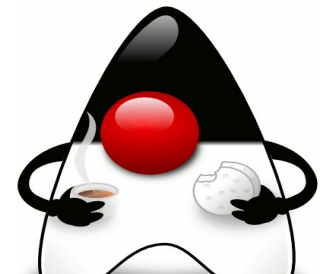


# **LABORATÓRIO DE APLICAÇÕES DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO**

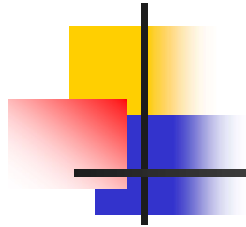
## **08**

**Prof. Marcos Antonio**



# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício08\_1**

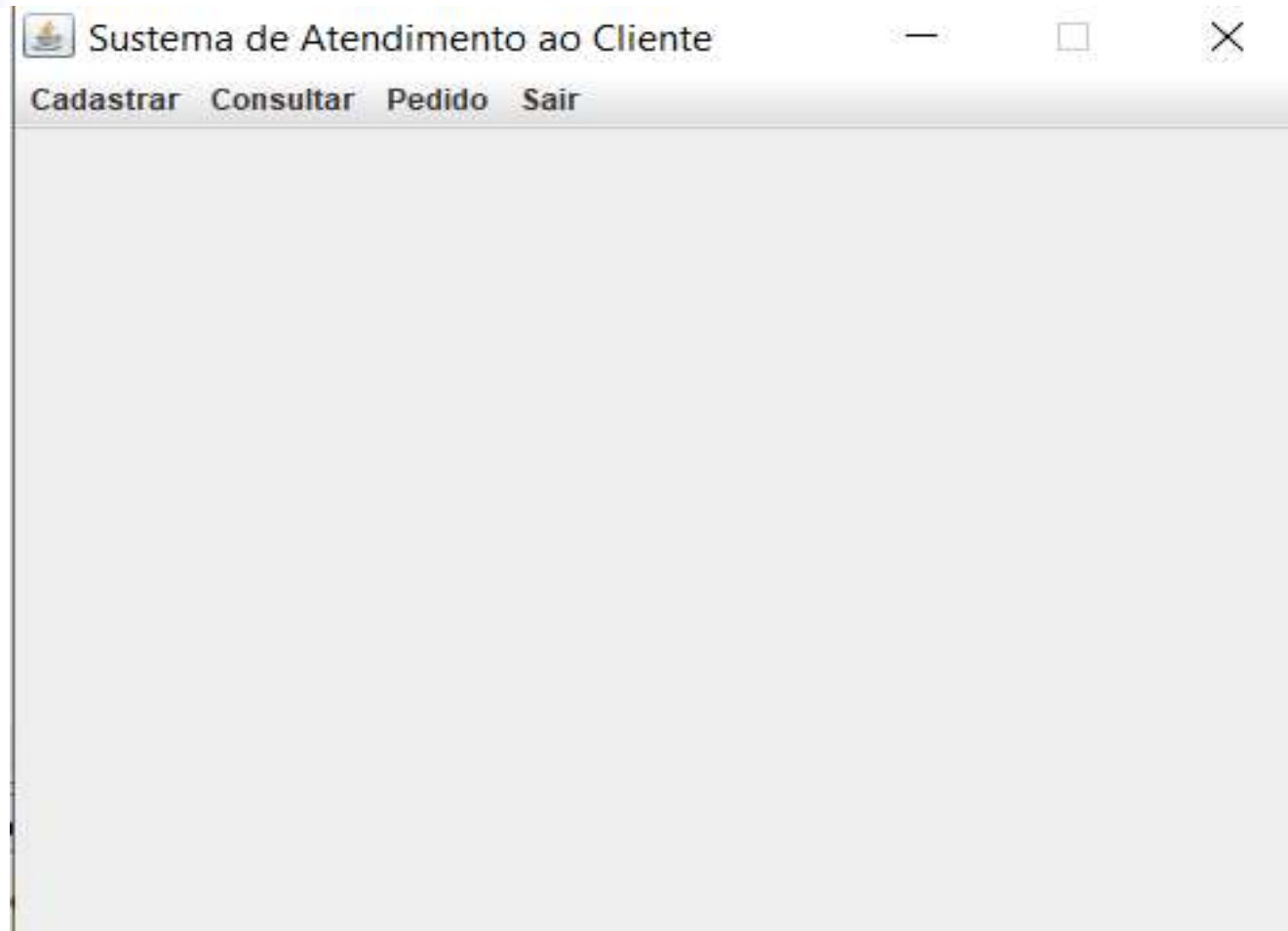


**Criar um Menu como interface gráfica de um rede de pizzarias´possibilitando:**

- **Cadastrar: Cliente, Pizza**
- **Consulta: Cliente, Pizza,**  
**Cliente/Pizza**
- **Pedido: Pizza, Refrigerante,**  
**Cerveja, Vinho**
- **Sair**

# PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

## Exercício08\_1 - Sugestão





# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício08\_2**

---

**Desenvolver uma interface gráfica para o exercucuo08\_1, que cadastra, altera e exclui clientes.**

**Para os botões de alterar e excluir deve ter o botão correspondente de confirmar.**

# PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

## Exercício08\_2 - Sugestão



Sistema de Atendimento ao Cliente

### CADASTRAMENTO DE CLIENTES

Codigo do ...

Nome

Endereço:

Telefone:

Status do Cliente

☐ Novo

☐ Ruim

☐ Regular

☒ Bom

Cadastr... Alterar Excluir Limpar

# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício08\_3**

---

**Desenvolver uma interface gráfica para o exercucuo08\_1, que cadastra, altera e exclui pizzass.**

**Para os botões de alterar e excluir deve ter o botão correspondente de confirmar.**

# PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

## Exercício08\_3 - Sugestão

**Sistema de Atendimento ao Cliente**

### CADASTRAMENTO DE PIZZAS

Nome da Pizza:

Preço:

Componente:  **Incluir**

Componentes da Pizza:

**Cadastr...    Alterar    Excluir    Limpar**

Cr java.awt.Component.setSize(int arg0, int arg1)