

## Pratique

### Imersão digital

#### Enunciado da atividade:

A demanda pela criação de sistemas visando automatizar e digitalizar processos tem crescido exponencialmente. Consequentemente, muitos profissionais são alocados nessas atividades, o que torna o campo de atuação da área de tecnologia da informação bastante vasto e com alta demanda. Apesar desse cenário profissional favorável, para desenvolver as competências para atuar com programação é necessário praticar e implementar sistemas. Para tal, essa atividade propõe a criação de um protótipo de sistema de entregas, em que você aplicará o conhecimento que foi construído ao longo dos seus estudos.

#### Comando da atividade:

Implemente um sistema em linguagem de programação Java utilizando a IDE de sua preferência. Algumas sugestões são: Eclipse, NetBeans, IntelliJ e Replit. No slide seguinte, a entrega deverá ser realizada com a inserção do link de repositório de códigos que contenha os diferentes arquivos e partes do código utilizados.

Siga as diretrizes que seguem para o desenvolvimento da atividade:

- A solução deve ser desenvolvida dentro do paradigma orientado a objetos;
- Opcionalmente o projeto pode ser organizado em um repositório GIT;
- O uso de padrões arquiteturais como o MVC não é obrigatório, mas fortemente encorajado;
- A estruturação de um diagrama de classes é obrigatória, mas desejada;
- O projeto deve ser desenvolvido em Console;
- Deve implementar um sistema de cadastro e notificação de eventos que estejam ocorrendo na cidade em que o estudante reside;
- O sistema deve prover um espaço para cadastro do usuário. Você deve definir os atributos do usuário, que devem ser no mínimo 3 (quanto mais completo, melhor);
- Deve ser possível cadastrar eventos, definindo um horário (entre outros atributos). Estes eventos devem ter, obrigatoriamente, os atributos: nome, endereço, categoria, horário e descrição;
- Você deve delimitar as categorias para criação de eventos (festas, eventos esportivos, shows, entre outros exemplos);
- Deve ser possível consultar os eventos cadastrados e decidir participar de qualquer um que esteja listado;
- Da mesma forma, deve ser possível visualizar os eventos em que a presença do usuário foi confirmada e que seja possível cancelar a participação;
- Através do horário, o programa deve ordenar os eventos mais próximos e informar se um evento está ocorrendo no momento (é desejável utilizar a estrutura DateTime para o controle de horários);
- O sistema também deve informar os eventos que já ocorreram;
- As informações dos eventos devem ser salvas em um arquivo de texto chamado events.data;
- Toda vez que o programa for aberto, deve carregar os eventos a partir da leitura deste arquivo;

Siga as instruções e implemente o sistema da forma mais completa que puder. A melhor forma de desenvolver as competências propostas em nossa unidade curricular é programando. Não se intimide, leia as referências da Unidade Curricular e inicie a implementação.

Insira abaixo o link de repositório de códigos