Fundamentos Java e Orientação a Objetos

Por
Thiago Faria

5.2. Desafio: diagrama de classes

5. Orientação a Objetos - parte 2

Você é um analista de sistemas de um grande banco e surgiu uma demanda de um novo projeto para ser desenvolvido.

O usuário, da área de empréstimos e financiamentos, solicitou que fosse feito um sistema para simular financiamentos imobiliários para os clientes do banco.

Seu papel como analista será apenas de desenhar o diagrama de classes para depois o programador desenvolver o código-fonte, mas para isso, preste bastante atenção aos requisitos do usuário requisitante:

- Para que uma simulação de financiamento seja feita, deve-se ter em mãos os dados do imóvel e do cliente.
- Um imóvel possui as seguintes características: cidade, valor e estado (novo ou usado).
- Um cliente deve ter as seguintes características: nome, renda bruta e idade.

O algoritmo do financiamento não está em questão neste desafio, você precisa apenas desenhar a estrutura das classes em um diagrama de classes da UML.

Para facilitar, use uma ferramenta UML que preferir. Para Windows, recomendamos o StarUML. Para Linux ou Mac, use ArgoUML.

Se quiser mostrar o resultado de seu trabalho para os colegas do curso e para o instrutor, envie sua imagem para a web, torne-a disponível publicamente e escreva um comentário nesta página com o endereço da imagem. Um serviço gratuito para envio de imagens (não precisa nem de cadastro) é http://troll.ws.

Comentários sobre esta aula

Diogo Álvaro Bezerra - 22/03/2012 às 14:07
Segue meu Diagrama.

Link: http://troll.ws/i/247nY1.jpg

Normandes Júnior INSTRUTOR - 22/03/2012 às 14:14
É isso ai, muito bem.

Manuel Monteiro - 14/02/2012 às 09:28
Professor tem o ficheiro de iamgem no URL abaixo : http://troll.ws/i/fuUy29.jpg

Manuel Monteiro - 13/02/2012 às 12:55
Tenho duvida com relação os atributos do desafio

Normandes Júnior INSTRUTOR - 13/02/2012 às 18:23
Qual dúvida? Crie o projeto no StarUML e crie as classes que você acha que deve ter. Depois vá adicionando os atributos que achar necessário e me mande pra eu te ajudar, ok?

Manuel Monteiro - 15/02/2012 às 06:22
Normandes ,

ainda nao me respondeste com relação o desafio de UML .

Normandes Júnior INSTRUTOR - 17/02/2012 às 18:35
Manuel, olhei seu diagrama de classe e só tenho algumas considerações:
1º. Não acho necessário você colocar os atributos na classe Cliente como "nomeCliente", "rendaBrutaDeCliente" e "idadeCliente". Você pode usar simplesmente "nome", "rendaBruta" e "idade". Você já está na classe Cliente, não precisa que o atributo tenha esse nome.
2º. O Método de simulação não ficaria na classe Cliente, pense bem, um cliente saberia fazer essa simulação? Não, portanto acho melhor você criar uma classe Simulador que tenha um método "simular" que receba como parâmetro um Imóvel e um Cliente.
Altere e me mande para eu dar uma olhada.

Manuel Monteiro - 22/02/2012 às 08:01
Alteraçoes efectuadas e podem verificar no link abaixo :

http://troll.ws/i/64lbdj.jpg

Normandes Júnior INSTRUTOR - 22/02/2012 às 18:59
Já ficou melhor Manuel, porém ainda acho que o método simular que deveria receber os parâmetros e não ser um atributo da classe Simulaador (repare que você colocou dois "a" no nome da classe).
O método ficaria assim:
simular(cliente: Cliente, imovel: Imovel): void

Repare também que no seu modelo está faltando os retornos dos métodos, lembre-se um método sempre tem retorno, nem que seja "void".

Manuel Monteiro - 23/02/2012 às 09:52
projecto actualizado. http://troll.ws/i/YPiGGc.jpg
Normandes estou a ter problema em termo de retorno dos metodos podes me dar uma ajuda sobre o assunto .

Normandes Júnior INSTRUTOR - 23/02/2012 às 18:23

Manuel assista mais uma vez a aula "3.11. Métodos com retorno". Lá explico detalhes sobre o retorno dos métodos.
Seu diagrama de classe está melhor, o problema está nos métodos de Imóvel e Cliente. Para esse exemplo você não precisaria desses métodos. Um Imóvel não sabe se cadastrar e nem se consultar, você teria uma outra classe para fazer esse cadastro.

6. Tópicos avançados