

ATIVIDADE PRÁTICA

1. OBJETIVO

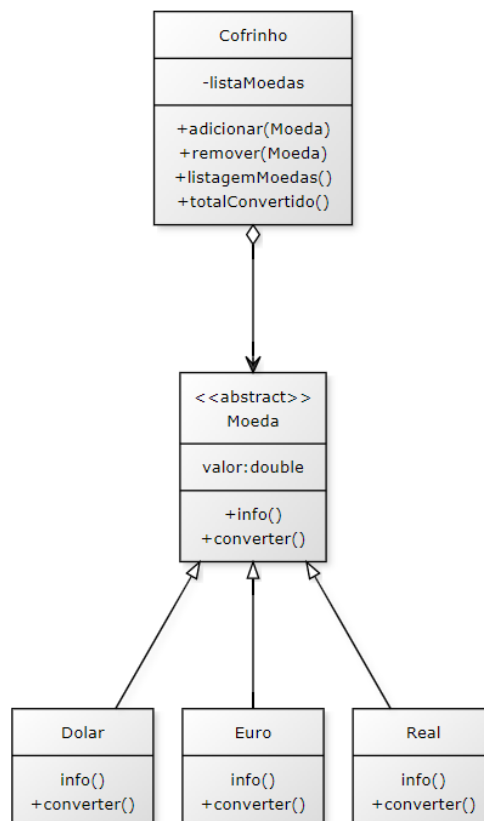
O trabalho consiste em implementar um pequeno sistema que emula um "Cofrinho de moedas" em Java. Crie um menu em que é oferecido ao usuário:

- Adicionar moedas de diferentes valores e países em seu cofrinho
- Remover moedas específicas do cofrinho.
- Listar todas as moedas que estão dentro do cofrinho
- Calcular quanto dinheiro existe no cofrinho convertido para Real

O objetivo principal do trabalho é avaliar o bom uso do conceito de **herança** e **polimorfismo**. O projeto deve possuir uma classe Principal além das classes descritas no diagrama UML abaixo.

A classe Cofrinho deve possuir como atributo uma coleção de Moedas, que por sua vez é uma classe mãe abstrata de outras classes específicas de Dolar, Euro, Real, etc... A coleção de Moedas pode ser implementada utilizando um ArrayList, ou qualquer outra estrutura de dados que julgue pertinente.

Demais detalhes de implementação ficam a cargo do aluno que pode desenvolver também classes extras ou adicionar métodos e atributos conforme julgar necessário.



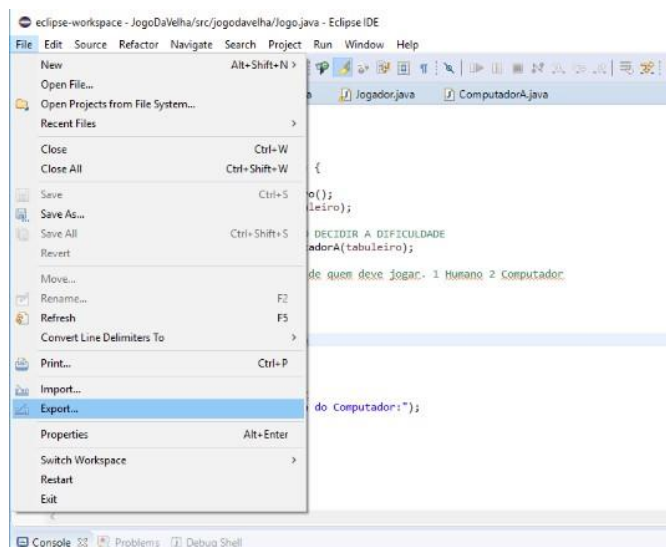
Conteúdos abordados: **ao longo de todas as aulas.**

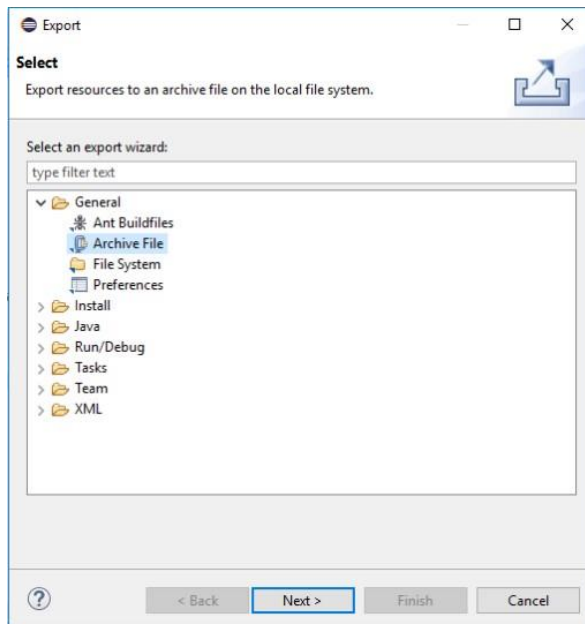
2. MATERIAL UTILIZADO

A Atividade Prática de Linguagem de Programação recomenda-se a utilização do software **Eclipse Java**.

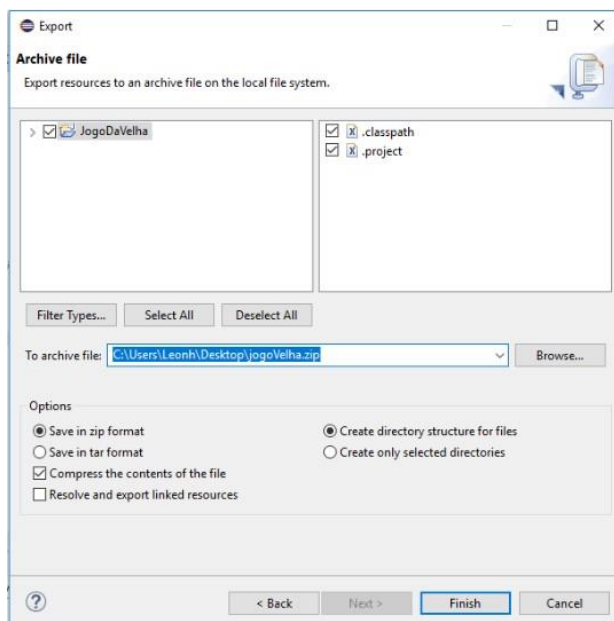
3. ORIENTAÇÕES GERAIS

- O aluno deverá entregar um **ARQUIVO ÚNICO NO FORMATO ZIP** no AVA no ícone **Trabalhos**;
- Esta atividade é para ser **realizada com consulta e pesquisa**. Portanto, leia também livros bases, materiais complementares ou procure seu tutor para tirar dúvidas diretamente via Canal de Tutoria;
- Conforme julgar necessário comente seu código explicando nas suas palavras o que fazem os trechos mais pertinentes
- Exporte o projeto utilizando as opções adequadas dentro do Eclipse Java. File/Export... (e seguir as opções conforme as imagens abaixo)





General/Archive File



Marque as opções conforme indicado na imagem e coloque um destino adequado.

- **CUIDADO!**
 - ✓ Em programação, não existem dois códigos exatamente iguais. Cada programador organiza seu código de uma forma diferente, declara variáveis com nomes diferentes, faz comentários diferentes, gera mensagens aos usuários distintas, etc. Por este motivo, não serão aceitos trabalhos idênticos

entre alunos (ou iguais à Internet). Caso o corretor observe respostas iguais, elas serão consideradas como PLÁGIO e será atribuída a NOTA ZERO;

4. COMO SE DARÁ A CORREÇÃO DA ATIVIDADE?

Contamos com 1 exercício único. Para que você ganhe nota máxima, você precisará:

- Apresentar seu algoritmo completo, indentado e organizado;
- Explicar seu código através de comentários;
- Exportação adequada do arquivo conforme indicado
- O bom uso dos fundamentos de orientação a objetos em especial Herança e Polimorfismo.