

# Programação orientada pelos Objectos

## CrITÉrios de Avaliação

### 1. Qualidade do código

- a. Os tipos usados na declaração de variáveis não devem ser dependentes da implementação (privilegiar, quando possível, a utilização de interfaces em vez de classes)
- b. Minimizar a duplicação de informação (e.g. se um objeto for referenciado por várias ED, este objeto existe de forma única, sem necessidade de criação de cópias do mesmo)
- c. Minimizar a repetição de código (maximizando a reutilização)
- d. Definição de constantes quando necessárias (e.g. mensagens de output)
- e. Nomeação de variáveis de acordo com o seu significado
- f. As variáveis de instância não devem ser criadas como estáticas (verificar a validade da utilização de static)
- g. O acesso a um objeto deve ser feito por referência (versus utilização da String que representa a chave)
- h. Todo o código deve ser comentado, especificamente em situações em que este é menos claro

### 2. Classe Main

- a. Todas as mensagens de output são definidas na classe Main.
- b. Correta estruturação da classe Main (definição de um método por cada comando implementado)
- c. Não misturar interação com a lógica

### 3. Estruturação

- a. Organização em pacotes
- b. Cada classe desenvolvida terá uma interface associada
- c. Definição das interfaces necessárias (do domínio)
  - i. e.g. Interface global do sistema deve existir e conter (pelo menos) um método para cada comando do enunciado
- d. Implementação das Classes necessárias associadas às Interfaces criadas
- e. As listagens resultantes da execução de comandos disponíveis na classe Main devem ser suportadas por iteradores