

C206 – Programação Orientada a Objetos – 2021/1

Professor: Renzo Mesquita

Monitor: Gabriel Pivoto

Terceira Avaliação de C206 – L3

Rocket League é um jogo multiplayer que consiste em um futebol de carrinhos. A empresa produtora do game pediu a você que criasse uma interface gráfica para cadastro dos carrinhos, indicando apenas três informações para cada carrinho: nome do jogador (String), velocidade (int) e qual chassi (String), devendo este ser selecionado a partir de um combo box com as seguintes opções: Octane, Breakout ou Merc. A interface deve ser da seguinte forma:

Cadastro

Nome do Jogador: Velocidade do Carrinho:

Chassi: Octane ▼
Octane
Breakout
Merc

Cadastrar Carrinho

Limpar

Informações

Jogador: Velocidade: Chassi:

Listar

Os carrinhos cadastrados devem ser salvos em um arquivo .txt, e ao clicar no botão Listar, os carrinhos já cadastrados devem ser listados. O botão Limpar deve ser usado para limpar as informações escritas nos campos de texto.

Você deve impedir que o usuário deixe algum campo vazio ao cadastrar um carrinho. Se algum campo ficar vazio, a exceção CampoVazioException (você deve criar essa exceção personalizada) deve ser lançada. Utilize um JOptionPane para mostrar a mensagem “Preencha os campos corretamente!”, caso isso aconteça.

Dicas:

- Use a main apenas para chamar a interface gráfica;

- A interface não precisa ser idêntica a dessa prova, mas deve ter as mesmas funções;
- Utilize a classe Arquivo apresentada em aula (faça as alterações necessárias) com os métodos de ler e escrever para fazer o cadastro e a listagem dos carrinhos;
- Os atributos do carrinho são públicos;
- Separe a interface em dois painéis: um para cadastro e outro para listagem.