

	UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA		
	CENTRO DE INFORMÁTICA		
	DISCIPLINA	MÉTODOS DE PROJETO DE SOFTWARE	
	PROFESSOR	Raoni Kulesza	

Laboratório 2 – Tratamento de Erros

1 - Crie um projeto de um programa em Java e divida-o em três pacotes:

- a) camada que lida com a interface com o usuário (*view*);
- b) camada de negócio (*business*) com dois pacotes;
 - b.1) subcamada que possui regras (gerente de usuário) de negócio (*control*)
 - b.2) subcamada que possui entidades do negócio (*model*)
- c) camada que lida com a persistência/comunicação externa/etc (*infra*).

2 - Implemente a **ADIÇÃO DE USUÁRIOS** no sistema e, na camada “*business.control*”, algoritmos para validar os cadastros de usuários. Crie e utilize exceções próprias para representar os erros abaixo:

Login:

- máximo 20 caracteres
- não pode ser vazio
- não pode ter números // `strWithNumber.matches(".*\\d.*")`

Senha:

- máximo 12 caracteres
- mínimo de 8 caracteres
- deve possuir letras e números e ao menos 2 números.

Dica: Pesquise o método “*matches*” da classe “*String*” ou os métodos da classe *Character*

3 - Armazene os usuários numa coleção (deve ser atributo da classe que gerencia os usuários na camada “*control*”) e implemente a persistencia da lista utilizando arquivos binários na camada “*infra*”.

4 - Implemente a **EXCLUSÃO DE UM USUÁRIO** dado seu login.

5- Realize o tratamento de exceções em dois níveis: Capture as exceções `java.io.IOException` na camada “*infra*”, relance-as para as camadas acima de modo que apresente uma mensagem para o usuário final amigável