

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

CAMPUS TIMÓTEO

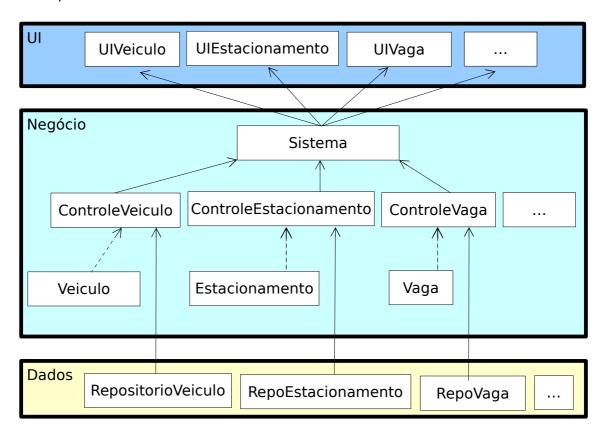
Trabalho 3 - Ling. de Programação II - Prof. Luciano Moreira

Curso Técnico de Informática - 05 / 09 / 2015 - 10 pontos

O trabalho 3 será uma modificação do trabalho 2 acrescentando os conceitos de arquitetura em camadas, acrescido das seguintes funcionalidades:

- Cadastro de usuário
- Login de usuário

Exemplo:



Faça uma classe Programa que instancia o objeto Sistema e os objetos UI. Observe que o menu principal deverá ficar na classe UIPrincipal.

OBSERVAÇÕES:

- O trabalho deve ser desenvolvido na linguagem Java utilizando-se dos conceitos de Orientação a Objetos (encapsulamento, construtores, static, método fábrica, herança, ...);
- Data da entrega e DEFESA será 29/09/2017.

BOM TRABALHO!