Treinamento em Java WebDeveloper Lista de Exercícios

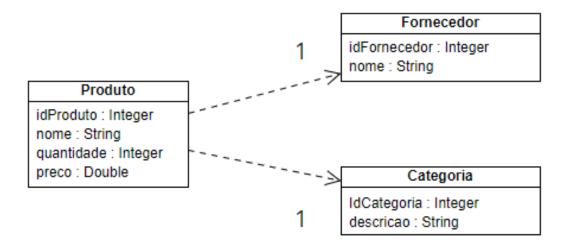
Programação Orientada a Objetos em Java.

Prática:

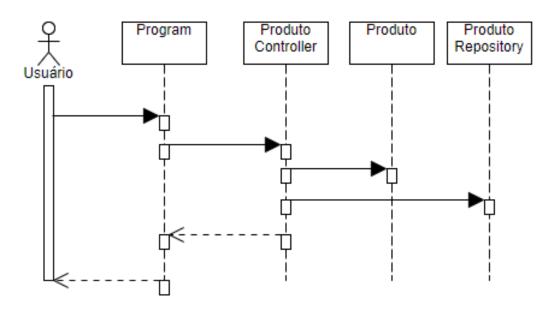
Tarefa 1

Crie um projeto do Java:

• Desenvolva o modelo de entidades abaixo:



- Crie uma solução em camadas que permita ao usuário entrar com os dados do Produto, Fornecedor e Categoria.
- Faça com que o sistema cadastre essas informações em um arquivo texto.



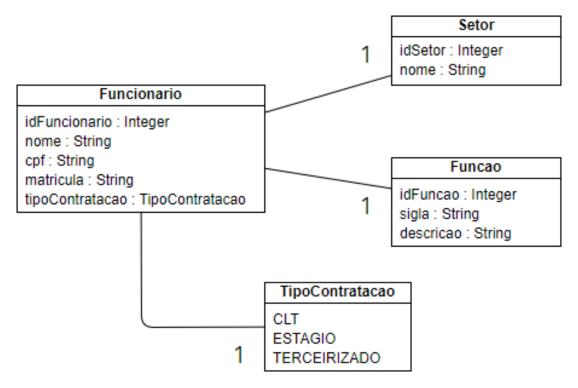
Treinamento em Java WebDeveloper Lista de Exercícios

Programação Orientada a Objetos em Java.

Lista 03

Tarefa 2 Crie um projeto do Java:

• Desenvolva o modelo de entidades abaixo:



- Crie uma solução em camadas que permita ao usuário entrar com os dados do Funcionario, Setor e Função.
- Faça com que o sistema cadastre essas informações em um arquivo texto.

