

 INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARAÍBA Campus Campina Grande	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA – CAMPUS CAMPINA GRANDE		
	CURSO:		
	PERÍODO:		TURMA:
	DISCIPLINA:	LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	
	PROFESSOR:	CÉSAR ROCHA VASCONCELOS	SEMESTRE LETIVO

NOME:	DATA:
-------	-------

Prática 01 - Modelagem & Codificação Iniciais

- 1) Usando uma ferramenta UML, crie uma classe **Calculadora** juntamente com uma classe de testes **TestarCalculadora** contendo o método *main*. Para relacionar as classes, identifique o relacionamento UML mais apropriado.
- 2) Após terminar a modelagem UML, abra a IDE de sua preferência e crie um novo projeto de nome *projCalculadora*. Lembre-se de criar uma estrutura de diretórios adequada (separando os arquivos fontes dos *bytecodes*). Crie agora um pacote *br.edu.ifpb* para armazenar as classes. Usando a sintaxe Java de maneira organizada, codifique agora as classes **Calculadora** e **TestarCalculadora** modeladas. A entidade **Calculadora** deve possuir pelo menos 2 propriedades e 4 serviços. Ao final, instancie um objeto calculadora dentro da classe de testes. Envie mensagens (métodos) para o objeto recém-criado e teste todos os serviços (estes deve funcionar normalmente).
- 3) (Para os alunos de excepcional intelecto!) Na modelagem UML, remova a classe de testes e insira uma nova classe **Menu** (com um serviço/método *exibirMenu()*, por exemplo) que possa iniciar o sistema com o método *main* e possa disponibilizar todas as opções mencionadas. Dica: procure informações sobre a classe *Scanner* no livro para realizar entrada de dados. Abaixo, segue um exemplo do Menu:

```

Calculadora
=====
1. Somar
2. Subtrair
3. Multiplicar
4. Dividir
5. Sobre a Calculadora
6. Sair
Digite uma opção: _

```