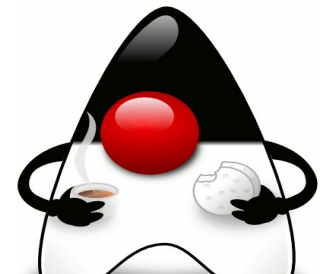


# **LABORATÓRIO DE APLICAÇÕES DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO**

## **07**

**Prof. Marcos Antonio**





# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício07\_1**

---

**Desenvolver uma Interface gráfica que permita a manutenção (incluir, alterar e excluir) dos dados de um Pet-Shop com canil e truques para os Pets.**

# PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

## Exercício07\_1 - Sugestão

**SISTEMA CADASTRAMENTO DO PET-SHOP**

**Dados do PET**

Núm Pet

Nome Pet

Idade Pet

**Dados do CANIL**

Nome Canil

Local Canil

**Dados do TRUQUE**

Id Truque

Nome Truque

☐ Nível 1    ☐ Nível 2    ☐ Nível 3

☐ Nível 4    ☐ Nível 5    ☐ Nível 6

**Incluir**

**Alterar**

**Excluir**

**Limpar**

**SAIR**

# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício07\_2**

---

**Analisar o Exemplo17,  
Para uma aprendizagem mais  
avançada, pode-se utilizar a aula de  
JDBC (Exemplo14) e incluir Banco  
de Dados no exercício.  
Utilizar o Modelo-Entidade-  
Relacionamento criado na apostila  
10 de Banco de Dados.**



# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício07\_2**

---

**JUNTO CO EXTA APOSTILA  
SEGUE O TRABALHO DE  
ALPOO.**