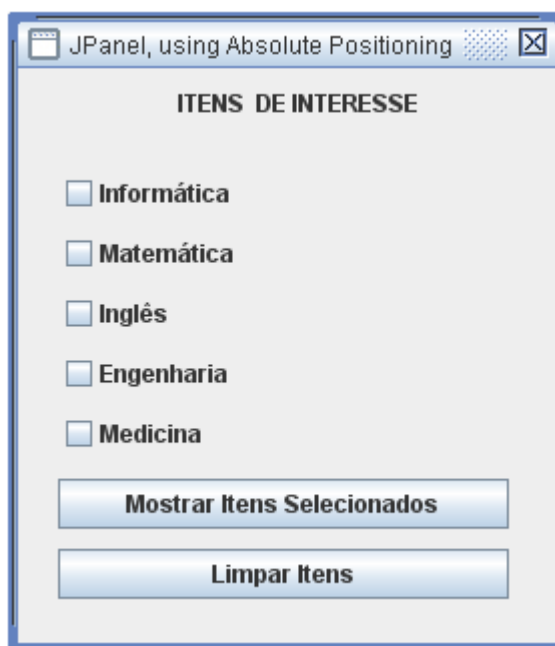


## ORIENTAÇÕES

Essa atividade pode ser executada em dupla ou individualmente. Para executá-la realize os passos seguintes:

1. Crie um novo projeto no Eclipse com seu nome (ou da dupla).
2. Elabore um pacote chamado **frames** em seu projeto.
3. Copie os dois exemplos fornecidos pelo professor no pacote **frames**.
4. Execute cada um dos exemplos e verifique seu funcionamento tentando compreender a lógica utilizada.
5. Crie um novo pacote chamado **exercícios**.
6. Elabore as classes solicitadas nos exercícios abaixo e as coloque dentro do pacote **exercícios**.
7. Ao final da aula entregue seu projeto para o professor.

**Exercício 1:** Baseado no exemplo `GuiCaixaSelecao` elabore o frame abaixo. Ele deve funcionar da seguinte forma: o usuário seleciona os itens de seu interesse, ao pressionar o botão “Mostrar Itens Selecionados” os itens selecionados devem ser apresentados em tela. O botão “Limpar itens” desmarca todas as caixas de checagem.



**Exercício 2:** Baseado no exemplo `GuiRadio`, elabore uma classe que simule o cálculo do valor final de uma venda, dependendo da forma de pagamento escolhida pelo usuário. O usuário entra com um valor, escolhe a forma de pagamento e o cálculo do preço final é realizado conforme os seguintes critérios: para pagamento em dinheiro, desconto de 5%; para pagamento em cheque, acréscimo de 5%; para pagamento com cartão, acréscimo de 10%.

**Cálculo do preço final**

Digite o valor da venda: 1000

☐ dinheiro
 ☐ cheque
 ☒ cartão

Preço final da venda: 1100.0

**Exercício 3:** Crie uma classe que simule vendas de sorvete em uma sorveteria de acordo com a figura seguinte.

Tipo de Sorvete	Qtde	Preco Unitario
Picole Futas	1	1.25
Chocolate/Frut...	2	1.50
Bola	0	0
Pote de 2 Litros	0	0
Total		4.25

Calcular    Limpar