

INTRODUÇÃO À LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS

PROGRAMAÇÃO E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – 2º ANO

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE GPSI



“A programação é a arte de organizar e dominar a confusão.”

(Steve Jobs)



Pensar como objeto: Windows Forms

Módulo 10 | Linguagem Orientada a Objetos

Projeto: Alterações a implementar na classe Empresa – Projeto GestEmpresa

Objetivo:

- melhorar o funcionamento da aplicação e o controlo dos objetos da hierarquia de empregados.

Tarefas a realizar:

1. Atualizar a classe Empresa, utilizando uma BindingList para vincular a lista com a DataGridView.

2. Introduzir o conceito de cargos predefinidos:

- a. Criar uma lista de cargos disponíveis e respetivas constantes:

```
public static List<string> cargos = new List<string> { "Empregado",  
"Programador", "Analista" };
```

```
public const int CARGO_EMPREGADO = 0;
```

```
public const int CARGO_PROGRAMADOR = 1;
```

```
public const int CARGO_ANALISTA = 2;
```

3. Adicionar dados iniciais na aplicação

```
static Empresa()  
{  
    emp.Add(new Programador("António Pires", new DateTime(1968, 11, 19),  
    "antonio@mail.com", "910000000", new Morada("Rua da Alegria", "Porto", "4000-000"),  
    "C#"));  
    ...  
}
```

4. Atualizar a ligação do formulário aos dados do empregado.

BOM TRABALHO! TU ÉS CAPAZ! CONSTRÓI O TEU CONHECIMENTO...

Os facilitadores da aprendizagem,

Andreia Quintal | Carlos Almeida | Cristina Gonçalves | Pedro Cardoso