 INSTITUTO POLITÉCNICO DA MAIA IPMAIA	Prova Teste prático / Avaliação Contínua	Ano letivo 2018/2019	Data 12-11-2018
	Unidade Curricular Linguagens de Programação	Hora 08h15	Duração 01h00

NOME _____ Nº _____

CURSO _____

OBSERVAÇÕES:

- Para a elaboração do Teste C# é necessário a pasta “TesteCSharp.zip”, disponibilizados no portal.
- Não é permitida a consulta de elementos de estudo nem de colegas.
- O projeto do Visual Studio deverá ser entregue no portal numa pasta comprimida com o nome do aluno exemplo: “Rui Dias.zip”.
- Sempre que aplicável deve ser explicado o raciocínio lógico (ex. algoritmo ou comentado o código).

Grupo I (20 valores)

1. Formatar o *Form*:

1.1 Alterar o nome apresentado no *Form* para “Reg. Jogadores”. (1 Valor)

2. Criar a *class* Jogador:

2.1 Criar os atributos do jogador: nome, email, idade, topScore. (1 Valor)

2.2 Criar o construtor por defeito e um construtor por parâmetros. (2 Valores)

2.3 Criar os métodos *Get* e *Set* necessários. (3 Valores)

2.4 Criar o *override* do método *toString* de forma a devolver uma *string* com os dados formatados da seguinte forma: (1,5 Valores)

Nome: 190 pontos

nome

↑


↑

TopScore

3. Registrar Jogador.

3.1 O *click* no botão “Registrar Jogador” deve guardar todos os dados disponíveis numa instância da *class* Jogador. (2 Valores)

3.2 Depois de guardar os dados, estes devem ser adicionados à *listBox*. (1,5 Valores)

 INSTITUTO POLITÉCNICO DA MAIA IPMAIA	Prova	Ano letivo	Data
	Teste prático / Avaliação Contínua Unidade Curricular Linguagens de Programação	2018/2019 Hora 08h15	12-11-2018 Duração 01h00

4. Criar o *menuStrip*:

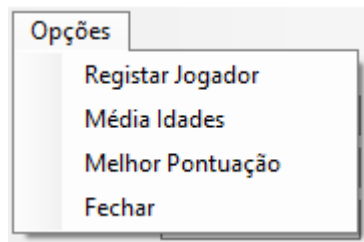


Figura 1 - *menuStrip*

- 4.1 Criar o *menuStrip* como ilustrado na Figura 1. (2 Valores)
- 4.2 O *click* no botão “Registar Jogador” do *menuStrip* deve funcionar da mesma forma do botão “Registar Jogador” do *Form*. (1,5 Valores)
- 4.3 O *click* no botão “Média Idades” do *menuStrip* deve apresentar a média das idades dos jogadores registados. (1,5 Valores)
- 4.4 O *click* no botão “Melhor Pontuação” do *menuStrip* deve apresentar o nome e a pontuação do jogador com melhor pontuação. (1,5 Valores)
- 4.5 O *click* no botão “Fechar” do *menuStrip* deve fechar a aplicação. (1,5 Valores)

FIM