

Disciplina - POO -II (3º Anos Informática)
(Lista referente Manipulação de String) Orientação a
Objetos e Interface Gráfica – Swing)

PROBLEMAS

- 1) Elaborar um programa que escreva em uma caixa de texto uma frase e armazene essa frase em uma caixa de lista (Usar Encapsulamento).
- 2) Elabore um programa que gere 10 número aleatórios entre 30 – 90 e armazene esses números em uma caixa de lista (Usar Encapsulamento).
- 3) Dada uma lista de nomes, com seus respectivos sobrenomes ao selecionar um botão de comandos, enviar para um outras lista o mesmo nome com o sobrenome a frente do nome, deverá ser criado um método específico para implementar a tarefa.

Exemplo: Lista-1: Carlos Hozemberg

Lista-2: Hozemberg, Carlos

- 4) Implementar um programa usando encapsulamento, que permita a entrada de um número natural no intervalo de (1 a 10) e retorne o número correspondente em romano (Usar Encapsulamento).

Usar essa implementação usando uma caixa de lista.

Requisitos:

- a) Só poderá ser usada a instrução if apenas uma única vez.
 - b) Não poderá ser usadas as instruções while, for, swith para efetuar o condicionamento de classificação dos termos.
 - c) Não poderá ser usado vetor para resolver esse problema.
 - d) A classe que resolve o problema deverá esta separada da classe da interface.
- 5) Elabore uma interface gráfica que permita a aquisição de uma frase, inserida em uma caixa de texto, informar o número de vogais e de consoantes pertencentes a frase.
 - a) A classe que encontra as vogais e consoantes, deverá estar separada da interface.
 - b) O programa não deverá efetuar, distinção de maiúsculo e minúsculo.
 - c) A implementação deverá usar o conceito de encapsulamento.
 - d) Mostrar o resultado em uma caixa de lista.
 - e) Desenhe o diagrama de classes da solução implementada.