

## **2ª Atividade Avaliativa – 2019 / Ciência da Computação**

Modelagem e Desenvolvimento de Sistemas Orientado a Objeto - **Prof. Anderson Barros**

- 1) Crie o diagrama de classe tendo associação do tipo “é um(a)” e “tem um(a)”. Em seguida desenvolva um sistema respeitando o diagrama criado.
- 2) Uma das classes criadas deve ser abstrata e conter métodos e/ou atributos abstratos e implementados na subclasse. Além destes, sobrescrever(override) o método toString().
- 3) O tema deve ser o mesmo utilizado na 1ª atividade, contendo 7 atributos privados, no mínimo 4 tipos de dados diferentes e 3 métodos (pensar em métodos sobrecarregados), além dos getters e setters.
- 4) Crie uma classe de validadores e defina dois métodos estáticos para esta classe que faça a validação de dados antes de ser enviado ao objeto.
- 5) Crie dois construtores diferentes para a criação dos objetos
- 6) Crie um Menu Principal que contenha as seguintes opções: 1) Cadastrar, 2) Mostrar, 3) Excluir e 4) Sair. Obs.: Todos estes processos devem acontecer em um vetor.
- 7) Coesão (O sistema deve fazer sentido e os conceitos muito bem empregados).

### **Pontuação para Avaliação**

Exercício 1 - 2,0  
Exercício 2 - 2,0  
Exercício 3 - 1,0  
Exercício 4 - 1,0  
Exercício 5 - 1,0  
Exercício 6 - 2,0  
Exercício 7 - 2,0

**Data de Entrega – 15/10**