

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
DISCIPLINA: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II
PROFESSOR: TIAGO BONINI BORCHARTT

Reposição

1. Crie um programa em java, utilizando a biblioteca gráfica Swing, que seja semelhante ao aplicativo abaixo. O programa deve receber do usuários o seu nome e a sua data de nascimento. Após o usuário clicar no botão "Calcular idade", o sistema deve apresentar para o usuário a idade que ele têm. Os padrões de programação de orientação a objetos devem ser seguidos. O programa deve tratar erros de entrada (try-catch). Submeter aqui no formulário somente os arquivos-fonte (.java).

