



Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação
Disciplina: Programação II

Professor: **Antônio Carlos Tamanini da Silva**

Simulado_Python:

Suponha que as torcidas do Vasco e Flamengo da região sul do Brasil foram fornecidas conforme a tabela abaixo. Os números referem-se ao número de torcedores por estado e é fornecido em milhões.

Considere que na interface da figura abaixo, as caixas em cinza escuro são rótulos do tipo Label, as caixas brancas permitem a digitação do número de torcedores de cada time por estado, e as partes cinza claro são as respostas obtidas após o usuário clicar em calcular.

	Flamengo	Vasco
Paraná	2.8	2.2
Santa Catarina	2.2	2.3
Rio G. do Sul	2.4	2.5
Calcular		
Torcida total:	7.4	7.0

Labels pointing to input fields: Lb_flamengo, Lb_vasco, Lb_pr, Lb_sc, Lb_rs, Lb_torcida_total.

Labels pointing to output fields: Et_flamengo_pr, Et_vasco_pr, Et_flamengo_sc, Et_vasco_sc, Et_flamengo_rs, Et_vasco_rs, Et_total_vasco, Et_total_flamengo.

Neste exercício, parte do programa que constrói a interface acima é fornecida e está na linguagem Python, cabe ao aluno completar as partes faltantes do código.

- 01 - Criar o construtor da classe Janela para iniciar as propriedades da classe. (Vale 1.0)
 02 - Criar o evento que calcula o total de torcedores do Flamengo e atribuir na caixa Et_total_flamengo. (Vale 2.0)
 03 - Criar o evento que calcula o total de torcedores do Vasco e atribuir na caixa Et_total_vasco. (Vale 2.0)
 04 - Chamar os eventos que fazem os cálculos citados em 02 e 03 (Vale 2.0)

```
from tkinter import *
```

```
class Janela(Tk):
    __Lb_flamengo=None
    __Lb_vasco=None
    __Lb_torcida_total=None
    __Lb_pr=None
    __Lb_sc=None
    __Lb_rs=None
    __Et_flamengo_pr=None
    __Et_flamengo_sc=None
    __Et_flamengo_rs=None
    __Et_vasco_pr=None
    __Et_vasco_sc=None
    __Et_vasco_rs=None
    __Et_total_flamengo=None
    __Et_total_vasco=None
    __Bt_Calc=None
```

Questão 01 - Criar o construtor da classe Janela para iniciar as propriedades da classe.

```
self.inicialize()
```

```
def action_Total_Flamengo(self):
```

Questão 02 - Criar o evento que calcula o total de torcedores do Flamengo e atribuir na caixa TF_total_flamengo.

```
def action_Total_Vasco(self):
```

Questão 03 - Criar o evento que calcula o total de torcedores do Vasco e atribuir na caixa TF_total_vasco.

```
def action_Bt_Calc(self):
```

Questão 04 - Chamar os eventos que fazem os cálculos citados em 02 e 03.

```
def inicialize(self):
```

```
self.__Lb_flamengo = Label(self, text="Flamengo")
```

```
self.__Lb_vasco = Label(self, text="Vasco")
```

```
self.__Lb_torcida_total = Label(self, text="Torcida total:")
```

Questão 05

Questão 06

```
#####
```

Questão 07

Questão 05: Assinale uma ou mais alternativas corretas para posicionar na tela os objetos:

Et_flamengo_pr, Et_flamengo_sc, Et_flamengo_rs, Et_vasco_pr,
Et_vasco_sc, Et_vasco_rs: (método inicialize) (valor 1.0)

- a) ☐ `self. Et flamengo pr.grid(row=1, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self. Et flamengo sc.grid(row=2, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self. Et flamengo rs.grid(row=3, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self. __Et_vasco_pr.grid(row=1, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self. __Et_vasco_sc.grid(row=2, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self. __Et_vasco_rs.grid(row=3, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
- b) ☐ `Et flamengo pr.grid(row=1, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`Et flamengo sc.grid(row=2, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`Et flamengo rs.grid(row=3, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`__Et_vasco_pr.grid(row=1, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`__Et_vasco_sc.grid(row=2, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`__Et_vasco_rs.grid(row=3, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
- c) ☐ `self. Et flamengo pr.grid(row=1, column=1)`
`self. __Et_flamengo_sc.grid(row=2, column=1)`
`self. __Et_flamengo_rs.grid(row=3, column=1)`
`self. __Et_vasco_pr.grid(row=1, column=2)`
`self. Et_vasco sc.grid(row=2, column=2)`
`self. __Et_vasco_rs.grid(row=3, column=2)`
- d) ☐ `self.Et flamengo pr.grid(row=1, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self.Et_flamengo_sc.grid(row=2, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self.Et flamengo rs.grid(row=3, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self.Et vasco pr.grid(row=1, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self.Et vasco sc.grid(row=2, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`self.Et_vasco_rs.grid(row=3, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
- e) ☐ `Lb flamengo pr.grid(row=1, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`Lb flamengo sc.grid(row=2, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`Lb flamengo rs.grid(row=3, column=1, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`Lb_vasco_pr.grid(row=1, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`Lb_vasco_sc.grid(row=2, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`
`Lb_vasco_rs.grid(row=3, column=2, sticky=NW, padx=4, pady=4)`

Questão 06: Assinale uma ou mais alternativas corretas para alocar os objetos: Et_flamengo_pr, Et_flamengo_sc, Et_flamengo_rs, Et_vasco_pr, Et_vasco_sc, Et_vasco_rs: (método inicialize) (valor 1.0)

- a) ☐

```
self. Et flamengo pr=Label(self, width=22)
self. Et flamengo sc=Label(self, width=22)
self. Et flamengo rs=Label(self, width=22)
self. Et vasco pr = Label(self, width=22)
self. Et vasco sc = Label(self, width=22)
self. Et vasco rs = Label(self, width=22)
```
- b) ☐

```
self. Et flamengo pr=Entry(self, width=22)
self. Et flamengo sc=Entry(self, width=22)
self. Et flamengo rs=Entry(self, width=22)
self. Et vasco pr = Entry(self, width=22)
self. Et vasco sc = Entry(self, width=22)
self. Et vasco rs = Entry(self, width=22)
```
- c) ☐

```
self. Et flamengo pr=Label(self)
self. Et flamengo sc=Label(self)
self. Et flamengo rs=Label(self)
self. Et vasco pr = Label(self)
self. Et vasco sc = Label(self)
self. Et vasco rs = Label(self)
```
- d) ☐

```
Et flamengo pr=Label(self, width=22)
Et flamengo sc=Label(self, width=22)
Et flamengo rs=Label(self, width=22)
Et vasco pr = Label(self, width=22)
Et vasco sc = Label(self, width=22)
Et vasco rs = Label(self, width=22)
```
- e) ☐

```
self. Et flamengo pr=Entry(self, width=12)
self. Et flamengo sc=Entry(self, width=12)
self. Et flamengo rs=Entry(self, width=12)
self. Et vasco pr = Entry(self, width=12)
self. Et vasco sc = Entry(self, width=12)
self. Et vasco rs = Entry(self, width=12)
```

Questão 07: Verifique se a implementação do programa principal está correta: (valor 1.0)

```
Jan1=Janela()
Jan1.mainloop()
```

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

удачи!!!