

Nome do(a) Discente: _____ Turma: S73

Curso: _____ Horário de Começo: _____ Horário de Fim: _____

**Leia e entenda toda a prova, pois os enunciados estão completados uns nos outros.
 Utilize os bons princípios de projeto e programação orientada a objetos.**

Questões – Elabore código em C++ (2003), à luz do modelo dado na forma do diagrama de classes em UML abaixo, sendo que (bem entendido) os métodos das classes devem ter os programas apropriados desenvolvidos, conforme inclusive as indicações fornecidas no modelo em questão. Em tempo, cada classe no diagrama dado, com seus relacionamentos, comentários e afins, representa uma questão a ser resolvida cujo valor é de 2,00 pontos.

