

Atividade Acadêmica: Algoritmos e Programação – Estruturas Lineares

Professor: Guilherme Silva de Lacerda (guilhermeslacerda@gmail.com – gslacerda@unisinos.br)

Laboratório 4

Importante! Regras a serem seguidas

- 1) Todo e qualquer código deve ter seu teste equivalente (classe para testar o código)

Exemplo: Classe Conta tem que ter uma ContaTeste que realize os testes nela

- 2) Respeite as convenções de código

(<https://www.oracle.com/technetwork/java/codeconventions-150003.pdf>)

- 3) Estruture o projeto com pacotes, conforme exemplo

Nome do Projeto: Laboratorio2_Cinema

pacote1

Classe1

Classe2

pacote2

Classe3

Classe4

Importante:

- Atividade desenvolvida em duplas
- Atividade a ser entregue no ambiente EAD
- Formato de entrega: Arquivo ZIP dos códigos (sugestão de nome: **Lab4_NomeAluno1_NomeAluno2.zip**)
- Implementar testes automatizados com JUnit

Enunciado

Faça um programa para gerenciar uma emergência médica, que recebeu recentemente a vacina para o COVID-19.

Para isso, crie uma classe **Paciente**, que contenha nome e idade.

O programa deve gerenciar a fila usando a idade como **critério de prioridade** (os mais velhos devem ser atendidos primeiro).

Exemplos de pacientes:

Joana, 25

Beatriz, 60

Paulo, 76

Joao, 40

Isabella, 9

...

É necessário **criar uma lista** que corresponde a **realização da vacinação**. Ou seja, todo o paciente já vacinado (que será removido da fila), entrará na lista. Crie opções de poder apresentar os dados da fila de vacinação e os pacientes vacinados (lista).

Pode simular vários testes, com situações distintas. Também não esqueçam de usar as boas práticas de programação discutidas em aula.