



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Programação Orientada a Objetos

Checkpoint 1

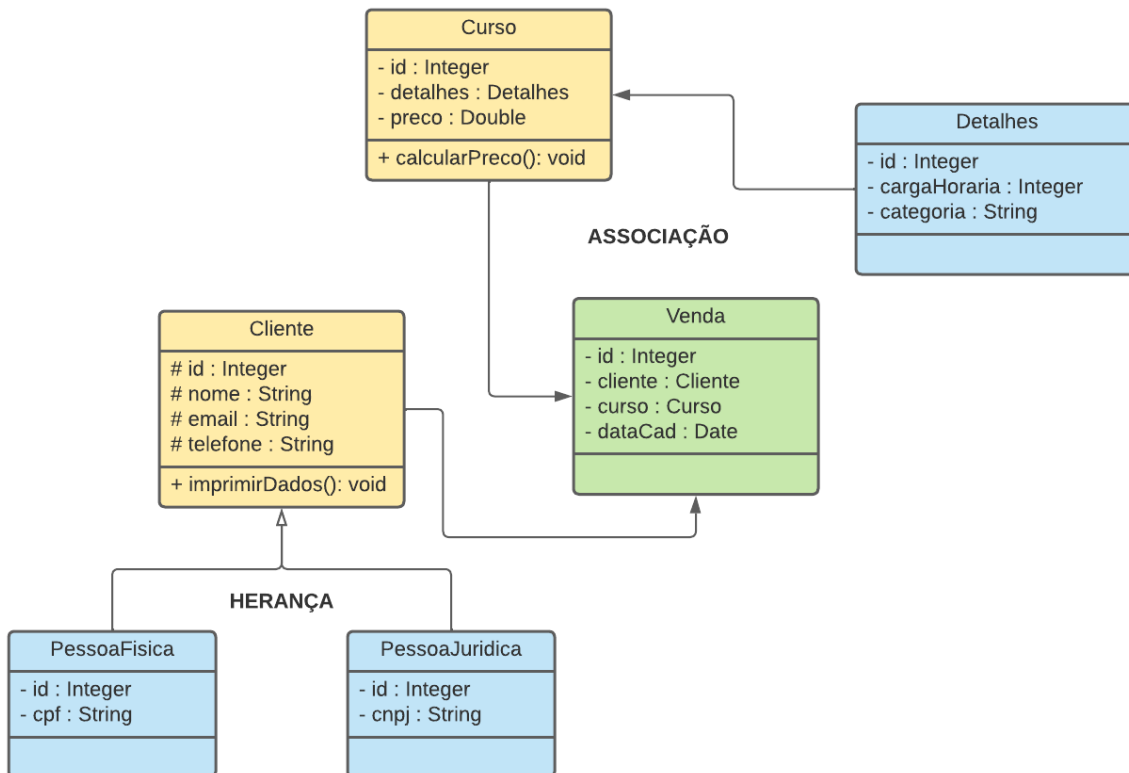
Objetivo

O objetivo deste checkpoint é utilizar conceitos de orientação a objetos apresentados até o momento. Nesta primeira parte você deve enviar uma proposta descrevendo o cenário de aplicação, seu diagrama de classes e a sua implementação em Java. O checkpoint pode ser realizado em dupla ou individual.

Sobre a proposta:

1. Características básicas.
 - a. Criar uma nova proposta para um problema a ser solucionado.
Exemplos: locadora de veículos, farmácia, empresa de software, etc..
 - b. O texto com a definição da proposta deverá conter no mínimo 3 (três) parágrafos:
 - i. Uma introdução explicando o problema de forma geral;
 - ii. Um parágrafo descrevendo o cenário da aplicação;
 - iii. Um ou mais parágrafos com os dados para solucionar o problema;
2. Diagrama de Classes
 - a. O diagrama de classe deve conter no mínimo 4 classes (Sem considerar a classe principal com método main);
 - b. Apresentação do diagrama de classes com os atributos, métodos, tipos de dados e os relacionamentos entre as classes;

- c. Deve ser descrito no diagrama de classes qual é o encapsulamento dos atributos e métodos (public, private, protected).



Exemplo de diagrama

3. Implementação em Java

- Após a implementação deverão ser criadas 3 instâncias de cada classe no método **main**.
- A pasta do projeto deverá ser enviada compactada (.zip) no formulário de entrega até a data limite.

Prazos para entrega:

Prazo para entrega do checkpoint 01:

- Entrega: **25/05/2022 até 23:59hrs.**
- Via forms - **<https://forms.gle/mSUPn1DahbN7UTNy6>.**

Avaliação:

A avaliação do trabalho será feita de duas formas:

1. Avaliação do enunciado
2. Avaliação do diagrama de classe
3. Avaliação da implementação em Java

Bom trabalho :)