

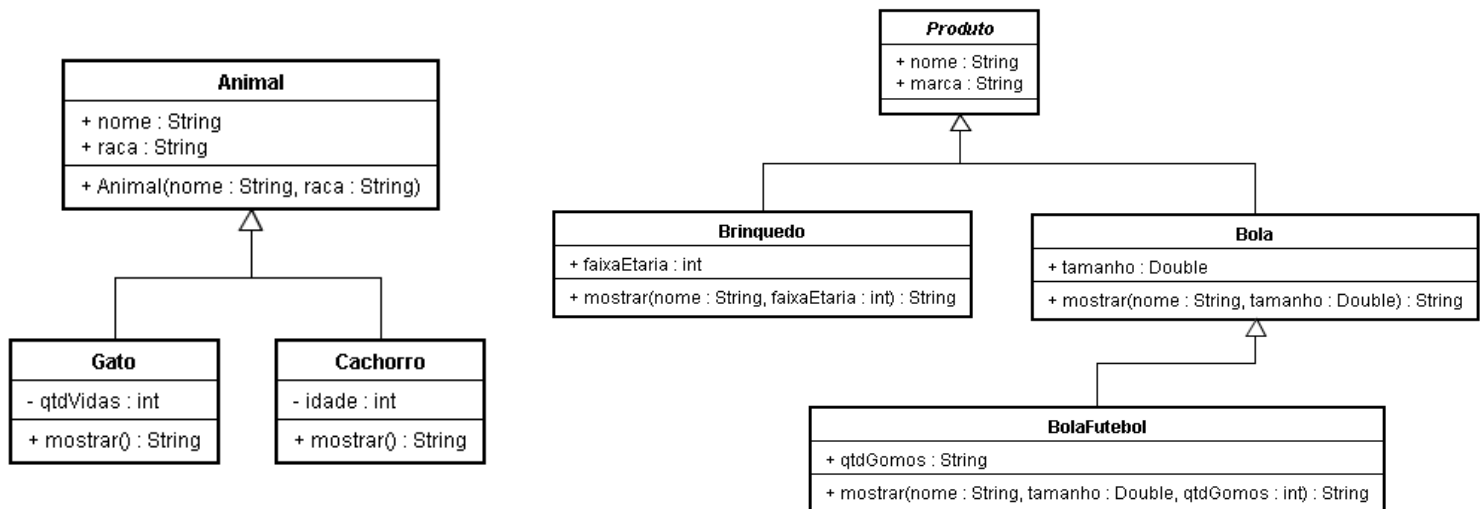
Professor: Mário da Silva de Jesus

Data:

Nome:

Ementa: Padrões de projeto Orientados a Objetos. Padrões Fundamentais GoF. Padrões arquiteturais: Model View Controller (MVC), Model-View-ViewModel (MVVM) e Model View Presenter (MVP). Desenvolvimento utilizando banco de dados para adicionar, apagar, atualizar e pesquisar. Persistência de dados utilizando frameworks. de interface gráfica. Desenvolvimento Dirigido a Testes (TDD). Controle de versionamento.

1-) Gere códigos para os diagramas abaixo. Teste os mesmos em Objetos dentro de formulários.



2-) Crie uma classe chamada **Ingresso** que possui um **valor em reais** e um **método imprimeValor()**.

- crie uma classe **VIP**, que herda **Ingresso** e possui um **valor adicional**. Crie um método que **retorne** o **valor** do **ingresso** VIP (com o **adicional incluído**).
- crie uma classe **Normal**, que herda **Ingresso** e possui um **método** que **imprime**: "**Ingresso Normal**".
- crie uma classe **CamaroteInferior** (que possui a **localização** do ingresso e **métodos** para **acessar** e **imprimir** esta **localização**). A classe **herda** da classe **VIP**
- crie uma classe **CamaroteSuperior**, que é mais cara (possui **valor adicional**). Esta **última** possui um **método** para **retornar** o **valor** do **ingresso**. A classe **herda** da classe **VIP**.

3-) Crie a classe **Imovel**, que possui um **endereço** e um **preço**.

- crie uma classe **Novo**, que herda **Imovel** e possui um **adicional** no **preço**. Crie **métodos** de **acesso** e **impressão** deste **valor adicional**.
- crie uma classe **Velho**, que herda **Imovel** e possui um **desconto** no **preço**. Crie **métodos** de **acesso** e **impressão** para este **desconto**.

4-) Classe a ser criada

Crie uma **classe** com **três atributos** públicos do tipo **inteiro**. Exemplo valor1, valor2 e verificacao.

Crie um **construtor** que inicie os **atributos (variáveis)** com os valores 0 (zero).

Crie um **método** do **tipo void, sem parâmetros (vazio)**. O **nome** do **método** deve se chamar **verificaMaior** e dentro do corpo do método **verifique** qual dos **dois atributos** é o **maior** e **guarde** no **terceiro atributo**. (Se os valores forem iguais mostre 0 (zero));

Crie um **método** do **tipo int**, com **dois parâmetros inteiros**. O **nome** do **método** deve se chamar **verificaMaior**, use o conceito de **sobrecarga** e dentro do corpo do método **verifique** qual dos **dois parâmetros** é o **maior** e **retorne** para o **nome** do **método a resposta**. (Se os valores forem iguais mostre 0 (zero));

Crie um **método** do **tipo void, sem parâmetros (vazio)**. O **nome** do **método** deve se chamar **verificaMenor** e dentro do corpo do método **verifique** qual dos **dois atributos** é o **menor** e **guarde** no **terceiro atributo**. (Se os valores forem iguais mostre 0 (zero));

Crie um **método** do **tipo int**, com **dois parâmetros inteiros**. O **nome** do **método** deve se chamar **verificaMenor**, use o conceito de **sobrecarga** e dentro do corpo do método **verifique** qual dos **dois parâmetros** é o **menor** e **retorne** para o **nome** do **método a resposta**. (Se os valores forem iguais mostre 0 (zero));

Crie um **método estático** do **tipo String**, com **um parâmetro inteiro**. O **nome** do **método** deve se chamar **verificaPrimo**, e dentro do corpo do método **verifique** se o valor informado via parâmetro é primo ou não. Se for **retorne** com a mensagem **“Esse número é primo”** senão **retorne** com a mensagem **“Esse número não é primo”**.

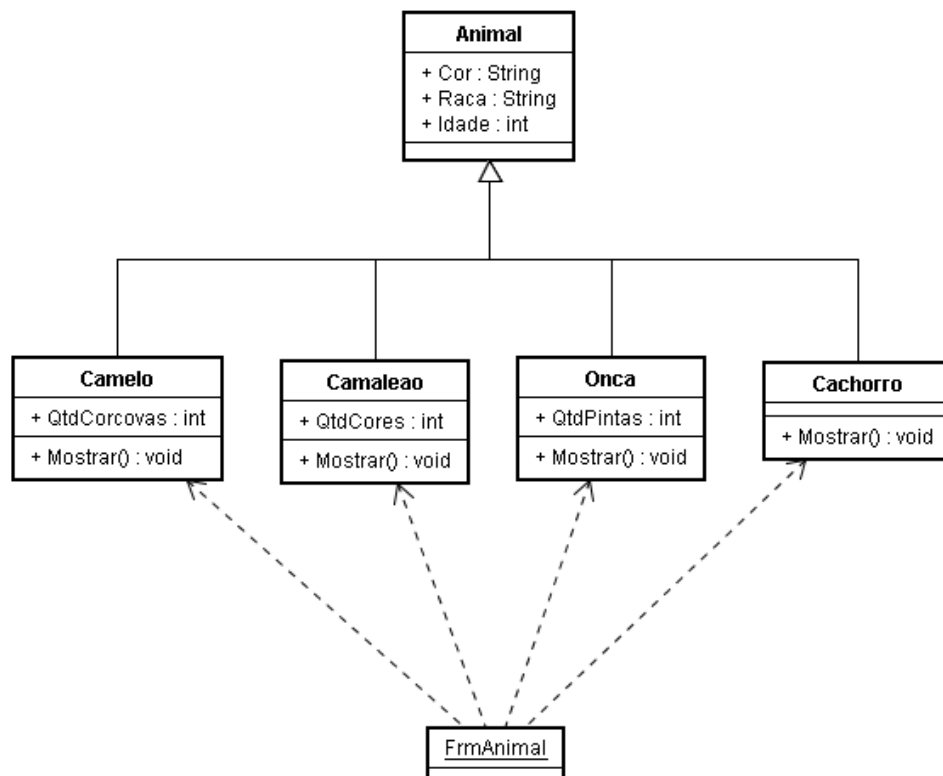
Teste da classe com os métodos acima

Crie um formulário chamado FrmTesteClasse com designer abaixo e teste todos os métodos criados da classe acima. Cada botão deve chamar um método específico.



O formulário, intitulado "FrmTesteClasse", possui um fundo cinza claro. No topo, há dois campos de entrada de texto brancos, um acima do outro. Abaixo deles, o texto "resposta" é exibido em negrito. Seguem-se quatro botões de teste dispostos em duas linhas: "Verificar Maior Sem parâmetros", "Verificar Menor com parâmetros", "Verificar Maior com parâmetros" e "Verificar Menor com parâmetros". No rodapé do formulário, há um único botão centralizado com o texto "Verificar se a soma dos valores é primo".

5-) Exercício Herança



The screenshot shows a Windows application window titled "Animais do Mário". On the left, a "Mensagem" dialog box is open, displaying information for an "Onça":
Animal: Onça
Cor: Preta
Raça: Turquesa
Idade: 1
Qtd. de pintas: 12
An "OK" button is at the bottom right of the dialog.

The main window contains the following controls:
- A label "Animais do Mário" at the top right.
- A label "Animal" followed by a dropdown menu showing "Onça".
- A label "Cor" followed by a text box containing "Preta".
- A label "Raça" followed by a text box containing "Turquesa".
- A label "Idade" followed by a text box containing "1".
- A label "Qtd. de pintas" followed by a text box containing "12".
- Two buttons at the bottom: "Fechar" and "Mostrar".

6-)Exercício Encapsulamento.

Crie uma **classe Produto** para **representar** um **produto** do **mundo real**. Sua classe deverá conter os seguintes **atributos** e **métodos**:

1) Um **atributo String privado** chamado **nome**, que representará o nome do produto. **2)** Um **atributo double privado** chamado **precoCusto**, que guardará o preço de custo do produto. **3)** Um **atributo double privado** chamado **precoVenda**, que guardará o preço de venda do produto. **4)** Um **atributo double privado** chamado **margemLucro**, que guardará a margem de lucro do produto. **5) Métodos públicos get() e set()** para os **atributos acima**. **Modifique** o método **setPrecoVenda()** para que o **preço de venda não seja inferior ao preço de custo**. **Caso** isso **aconteça**, **exiba** uma **mensagem** alertando o usuário. **6)** Crie um **método** chamado **calcularMargemLucro()** que **calculará** a **margem** de lucro do **produto**. **7)** Crie um **método** chamado **getMargemLucroPorcentagem()** que retornará a margem de lucro como percentual. Para finalizar, **Crie** um **formulário** que interage com o **usuário** para que o mesmo **insira** o **preço de custo** e o **preço de venda**, **crie** um novo **objeto** da classe **Produto**, e **insira** nos **métodos getter** e **setter** os **valores informados** pelo **usuário** e **exiba** a **margem de lucro** em **moeda** e em **percentual**. Sua **saída** deverá ser algo parecido com o mostrado na imagem abaixo:

Informe o preço de custo:

Informe o preço de venda:

Saída

Preço de custo: 20.0

Preço de Venda: 30.0

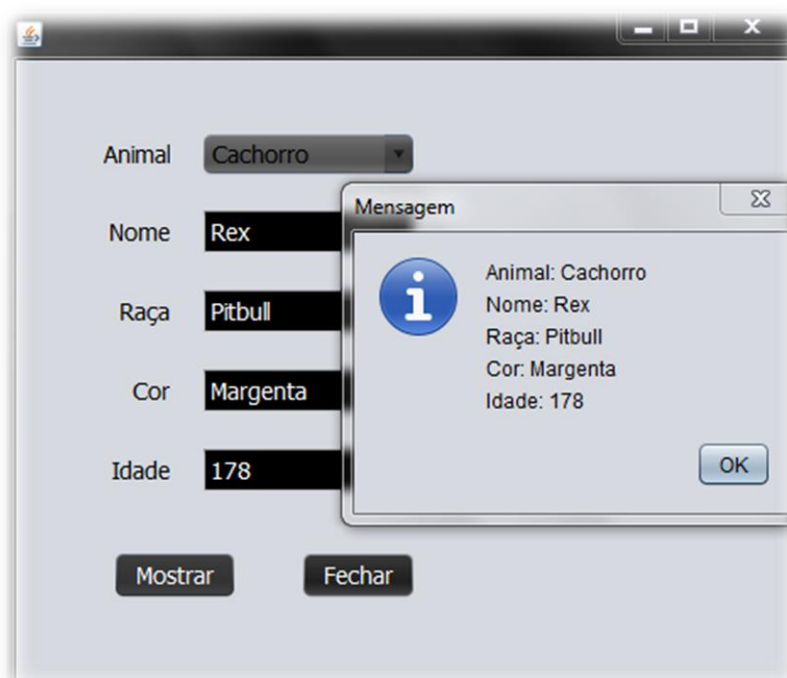
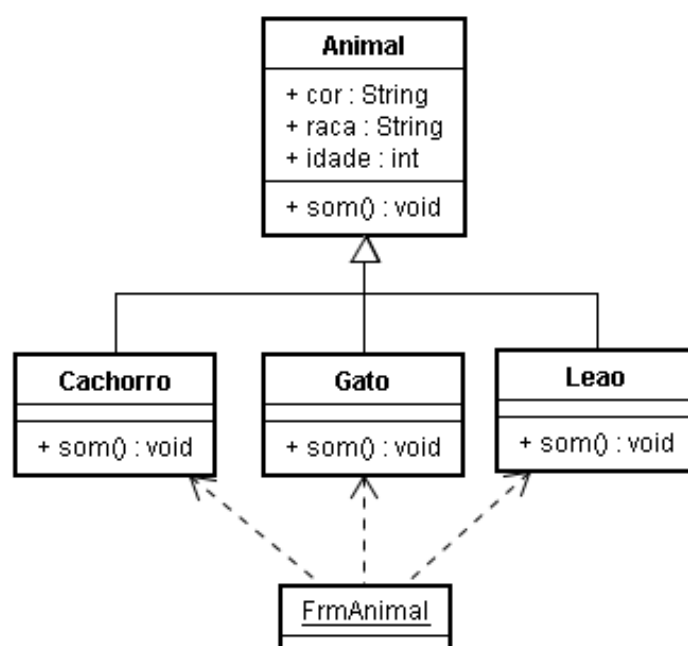
- Margem de lucro é a diferença do custo e da venda

Margem de Lucro: 10.0

-Sobre a margem de lucro e o custo descubra o percentual

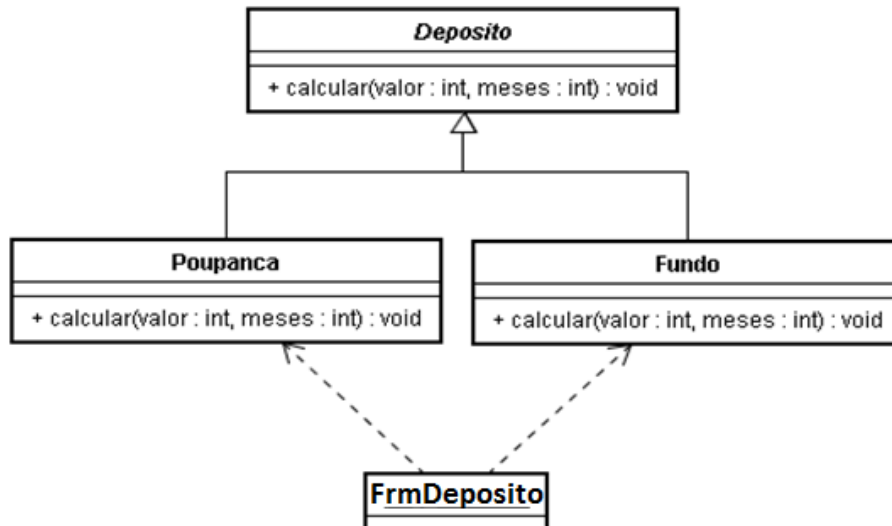
Margem de Lucro Percentual (%): 50.0

7-) Exercício Polimorfismo



8-) Exercício Polimorfismo

Crie o formulário e as classes abaixo. A classe deve pegar o valor de investimento, a quantidade de meses que ele quer investir o valor e o tipo de investimento. Lembrando que a conta poupança rende 0,7%=0,007 por mês e fundos simples de investimento 0,75% 0,0075.



Dicas:

Fórmula calculo juros composto

A fórmula utilizada nos juros compostos é a seguinte: $M = C * (1 + i)^t$, onde:

M: montante

C: capital

t: tempo de aplicação

i: taxa (:100)

Acompanhe alguns exemplos envolvendo a aplicação de juros compostos:

Exemplo 1

Qual o montante gerado pelo capital de R\$ 1.500,00 aplicados durante 6 meses, a uma taxa de 2% ao mês?

Temos:

C: 1.500

i: 2% = 2/100 = 0,02

t: 6



$$M = 1.500 * (1 + 0,02)^6$$

$$M = 1.500 * (1,02)^6$$

$$M = 1.500 * 1,126162$$

$$\mathbf{M = 1.689,24}$$