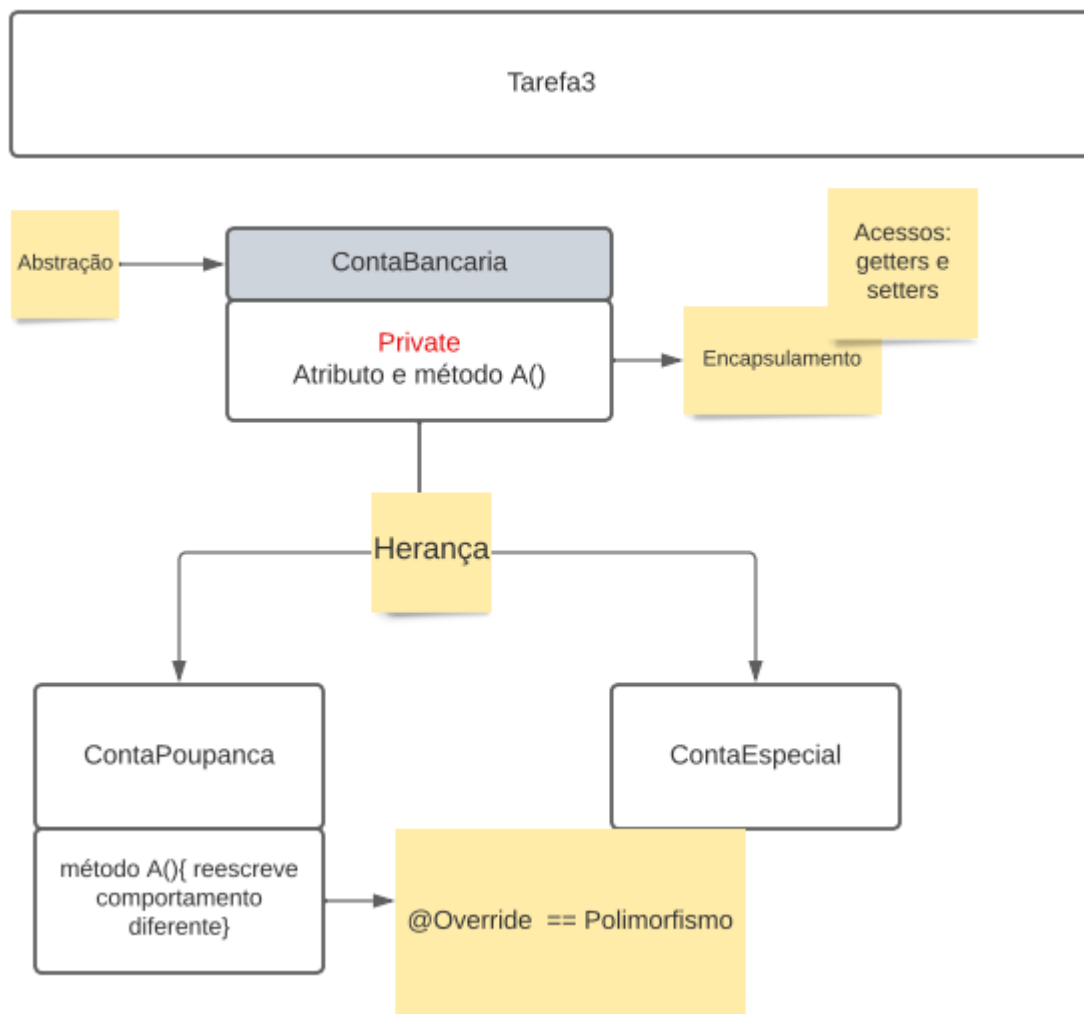
Pensando em melhorar nosso aprendizado, pensei na seguinte estratégia:

-Iremos separar 2 semanas para focarmos no que já aprendemos e montar nosso código da calculadora.

-Iremos apresentar nossos códigos sempre em UML.

(Isso é muito importante pois nos ajuda a entender melhor o que estudamos e também para o visual quando é explicado).

O intuito é ser simples, segue modelo que fiz.



A ideia é conseguirmos explicar de forma simples o nosso código desenhando-o em UML. A princípio iremos desenhar somente com fluxograma simples.

Novo Fluxo

Iremos realizar um rodízio do tipo de encontro, iremos melhorar nosso próprio código e na outra o do coleguinha.

(É muito importante ter esse rodízio, pois a questão de melhorar o código do nosso coleguinha nos ajuda a nos preparar a codar com mais de uma pessoa no mesmo cód, estou nos preparando para o próximo módulo)

Para próximo encontro iremos:

Mostrar o código melhorado (o seu código)

Postar primeira versão: 19/03 até 22/03

Próximo encontro com versão melhorada: 08/03

Tarefa 3:

1. Crie uma classe calculadora. Esta classe deve ser abstrata e implementar as operações básicas (soma, subtração, divisão e multiplicação). Utilizando o conceito de herança crie uma calculadora científica que implementa os seguintes cálculos: raiz quadrada e a potência. Dica: utilize a classe Math do pacote java.lang.