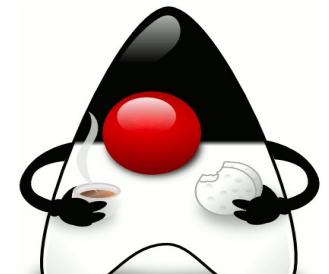


# **LABORATÓRIO DE APLICAÇÕES DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO**

## **09**

**Prof. Marcos Antonio**





# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício09\_1**

---

**Criar uma classe Aluno para atender à interface gráfica fornecida no final. Os atributos da interface: nome, endereço, cidade, estado, sexo, opção de curso, uma área de interesse e observação devem ser armazenados em uma matriz 10x8 de Strings.**



# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

## **Exercício09\_1**

---

**Ao ser clicado no botão INSERIR, guardar os dados na matriz e ao ser clicado no botão CONSULTAR, mostrar os dados do nome digitado.**

**Encerrar o programa pelo botão SAIR e pelo EXIT\_ON\_CLOSE.**

# PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

## Exercício09\_1 - SUGESTÃO

Classe do Exercício 09

**Nome:**

**Endereco:**

**Cidade:**  **Estado:** AC

**Sexo:** ☐ Masculino ☐ Masculino

**Opção:** ☐ Curso 1 ☐ Curso 2 ☐ Curso 3

**Interesse:**

Redes  
Internet  
Hardware  
Software  
Banco de Dados  
Segurança  
Emoresas 4.0

>>

<<

**Observa...**