



Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP
Instituto de Ciências Exatas e Biológicas - ICEB
Departamento de Computação - DECOM
Disciplina: BCC 221 Programação Orientada a Objetos

Lista 5

1. Crie 4 classes para desenvolver a lógica do sistema.
 - (a) Classe Pizza com os atributos e métodos: id, nome, preço, tamanho, getters/setters e toString.
 - (b) Classe Funcionário com os atributos e métodos: cpf, nome, cargo, getters/setters e toString.
 - (c) Classe ListaPizza para armazenar um conjunto de instancias da classe Pizza: addPizza, removePizza, obtemPizza e listaPizza. .
 - (d) Classe ListaFuncionario para armazenar um conjunto de instancias da classe Funcionário: addFunc, removeFunc, obtemFunc e listaFunc.
2. Crie uma tela (JFrame) para simular uma Pizzaria Virtual.
 - (a) A tela deverá ter 4 botões (cadastrar, excluir, listar e sair).
 - (b) O botão Sair deverá finalizar o programa.
 - (c) O botão Cadastrar deverá abrir outra janela com campos para cadastrar uma pizza.
 - (d) O botão Listar deverá abrir outra janela que irá exibir todas as pizzas já cadastradas.
 - (e) O botão Excluir deverá abrir uma janela, que de a possibilidade de excluir uma pizza informando o ID da mesma.
3. No mesmo projeto crie o visual de uma tela de login, a tela deverá ter 2 campos para informar nome e senha, além de um botão para confirmar a ação de login. Quando o botão "login" for clicado, a tela anterior deverá ser iniciada.
4. Crie duas instancias de funcionário no começo da execução do programa com nome, senha, cpf pré-definidos. Um deles deverá ser criado com cargo de administrador ("A") e o outro com cargo de colaborador ("C"). A tela de login deverá verificar qual dos funcionários esta tentando login e seguir o seguinte protocolo.
 - (a) Caso seja um funcionário com o cargo de administrador, exibe todas opções.
 - (b) Caso seja um funcionário com o cargo de colaborador, oculta a opção/botão Excluir.