



# Linguagem Orientada a Objetos

Encontro 11 – Construindo Menus

Prof. Luiz Augusto Rodrigues  
[luiz.a.rodrigues@cogna.com.br](mailto:luiz.a.rodrigues@cogna.com.br)

# Assuntos Abordados

- Revisão – Pilares
- Trabalhando com Menus

# LOO

## Encontro 11

---

**Instruções Importantíssimas!!!**



# Instruções Importantíssimas!!!

Para este semestre, na disciplina de POO, utilizaremos OBRIGATORIAMENTE as seguintes ferramentas:

- Sistema Operacional Windows 10, Linux ou MacOS.
- Linguagem de Programação Java.
- JDK 17 ou superior
  - [https://download.oracle.com/java/17/archive/jdk-17.0.6\\_windows-x64\\_bin.exe](https://download.oracle.com/java/17/archive/jdk-17.0.6_windows-x64_bin.exe)
- VS Code.

# Instruções Importantíssimas!!!

- Git 2.39.2 ou superior
  - <https://github.com/git-for-windows/git/releases/download/v2.39.2.windows.1/Git-2.39.2-64-bit.exe>
- Github
  - <https://github.com/>
  - <https://desktop.github.com/>
- Tutorial em Git e Github
  - Tutorial Git e Github 2022 – Introdução prática para iniciantes
  - Canal DevSuperior
  - <https://youtu.be/hZf1teRFNg>

Quem for utilizar Linux ou MacOSx, fale comigo após a aula, ou pelo grupo do WhatsApp, para instruções de instalação.

# Instruções Importantíssimas!!!

- Os relatórios não serão utilizados nessa disciplina, por se tratar de uma disciplina 90% prática.
- No lugar, teremos atividades de pós-aula, que deverão ser respondidas e justificadas, para fixação do conteúdo discutido na aula.
- As atividades de aula estarão disponíveis apenas no Github da turma.
- O tutorial do Git e Github é **obrigatório**.

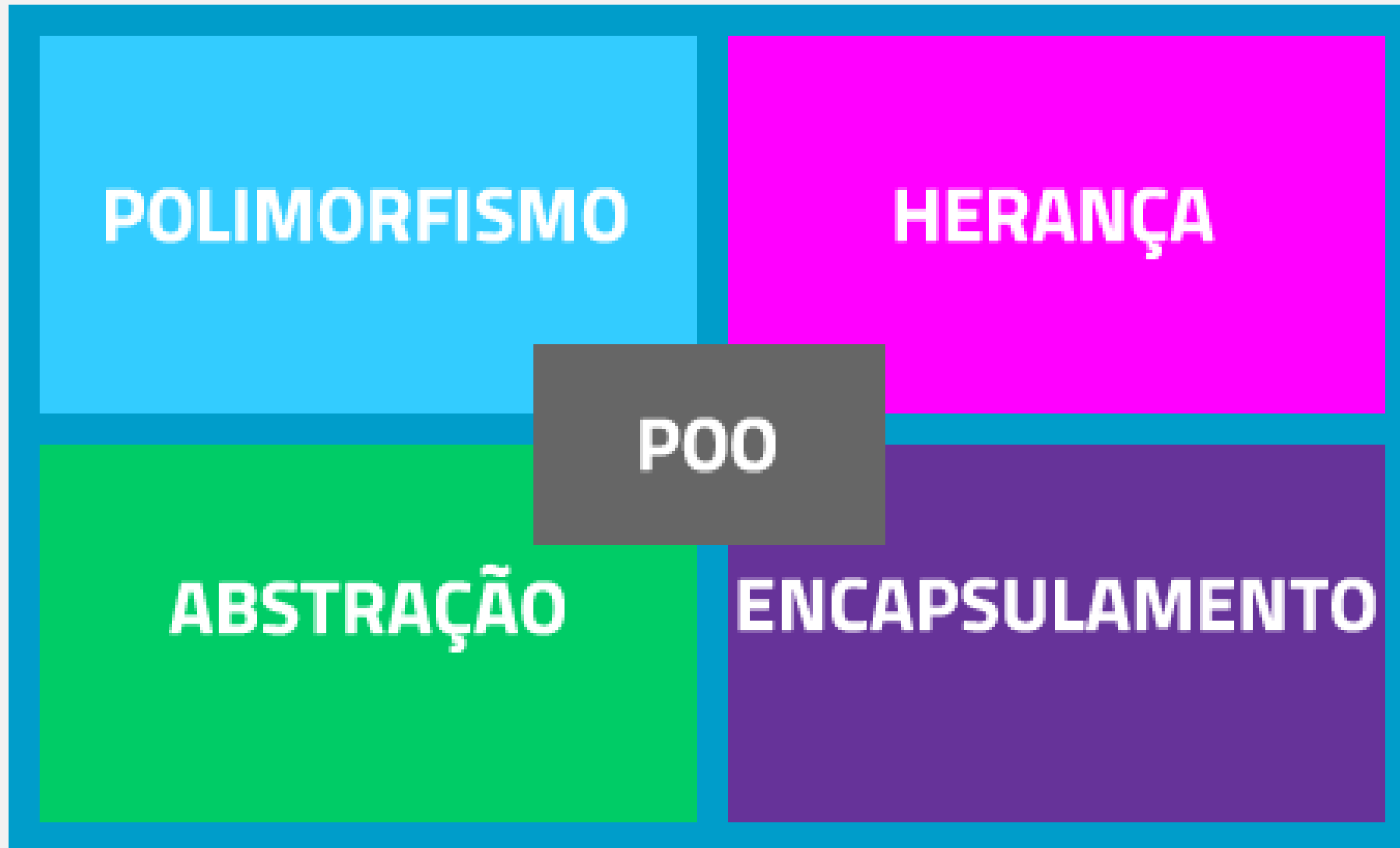
# LOO

## Encontro 11

---

Revisão – Pilares

# Princípios de POO





# LOO

## Encontro 11

---

Trabalhando com Menus

# Trabalhando com Menus

- Criar menus em ambiente de console é uma das tarefas mais repetitivas possíveis, pois o laço de repetição é perpétuo, até que o usuário finalize o programa, selecionando uma opção do menu.
- Assim, é um excelente exemplo para o uso de funções em Linguagem Java.
- O exemplo a seguir retrata um menu interativo, que “conversa” com o usuário, fornecendo opções e solicitando uma resposta.
- Copie o código e cole em sua IDE, faça as correções necessárias e execute.

# Exemplo

```
import java.util.Scanner;

public class Exemplo {

    private Scanner scan;

    public Exemplo(){

        this.scan = new Scanner(System.in);

    }

    public void Executar(){

        this.ExibirMenu();

    }

    private void ExibirMenu(){

        int continuar = 99;

        do

        {

            System.out.println("\n\tChat Forever Alone\n\n");

            System.out.println("1. Oi\n");

            System.out.println("2. Tudo bem\n");

            System.out.println("3. Como vai a familia\n");

            System.out.println("0. Sair\n");

            continuar = this.scan.nextInt();
```

```
        switch(continuar)

        {

            case 1:

                this.Oi();

                break;

            case 2:

                this.TudoBem();

                break;

            case 3:

                this.Familia();

                break;

            case 0:

                this.Sair();

                break;

            default:

                System.out.println("Digite uma opção válida\n");

        }

    } while(continuar != 0);

}
```

# Exemplo

```
private void Oi()
{
    System.out.println("Oi!\n");
}

private void TudoBem()
{
    System.out.println("Tudo ótimo, e com você?\n");
}

private void Familia()
{
    System.out.println("Meus bits...digo, minha família vai bem!\n");
}

private void Sair()
{
    System.out.println("Já vai??? Não! Não! Espere! Naa...\n");
}
}
```

# LOO

## Encontro 11

---

Prática

# Prática

**01** – Implemente as funcionalidades abaixo, usando POO, deixando preparado para executá-las por um menu.

- Desenvolva uma função para preencher uma lista de inteiros, informados pelo usuário;
- Desenvolva uma função para imprimir a lista completa;
- Desenvolva uma função para imprimir o quadrado de uma posição na lista, posição essa informada pelo usuário;
- Desenvolva uma função para imprimir o dobro, o triplo e a raiz do primeiro número da lista;
- Desenvolva uma função para imprimir o último número da lista elevado a x (número inteiro informado pelo usuário).



# Prática

**02** – Agora, crie um programa que apresente um menu com as opções desenvolvidas no Exercício 01.

Opção 1 - preencher uma lista de inteiros;

Opção 2 - imprimir a lista completo;

Opção 3 - imprimir o quadrado de uma posição na lista;

Opção 4 - imprimir o dobro, o triplo e a raiz do primeiro número da lista;

Opção 5 - imprimir o último número da lista elevado a x (informado pelo usuário).

Opção 9 - Sair, finalizando o programa.

# Encerramento



Dúvidas e sugestões, entre em contato pelo whatsapp da disciplina, ou mande um e-mail para [luiz.a.rodriques@cogna.com.br](mailto:luiz.a.rodriques@cogna.com.br)