



SÉRIE: 3ª CURSO: INFORMÁTICA DATA: 26/10/2022 DURAÇÃO: 80 Min.

Leia atentamente estas INSTRUÇÕES:

- ✓ LEIA TODA A PROVA ANTES DE COMEÇAR A PROGRAMAR
- ✓ Esta atividade contém 02 questões práticas. Verifique se ela está completa.
- ✓ A análise de cada questão faz parte da resolução da mesma.
- ✓ Ao final da atividade salve a pasta scr (ou os arquivos de fonte) em um arquivo zipado com seu nome e contendo todas as atividades
- ✓ Coloque seu nome no arquivo zipado.
- ✓ Verifique com o professor o método de submissão.
- ✓ Salve o arquivo no seu pendrive como forma de backup.
- ✓ As questões são dependentes umas das outras. Caso não consiga implementar uma indique uma forma alternativa continuar as demais questões (comente no código).

- 1) Transforme a Movel dentro do arquivo JogoPainel.java do pacote pong em um singleton.
- 2) Dentro do pacote echoRMI estão os arquivos do chat de echo RMI já estudados.
 - a) Modifique os arquivos para que o cliente carregue os dados do arquivo tabela.csv e aguarde que um cliente se conecte e solicite um nome passando uma matrícula.
Servidor: Abre, carrega os dados do arquivo e aguarda o cliente enviar um número de matrícula.
Cliente: Se conecta ao servidor, envia um número de matrícula, mostra o nome associado.