

Trabalho B– Implementação utilizando o paradigma Orientado a Objetos e a linguagem C#

Instruções:

- Entrega até dia: **21/09/2013 às 23:59**.
- Valor do Trabalho: **30 pontos**.
- Enviar pelo portal com assunto **PLP1TrabalhoBNomeAlunos** e em um **ÚNICO** arquivo .ZIP ou .RAR, contendo o projeto de implementação.
- O Trabalho poderá ser feito em **duplas** ou **trios**.
- Só serão avaliados os trabalhos enviados dentro do prazo.
- Trabalhos iguais serão desconsiderados.
- Em caso de dúvidas, os alunos serão chamados para prestarem esclarecimentos.
- O Trabalho deverá ser desenvolvido a partir dos conceitos, exemplos e exercícios práticos apresentados em sala de aula. Caso tenham dúvidas consultem as apresentações das aulas e os projetos desenvolvidos que estão disponíveis no portal e/ou as referências bibliográficas da disciplina.
- *Bom trabalho!!!*

Definição:

Faça uma aplicação para gerenciar a biblioteca de uma Universidade. O sistema deverá possibilitar o cadastro de Cursos, Pessoas (podendo ser, Alunos, Professores ou Funcionários), Livros, Exemplares, Empréstimos e Endereços. Primeiramente deverá ser implementada todas as classes (cadastros desejados), contendo todos os atributos (que serão privados) e seus métodos de acesso (*gets* e *sets*, que serão públicos). Além disso, para cada classe, deverá ser implementado pelo menos dois métodos construtores (públicos) e métodos para a impressão dos atributos. Após a implementação das classes, deverá ser criada uma classe principal contendo o método de execução (método “*public static void Main()*”). Neste método deverá ser criado objetos do tipo das classes implementadas os mesmos atributos deverão ser preenchidos a partir das informações digitadas pelo usuário. Por fim, após a criação dos objetos e preenchimentos dos atributos dos objetos, os mesmos deverão ser impressos na tela, chamando o método de impressão dos atributos que foi implementada na sua respectiva classe.

A seguir é apresentado o diagrama de classe correspondente às classes e atributos desejados na aplicação. Nesse diagrama não contém os métodos de acesso e os métodos construtores, sendo que os mesmos deverão ser implementados no desenvolvimento da aplicação.

Diagrama de Classe para o desenvolvimento da aplicação:

