

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

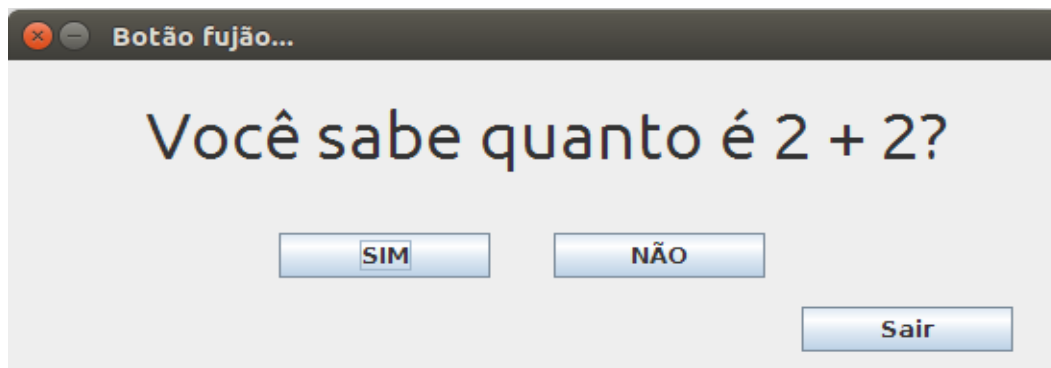
Execícios

1- Botão fujão: Implementar um pequeno aplicativo que pergunte: “Você sabe quanto é $2 + 2$?”.

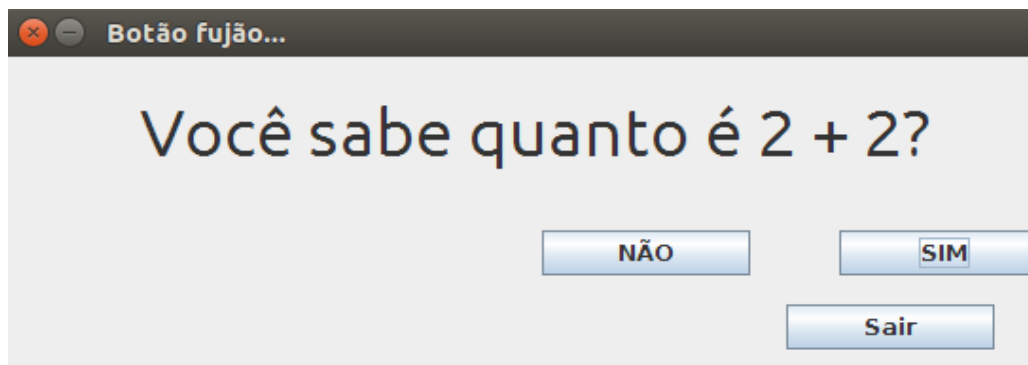
A interface deve oferecer duas opções: SIM e NÃO. Ao passar o ponteiro do mouse sobre a opção SIM, o botão deve fugir do usuário, não permitindo o clique.

Implementar a solução fazendo uso dos componentes gráficos (Swing) do Java.

Tela 1:



Tela 2:



2- Radio – versão 2: Resgatar o exercício RADIO implementado em aulas anteriores, aproveitar suas classes e criar um novo projeto, porém nessa ocasião, totalmente gráfico.

3- Painel de Chamadas: Criar uma classe chamada PainelDigital. Essa classe possuirá os métodos chamar() e exibirNumeroChamado().

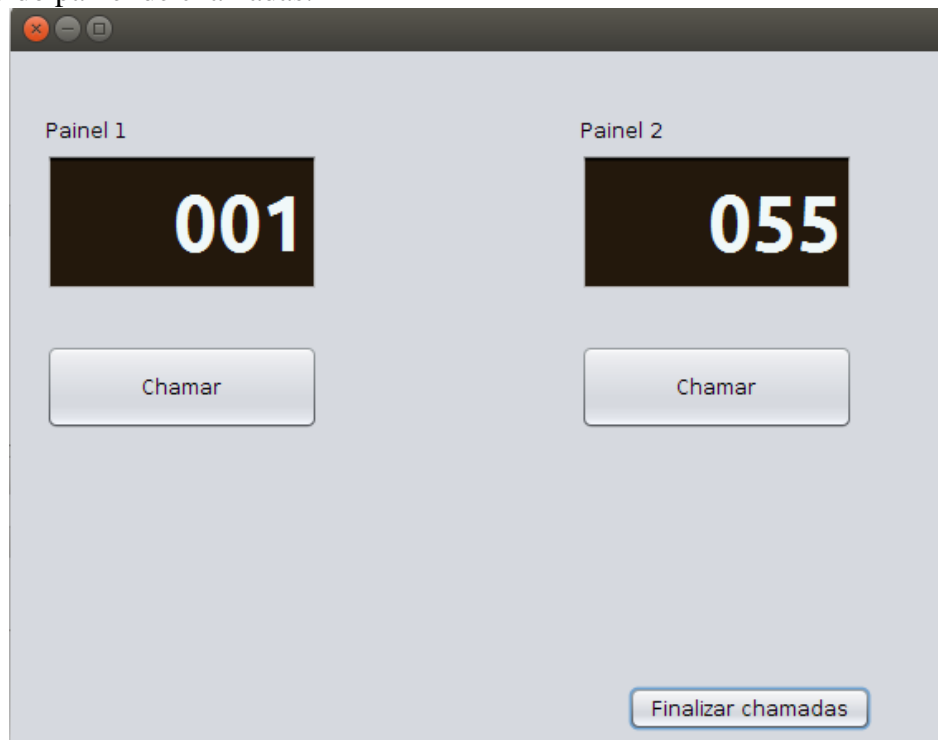
A numeração de chamada inicia-se em 1 e termina em 999, sendo circular.

Crie duas instâncias da classe, ou seja, 2 painéis estarão disponíveis para chamadas. Permitir ao usuário chamar pessoas do Paine1 ou do Paine2. As numerações são independentes.

Programa termina quando selecionada opção “Finalizar chamadas”. A cada chamada é exibido em vídeo o número de chamada e qual painel efetuou a chamada.

Implementar a solução fazendo uso dos componentes gráficos (Swing) do Java.

Pequeno esboço do painel de chamadas:



4- Desenvolver um programa que efetue o cadastro, retirada e a devolução de chaves. No aplicativo deve ser possível:

- cadastrar chaves
- registrar retiradas
- listar chaves emprestadas
- devolver chave

CLASSES

Classe Chave.java

```
String nome;  
String complemento;  
char situacao;      // d = disponível;  r = retirada  
  
// criar métodos necessários
```

Classe ControlaChave.java

```
Chave chaves[];      // capacidade para 100 chaves  
int pChave;  
  
// criar métodos necessários
```

Classe Retirada.java

```
String nomePessoa;  
String nomeChave;  
char situacao;      // a = aberta; c = concluída  
  
// criar métodos necessários
```

Classe ControlaRetirada.java

```
Retirada retiradas[];      // capacidade para 1000 retiradas  
int pRetirada;  
  
// criar métodos necessários
```

Observações

- uma chave não pode ser emprestada 2x ao mesmo tempo
- a listagem de chaves retiradas exibe apenas as retiradas em ABERTO
- para devolver, basta selecionar a retirada e clicar em 'Devolver'

Esboço de tela:

CADASTRO DE CHAVES

Chave
411-16

Complemento
Lab Info

Salvar

Chave	Complemento
101-11	Lab Info
102-11	Lab Info
206-11	Sala de aula
409-16	Lab Info

RETIRADAS

Chave
300-12

Nome da pessoa
João

Registrar

Chaves retiradas

Pessoa	Chave	Situação
Juca	102-11	A
Maria	206-11	A

Devolver

Sair