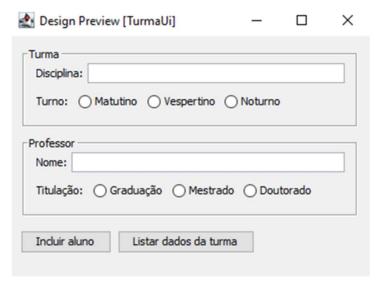
Universidade Regional de Blumenau Centro de Ciências Exatas e Naturais Departamento de Sistemas e Computação Professor ROBSON WALTER DE SOUZA Programação Orientada a objetos

## Lista de Exercícios 07b

## Questão 1

O objetivo deste exercício é praticar a utilização de novos componentes GUI. Para isso, crie uma aplicação com interface gráfica semelhante à:



O painel superior, denominado "Turma" é utilizado para definir os dados da turma (disciplina e turma). O painel "Professor" é utilizado para definir o professor que leciona a disciplina para a turma.

O botão "Incluir aluno" deve abrir uma nova tela, para possibilitar que o usuário forneça os dados de um novo aluno a ser adicionado à turma. Construir a tela semelhante à vista abaixo:



Quando o usuário clicar no botão "Confirmar", a aplicação deve adicionar o aluno à turma. Logo em seguida, deverá fechar a tela. O botão "Cancelar" deve apenas fechar a tela.

O botão "Listar dados da turma" deverá listar os dados da turma, numa tela semelhante à vista abaixo:

