Professor Isaac

Programação Orientada a Objetos

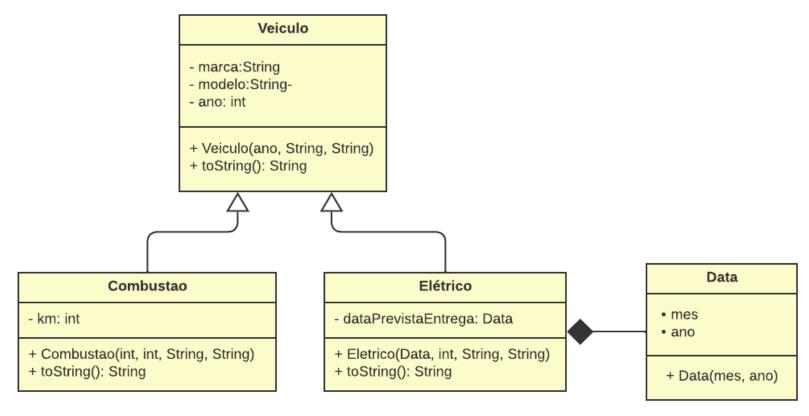
centro universitário



Prova

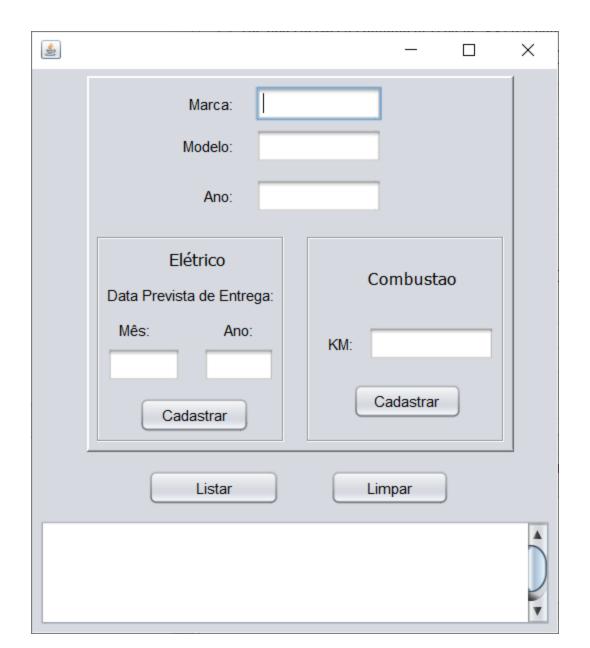
Prova – Diagrama de Classes

☐ Crie as classes conforme apresentado:

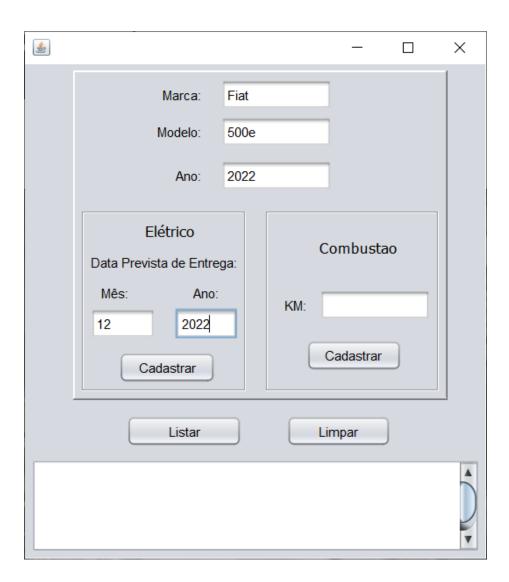


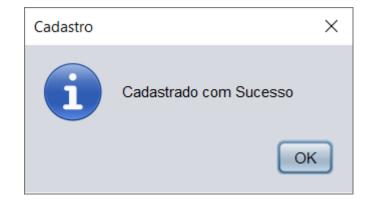
- Crie os métodos getters e setters que forem necessários.
- Crie os métodos e atributos da Classe Data.

GUI – Crie a interface abaixo



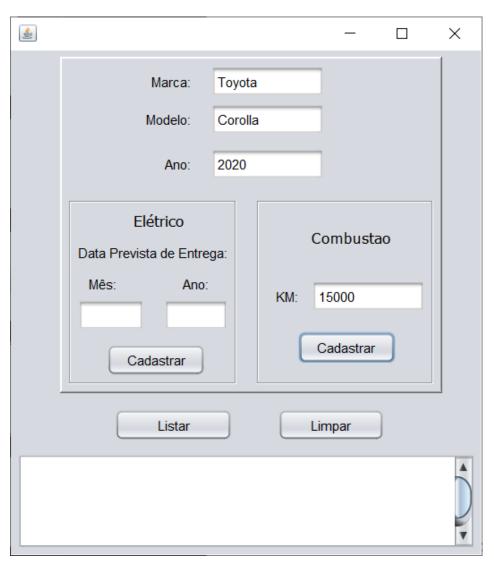
GUI – Inserir Carro Elétrico

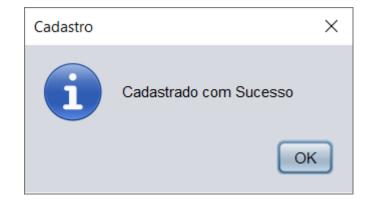




Insira o objeto da Classe Eletrico em um ArrayList (use o mesmo arrayList para a classe Eletrico e a classe Combustao)

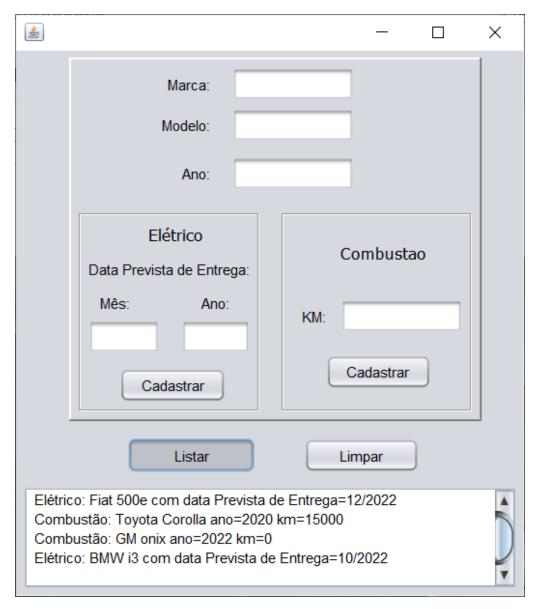
GUI – Inserir Carro a Combustão





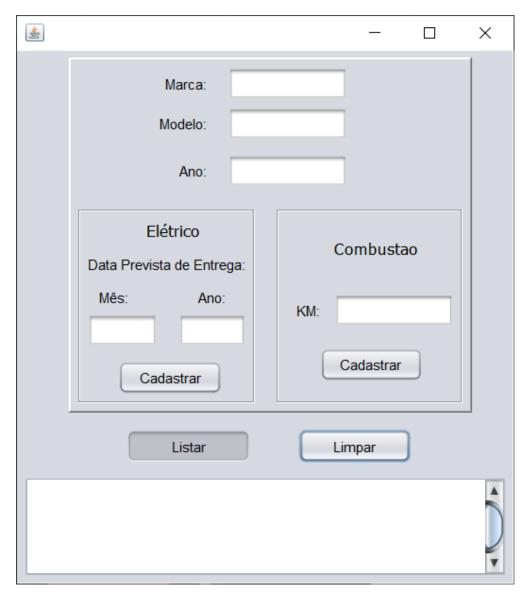
Insira o objeto da Classe Combustao em um ArrayList (use o mesmo arrayList para a classe Eletrico e a classe Combustao)

GUI – Listar carros cadastrados



Formate o texto exatamente igual ao apresentado na GUI acima.

GUI – Limpar



Limpar todos os campos da GUI com o botão limpar.

Prova - Especificações

- □ O que deve ser entregue no Moodle:
 - Todos os códigos fontes do projeto.
 - Um executável do seu projeto (.jar) (gere no final).

Sem o executável .jar será descontado 2 pontos na prova.

Não será aceito a prova após o termino da aula, portanto gerencie seu tempo, o Moodle não aceitará envios fora do prazo.