

SÉRIE: 3ª CURSO: INFORMÁTICA

DATA:

DURAÇÃO: 80 Min.

Leia atentamente estas INSTRUÇÕES:

- ✓ Esta atividade contém 03 questões práticas. Verifique se ela está completa.
- ✓ 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.
- ✓ 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 de continuar as demais questões (comente no código).

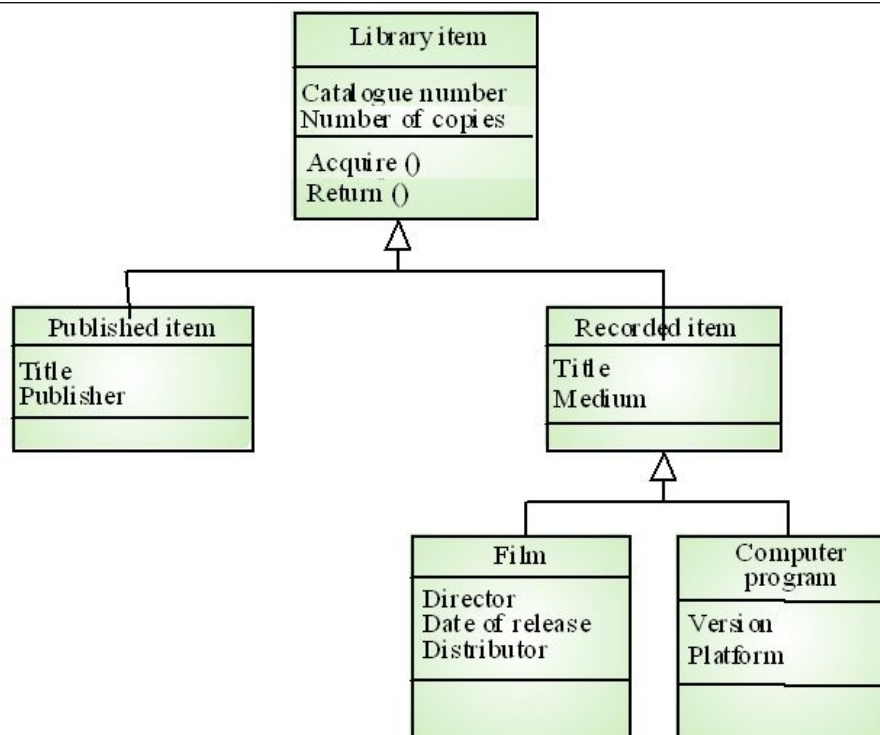


Figura 1 – Diagrama de classes da hierarquia Biblioteca.

- Sobrescrever a função `toString` de todas as classes retornando os valores de seus dados.
- Inferir o tipo de dado de cada campo das classes (não são todos `String`).
- `LibraryItem` não deve gerar objetos.

1) Considere a figura 1.

a. Implemente as classes do diagrama conforme orientações da figura.

b. Crie uma função polimórfica de nome `itemInfo(...)` que recebe QUALQUER um dos objetos criados e imprima na tela (console) seus dados.Testes em um main o criação de objetos e uso da função `itemInfo`.

- 2) Crie uma janela que permita inserir em uma lista polimórfica qualquer RecordedItem.  
Essa janela deverá ter um botão de salvar que armazena as informações na lista e limpa a janela para inserção de novos dados.  
Forneça um modo para apresentar ao usuário todos os itens inseridos na lista.
- 3) Considerando a questão 2 faça com que os dados da lista sejam salvos em um arquivo de texto quando o programa for fechado.