

# Atividade Final - Turma 01

**Professor:** Jefferson Gomes Dutra

Desenvolver uma **aplicação funcional**, utilizando os principais conceitos da programação orientada a objetos (POO) em C++. A aplicação deve conter um conjunto mínimo de funcionalidades que envolvam cadastro, consulta, alteração e remoção de dados (CRUD).

O **tema é livre**, ficando a seu critério escolher o contexto da aplicação (ex: gestão, simulação, controle, organização etc.).

## Requisitos Mínimos

1. Mínimo 8 Classes [1 pts]
2. Relacionamento [1 pt]
  - a. 1:1
  - b. 1:n
  - c. n:m
3. Encapsulamento [1 pt]
4. Herança [1 pt]
5. Polimorfismo [1 pt]
6. Templates [1 pt]
7. CRUD [2 pt]
  - a. **Criar, ler, atualizar e remover** registros de 5 entidades.
  - b. Tratamento de exceções
8. Diagrama de Classes – UML [0,5 pt]
9. Apresentação do Sistema Funcionando [2,5 pt]

Cada item receberá metade da **pontuação se não for completamente implementado** e 0 se não for implementado.

Se o Sistema não funcionar na apresentação, será dado nota 0 para o item.

Se o Sistema funcionar parcialmente, poderá ser aplicada uma penalidade de 0.5, 0.75, 1.0, 1.25 ou 1.5 pontos dependendo das falhas apresentadas.

# Entrega - Sigaa

Classes - Dentro de uma pasta chamada src/

Diagrama UML - Código Mermaid em um arquivo chamado [diagrama.md](#)

Data de entrega

16/07/2025 23:59:59 - Turma 35T56

## Apresentação

- Diagrama
- Código
- Sistema Funcionando