

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

TRABALHO FINAL: SISTEMA DE MOBILIDADE URBANA

MATEUS FERNANDES DANTAS – 251026248

MATHEUS VINÍCIUS - 251026257

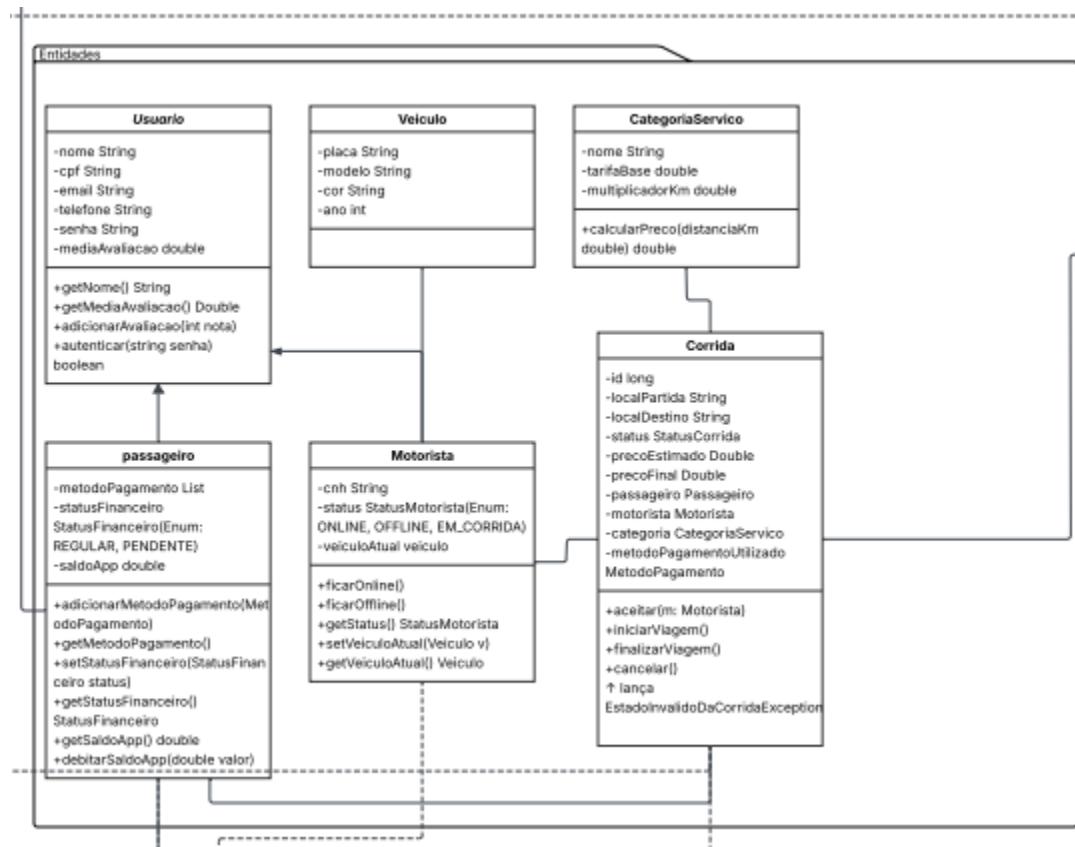
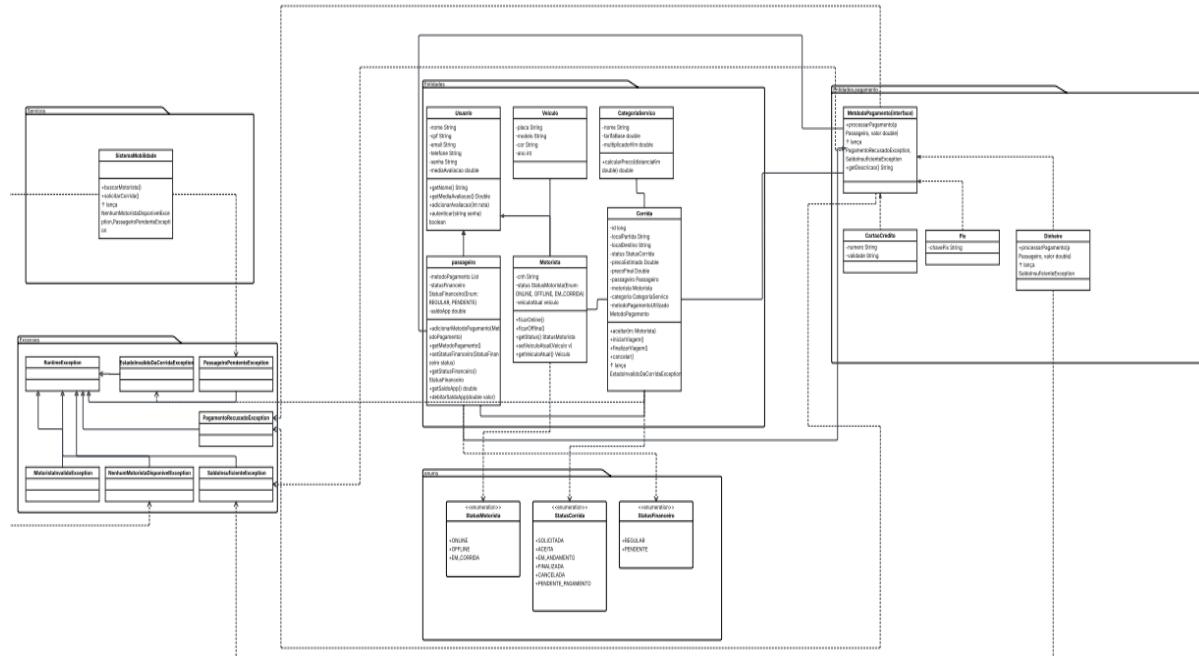
HYBSON MURILO CORRENTE - 242028833

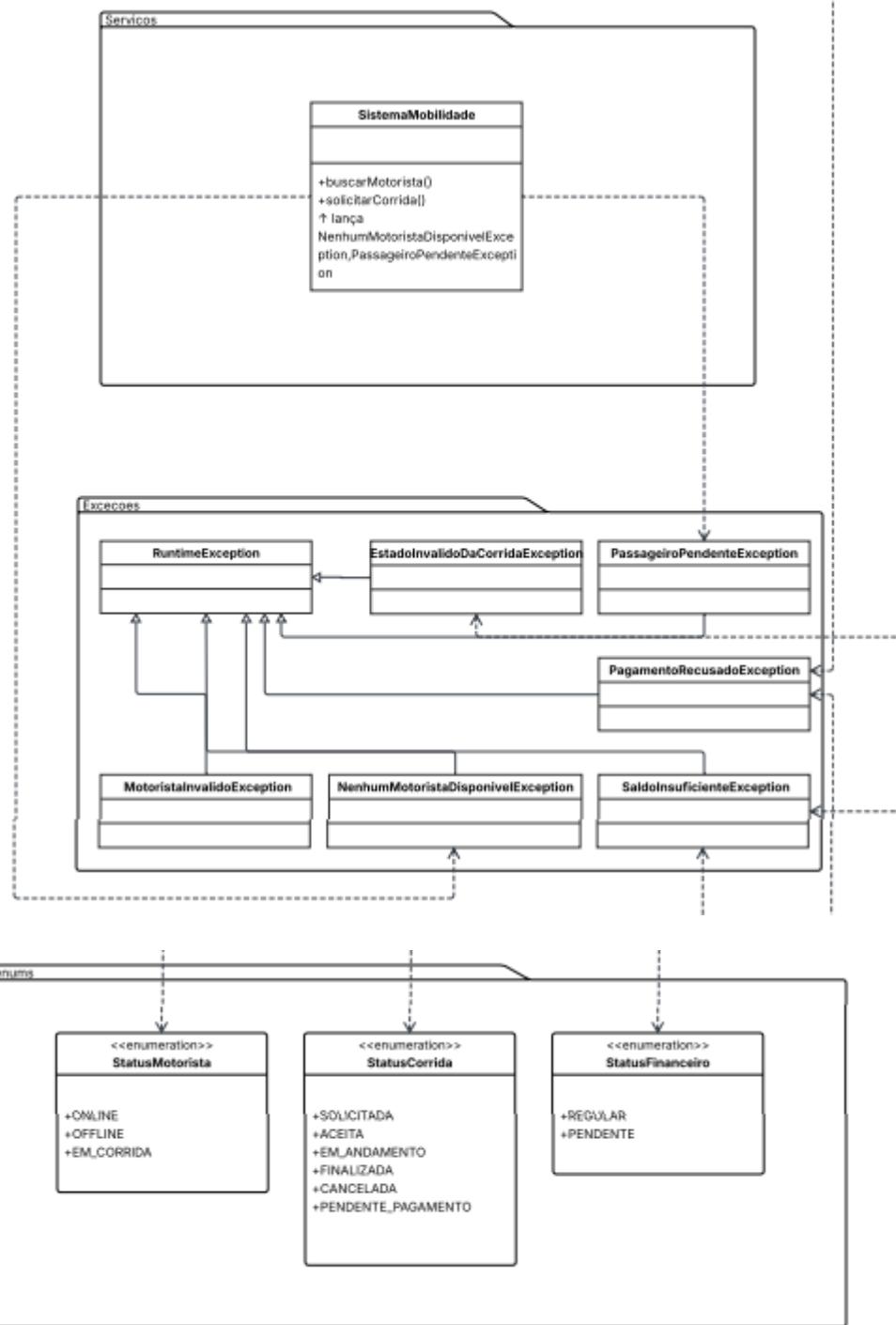
RICARDO MEDEIROS REZENDE - 242028762

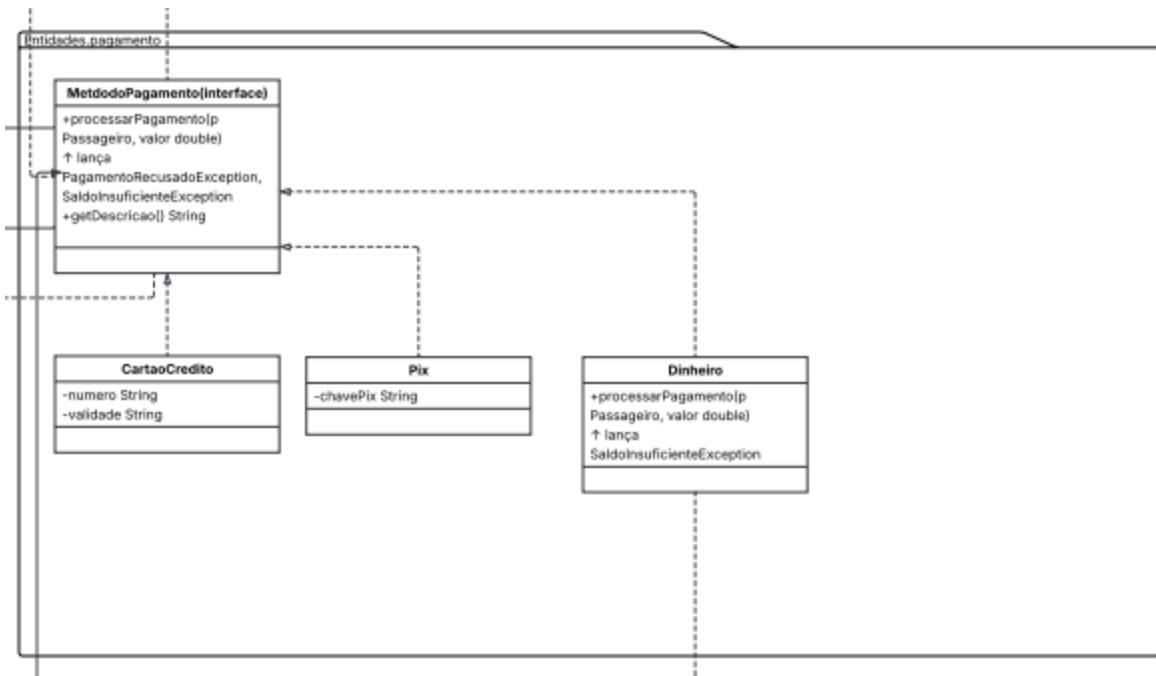
GAMA

2025

1. DIAGRAMA DE CLASSES UML.







https://lucid.app/lucidchart/9cbd26f4-c9f7-4bb0-8e4b-8f1885a28588/edit?invitationId=inv_7db5d5e0-4615-40b7-bbc0-6211b3e284a5&page=0_0#

2. Explicação das associações, heranças e polimorfismo aplicados.

A arquitetura do sistema foi desenhada e planejada, para garantir um baixo acoplamento e alta coesão, utilizando todos os conceitos cobrados em Orientação a Objetos:

2.1 Herança

A herança foi aplicada para facilitar a generalização dos atributos e criar uma hierarquia semântica:

Entidades: As classes Passageiro e Motorista herdam da superclasse Usuario, permitindo assim centralizar atributos comuns como: Nome, Email e Telefone, facilitando a manutenção do código.

Exceções: Todas as exceções personalizadas do pacote excecoes herdam da classe Exception ou RuntimeException, aproveitando a estrutura robusta de tratamento de erros nativa da linguagem Java.

2.2 Associação e Composição

As classes de domínio interagem através de associações diretas:

Corrida: A classe Corrida atua como a entidade centralizadora, pois ela agrupa instâncias de Passageiro, Motorista e CategoriaServiço.

Além disso também temos a relação entre Motorista e Veículo que demonstra uma importante associação para o funcionamento do código, pois todo motorista possui um veículo ativo para realizar o trabalho.

2.3 Polimorfismo e Interfaces

O pacote pagamento demonstra um uso de polimorfismo via interfaces:

A interface MetodoPagamento define o contrato processarPagamento()

Corrida: A classe Corrida não depende de implementações concretas como os métodos de pagamento Pix ou Dinheiro, mas sim da abstração da interface, permitindo assim trocar a forma de pagamento em tempo de execução sem alterar a lógica da corrida, respeitando o princípio de estar aberto para extensões, mas fechado para modificações.

3. Justificativa para as Exceções Customizadas

Optamos pela criação de um pacote dedicado as exceções contendo classes específicas de erro, ao invés de utilizar exceções genéricas, os motivos são:

- **Clareza do uso:** As exceções como por exemplo NenhumMotoristaDisponivelException descreve exatamente o seu uso e qual foi a violação cometida pelo usuário, isso torna o código autoexplicativo e facilita o trabalho de outros desenvolvedores.
- **Obrigatoriedade de tratamento:** Ao herdar de Exception, tornamos erros críticos em *Checked Exceptions*, por exemplo o compilador obriga que quem chame o método finalizarViagem() trate o erro explicitamente através do try-catch, isso garante que o sistema não quebre e que o usuário receba um feedback adequado.
- **Controle de Fluxo Específico:** Permite capturar erros de forma linear, o sistema pode reagir de maneiras diferentes para cada exceção colocada, como por exemplo para um SaldoInsuficienteException que pede para adicionar fundos e para um EstadoInvalidodaCorridaException que indica um erro lógico grave, impedindo ações ilegais como cancelar uma viagem já finalizada.