

Programação Orientada a Objetos

Trabalho Final

Professora:
Ana Paula G. D. Carrare

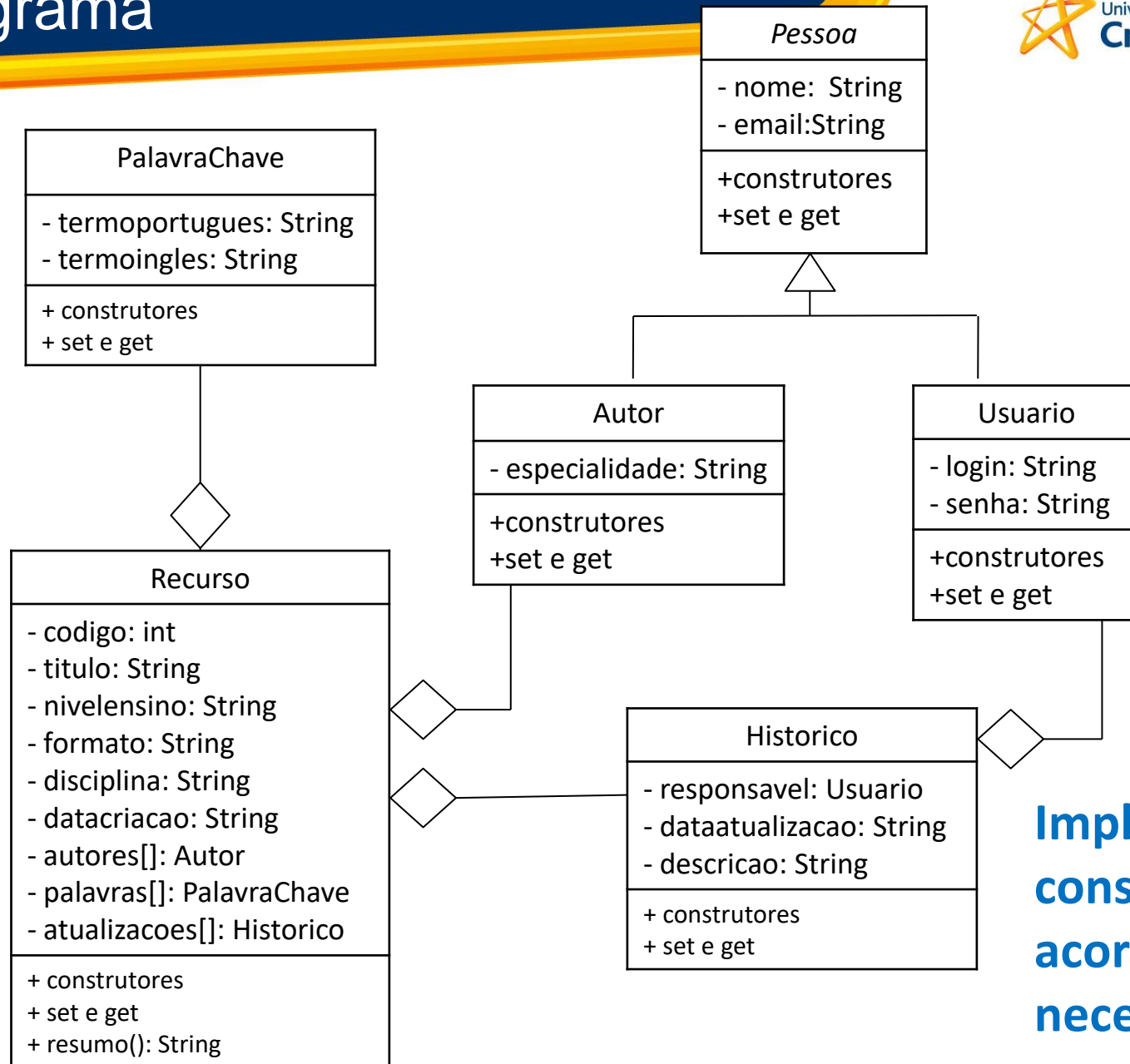
Orientações Gerais

- O trabalho deve ser feito em grupo de 3 a 5 alunos.
 - Não serão aceitos trabalhos de grupos com quantidade de integrantes fora desta faixa.
- O trabalho deverá ser apresentado em laboratório e todos os integrantes devem estar presente.
- Certifiquem-se de que os nomes de todos os integrantes do grupo estão na janela Sobre (solicitada a seguir), pois não serão considerados alunos que não constiverem lá.
- Data da apresentação: dia 22/05 das 19h30 às 21h30.
- Após a apresentação o trabalho deve ser enviado pelo link disponível no Blackboard por um integrante apenas.

Descrição

- Crie um programa em Java, com interface gráfica para gerenciar recursos didáticos. Neste programa deve ser possível:
 - Cadastrar um ou mais recursos didáticos;
 - Consultar os recursos didáticos pela data de criação. Do que for encontrado, deve ser apresentado o título em uma combo e ao escolher um dos itens da combo devem ser apresentados todos os dados dele em uma TextArea, utilize o método `resumo()` da classe `Recurso`.
 - Deve haver um menu e nele deve haver pelo menos a opção `Sobre`, que deverá abrir uma janela com os RGMs e nomes de todos os integrantes do grupo.
- Sempre que for necessário criar um vetor, utilize `ArrayList`.
- Para desenvolver o programa deve ser utilizado o diagrama apresentado no próximo slide.

Diagrama



Implemente os construtores de acordo com a necessidade do seu programa