

AULA PRÁTICA 05

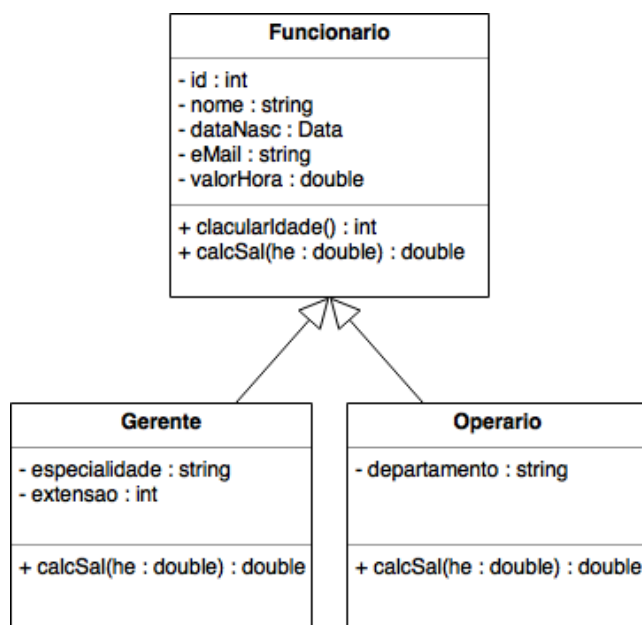
Objectivos:

- Criar programas em Linguagem C#.

Bom trabalho! ☺

EXERCÍCIOS







1. Crie as classes Funcionário, Gerente e Operário.





- a. Adicione os construtores (vazio, por parâmetros e cópia), selectores e modificadores definindo as regras de negócio para cada um dos atributos de acordo com as regras de negócio que considerar relevante.
- b. Implemente os métodos de comportamento das classes.
- c. Proceda de forma que a classe Funcionário não possa instanciar objectos.
- d. Teste a aplicação criando vários objectos das classes possíveis.
- e. Crie listas de objectos utilizando a classe `ArrayList()`.
- f. Guarde os objectos em ficheiros antes de sair do programa.
- g. Leia os ficheiros para as listas de objectos ao iniciar o programa.
- h. Crie um menu para facilitar a utilização do programa ao utilizador, de acordo com as tabelas do anexo.

Bom trabalho! ☺

ANEXO

Menu Principal
Indique a opção pretendida
1  Inserir Gerente
2  Inserir Operário
3  Visualizar Gerentes
4  Visualizar Operários
5  Visualizar Funcionários
6  Sair

Menu Gerentes (é apresentado quando escolhe a opção 3)
Lista de Gerentes:
1  01 André 01-01-1980 andre@mail.pt 7,00 Vendas 001
2  02 Maria 01-01-1980 maria@mail.pt 10,00 Caixas 002
Indique o Gerente que pretende alterar ou 0 para voltar

Menu Alterar Gerente (é apresentado quando escolhe alterar o Gerente 1)
Gerente: 01 André 01-01-1980 andre@mail.pt 7,00 Vendas 001
Indique a opção pretendida
1 Alterar Valor Hora
2 Calcular Idade
3 Calcular Salário

Menu Informação do Gerente (é apresentado quando escolhe calcular o salário do Gerente 1)
Gerente: 01 André 01-01-1980 andre@mail.pt 7,00 Vendas 001
Indique o número de horas que trabalhou
160
O salário bruto sem subsídios é: 1120