



Lista 35

Contexto:

O último instrumento avaliativo AV3 da disciplina de Programação II tem como proposta a implementação de um sistema para uma "máquina automática de venda de bebidas" usando a linguagem Java e os princípios da orientação a objetos estudados ao longo do semestre.

A interação do sistema com o usuário será realizada por meio de uma interface gráfica (GUI) que poderá ser desenvolvida com o WindowBuilder da IDE Eclipse.

Atividade:

Construa as telas do seu sistema usando os componentes do Java (JPanel, JLabel, JTextField, JTextArea, layouts, etc..). **Não** é necessário implementar as funcionalidades do sistema, apenas permita a navegação entre as telas. O objetivo da atividade é permitir que o professor possa dar um *feedback* sobre a organização e o andamento do trabalho.

Exporte o projeto contendo o código e envie pelo Moodle na tarefa **"Acompanhamento AV3-1"**.

Caso você já tenha implementado as telas e algumas funcionalidades, apenas certifique-se que a versão enviada pelo Moodle possa ser executada (sem erros). Dedique o tempo em aula para desenvolver o restante do seu trabalho.