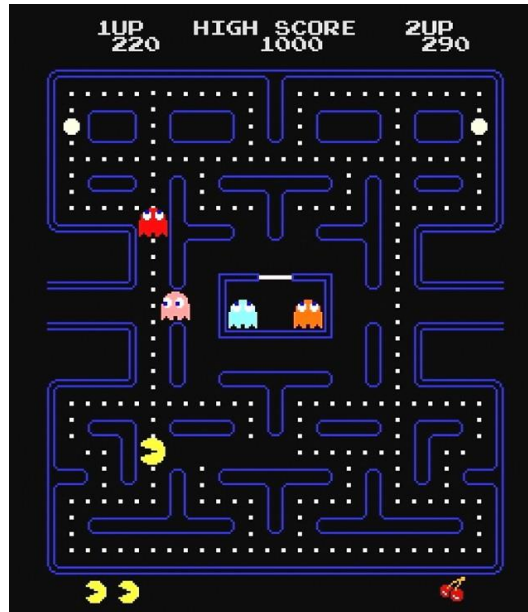


# IPRJ – ANÁLISE E PROJETO ORIENTADO POR OBJETOS

## LISTA DE EXERCÍCIOS 02

Projete um sistema para o jogo Pac-Man:



- 1) Apresente e descreva os casos de uso do sistema.
- 2) Elabore um diagrama de classes descrevendo as entidades e as relações entre os objetos que fazem parte do sistema.
- 3) Elabore os diagramas de sequência ilustrando as interações entre os objetos para as principais operações do sistema.