

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Câmpus Guarapuava
Tecnologia em Sistemas para Internet

Disciplina de Introdução à Orientação a Objetos
Professor Dr. Diego Marczal

Lista de Exercícios 06

Tratamento de Exceções

Importante!

- Não utilizar o método main para testar os objetos criados, ao invés utilize o Junit.
- Procure discutir suas soluções com o professor ou com os colegas.
- Lembre-se!! Por meio da prática é que realmente aprendemos.

Objetivos

- Desenvolver habilidade de programar de maneira defensiva
- Realizar o tratamento de exceções verificadas e não verificadas

Exercício 1 – Leia

Leia os seguintes textos:

1. Material da Caelum sobre Exceções (<http://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/excecoes-e-controle-de-erros/#11-7-lancando-excecoes>)
2. Capítulo 11 – Livro Programação orientada a objetos com java: uma introdução prática usando o BlueJ
3. Capítulo 11 – Livro Java, como programar.

Exercício 2 – Anotações

Modele e implemente de maneira orientada objetos uma folha de anotações. Esta deve possuir apenas o texto anotado. Este deve ser permanente, ou seja, ao fechar a aplicação e abrir novamente o texto deve estar conforme a última alteração. Deve existir uma interface texto para usuário realizar anotações e também alterá-las (considere que uma modificação altera toda a anotação). O texto deve ser armazenado usando arquivos.

Exercício 3 – Anotações com título

Altere o Exercício 2 para que além do texto a anotação possua um título. Perceba que para isso é necessário uma nova classe, e essa terá dois atributos, sendo eles o título e o texto. Na classe BancoDeDadosEmArquivo deve salvar e recuperar um objeto dessa nova classe.

Exercício 4 – Calculadora

Modele de maneira orientada a objetos uma calculadora simples, com somente as operações aritméticas básicas (+, -, *, /). Deve existir uma interface texto para uso da calculadora. Os possíveis erros deve ser tratados.