

Aplicações de Linguagem de Programação Orientada a Objetos

2º Semestre de 2023 – Prof. Ms Gustavo Molina

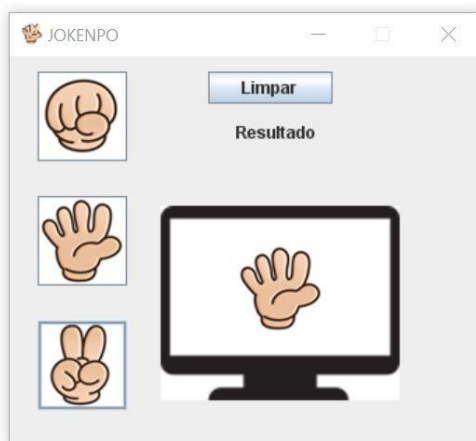
Módulo 03 – Swing II

1. Escreva um programa em Java que implemente uma interface gráfica para o jogo *pedra, papel, tesoura*. Neste jogo, o usuário e o computador escolhem entre *pedra*, *papel* ou *tesoura*. Sabendo que *pedra* ganha de *tesoura*, *papel* ganha de *pedra* e *tesoura* ganha de *papel*, exiba na tela o ganhador: usuário ou computador.

Implemente o sistema de pontuação e faça com que as imagens sejam implementadas na sua interface.



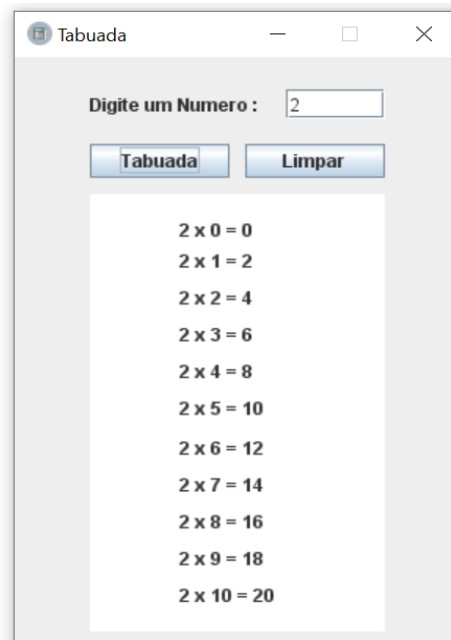
No repositório da disciplina no github, existe um exemplo de uma versão mais simples do código que foi implementada utilizando **JOptionPane**.



2. Crie uma interface para calcular a tabuada do número desejado.



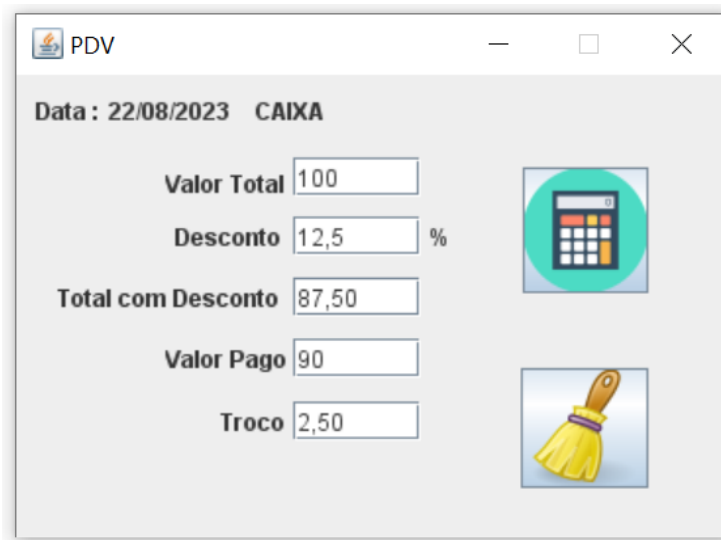
The screenshot shows a window titled 'Tabuada'. It has a text label 'Digite um Numero : ' followed by an empty text input field. Below the input field are two buttons: 'Tabuada' and 'Limpar'. At the bottom of the window is a large empty rectangular area for displaying the multiplication table.



The screenshot shows the same 'Tabuada' window, but the input field now contains the number '2'. The 'Tabuada' button is highlighted. The large area at the bottom now displays the multiplication table for the number 2:

2 x 0 =	0
2 x 1 =	2
2 x 2 =	4
2 x 3 =	6
2 x 4 =	8
2 x 5 =	10
2 x 6 =	12
2 x 7 =	14
2 x 8 =	16
2 x 9 =	18
2 x 10 =	20

3. Crie uma interface para simular um PDV.



The screenshot shows a window titled 'PDV'. It displays a receipt for the date '22/08/2023' and the cashier 'CAIXA'. The receipt includes the following fields and values:

Valor Total	100
Desconto	12,5 %
Total com Desconto	87,50
Valor Pago	90
Troco	2,50

To the right of the receipt fields are two icons: a calculator icon and a cash register icon.