

Projeto prático – Parte 01

Objetivo:

Desenvolver uma aplicação para automatizar estabelecimentos comerciais (lojas, shoppings, restaurantes, etc) ou para melhoria/descrição dos pontos turísticos da cidade de Curitiba (ex.: parques, museus, etc). Para isso, as seguintes especificações devem ser atendidas:

- a) Escolha um tema (ex.: parques de Curitiba).
 - b) Crie uma situação-problema com a descrição de um cenário, baseado no tema escolhido, com todas as informações necessárias para desenvolver a aplicação. O texto deve ser escrito em até 20 linhas usando fonte Times New Roman tamanho 11.
 - c) Utilize o diagrama de classe da UML para modelar o sistema de gerenciamento contendo:
 - a. Classe concreta: no mínimo 5 e no máximo 10 (mostre os atributos e métodos)
 - b. Classe abstrata: pelo menos duas (mostre os atributos e métodos)
 - c. Interface: pelo menos duas
 - d. Herança: pelo menos dois níveis
 - e. Encapsulamento
 - d) Mostre a implementação da classe contendo o método main() aplicando os seguintes conceitos:
 - a. Objeto: pelo menos 3 objetos devem ser instanciados utilizando o construtor completo. Não é necessário pedir ao usuário que insira os dados de entrada.
 - b. Coleção: os três objetos devem ser armazenados em uma coleção (justificar o uso da coleção no relatório).
 - c. Polimorfismo: utilizar o conceito de polimorfismo (explicar o tipo de polimorfismo utilizado no relatório).
- ➔ Crie um relatório de até três páginas do tipo pdf contendo:
- O nome e GRR dos integrantes do grupo
 - O tema escolhido
 - A descrição da situação-problema
 - Modelagem do sistema usando o diagrama de classes da UML
 - Implementação da classe contendo o método main().

Avaliação:

- O projeto prático, somando todas as partes, será avaliado em até 20 pontos.

Entrega:

- O projeto deverá ser entregue no Moodle C3SL até 04/Outubro às 23h59.

Observação:

- O projeto poderá ser realizado em grupo de no MÁXIMO 03 estudantes.