

Curso <i>Bacharelado em Ciência da Computação</i>			Campus <i>Jataí</i>
Disciplina <i>Programação Orientada a Objetos</i>			
Nome do(a) acadêmico(a)			
Nº de matrícula	Turma <i>3º Período</i>	Data de Entrega <i>06/07/2017</i>	Professor(a) <i>Marcos Wagner de Souza Ribeiro</i>

Uma empresa necessita de um sistema para controle de Clientes (Pessoa Física e Pessoa Jurídica). O projeto do sistema contém uma estrutura de classe de acordo com a Figura 1. A principal característica desta estrutura é o fato da utilização da herança como forma de reutilização do código. Outra característica é a utilização de uma composição (classe Endereço).

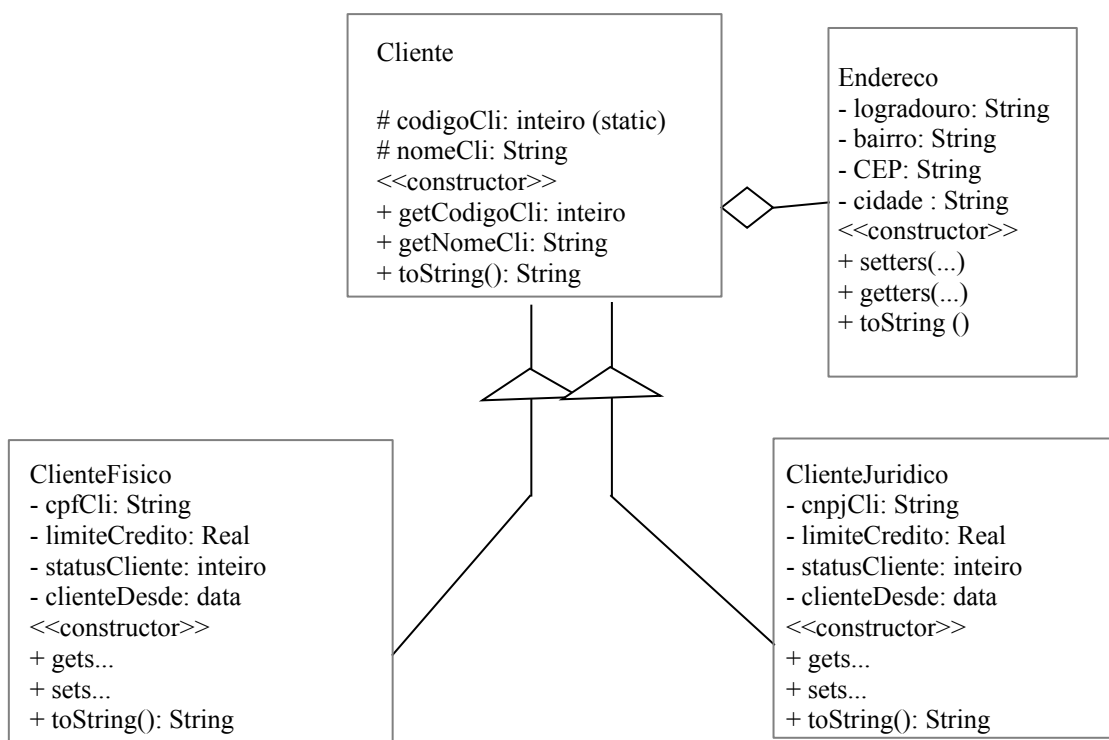


Figura 1 – Diagrama de Classe do sistema

Questões

Questão 1 – Escrever um código de programação em Java que programe a classe **Cliente** com composição de **Endereço** descrita no diagrama de classes. A classe **Clientes** será abstrata e servirá apenas como superclasse para outras.

Questão 2 – Escrever um código de programação em Java que programe a classe **ClienteFisico** e **ClienteJuridico**, que herdará a classe **Cliente**.

Questão 3 – Escrever um código de programação em Java que programe uma interface gráfica usando **JFrame** (Figuras 2 a 4) incluindo as classes **ClienteFisico** e **ClienteJuridico**, com os respectivos métodos implementados (*).

* As informações poderão ser gravadas em: ArrayList, Arquivo Texto, Banco de Dados. O método **INCLUIR** grava os dados. O método **LISTAR** mostra todos os clientes gravados. O método **EXCLUIR** remove o registro exibido. O status do cliente terá as opções: 1 – Preferencial; 2 – Ouro; 3 – Prata; 4 – Bronze.

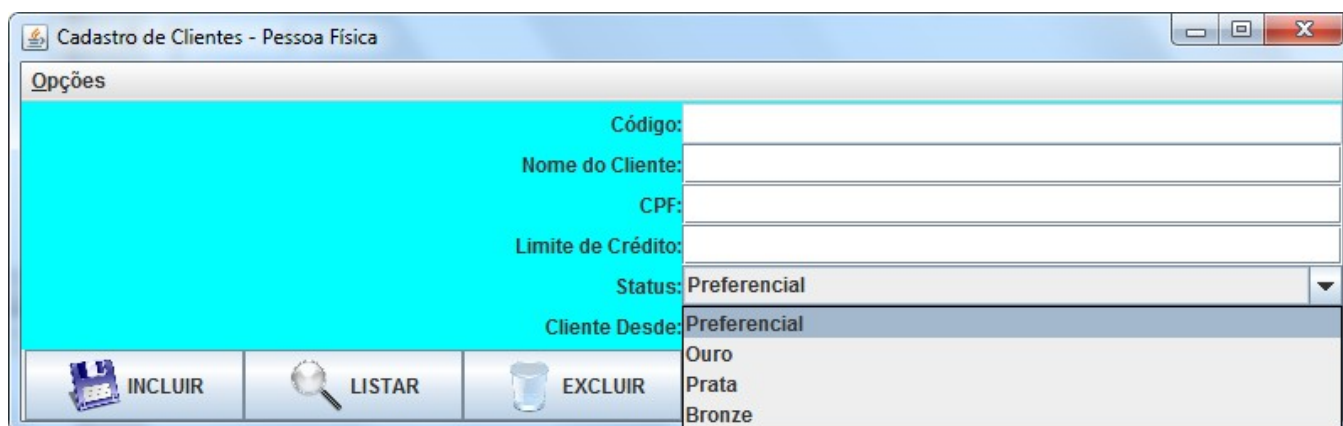


Figura 2 – Interface do Cadastro de Clientes (Pessoa Física)

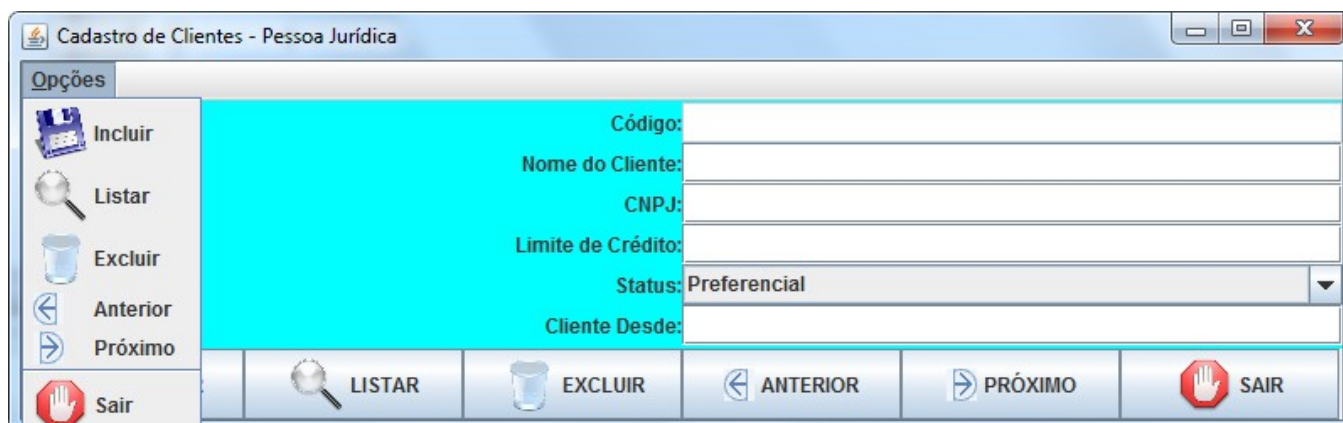


Figura 3 – Interface do Cadastro de Clientes (Pessoa Jurídica)

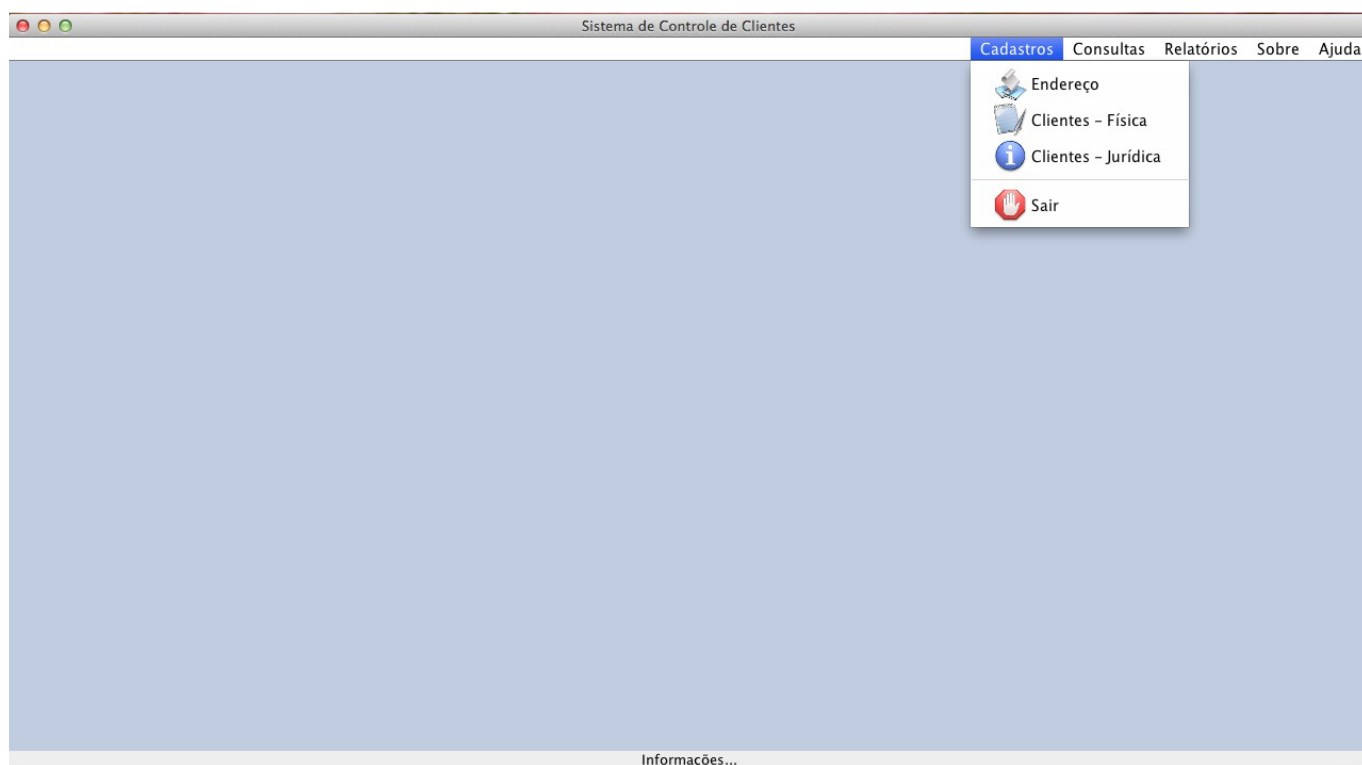


Figura 4 – Interface de entrada do sistema