



Professor: Henrique Faria de Oliveira
Exercício de Programação Orientada a Objetos – Classes/Java

- 1) Faça um aplicativo que controle os votos de uma eleição. Criar a classe de lógica que atenda os requisitos:

Especificação dos requisitos:

- A eleição possui 4 candidatos, sendo: Candidato 1, Candidato 2, Candidato 3 e Candidato 4. Além dos candidatos, o eleitor pode votar em Nulo ou Branco;
- O usuário pode votar apenas em uma das 6 opções;
- Ao confirmar o voto, antes de computar, deve mostrar uma mensagem de confirmação, com sim e não, se o usuário realmente deseja confirmar no respectivo voto mostrando a opção escolhida (nome do candidato, nulo ou branco). Caso clicar em sim computar um voto a mais na opção escolhida e mostrar uma mensagem que o voto na respectiva opção foi confirmado. Caso clicar em não mostrar que foi cancelado o voto;
- Após mostrar a mensagem se foi confirmado ou não deve mostrar os resultados atualizados;
- Os resultados atualizados devem mostrar cada opção de voto com numero de votos em unidade e o percentual em relação ao total de votos computados. Deve mostrar também o total de votos computados;
- Diagrama de classes:

Eleição
-Candidato1: Integer
-Candidato2: Integer
-Candidato3: Integer
-Candidato4: Integer
-Nulos: Integer
-Branco: Integer
+setCandidato1(): void
+getCandidato1Total(): Integer
+getCandidato1Porcentagem(): Float
+setCandidato2(): void
+getCandidato2Total(): Integer
+getCandidato2Porcentagem(): Float
+setCandidato3(): void
+getCandidato3Total(): Integer
+getCandidato3Porcentagem(): Float
+setCandidato4(): void
+getCandidato4Total(): Integer
+getCandidato4Porcentagem(): Float
+setNulos(): void
+getNulosTotal(): Integer
+getNulosPorcentagem(): Float
+setBranco(): void
+getBrancoTotal(): Integer
+getBrancoPorcentagem(): Float
+getTotalVotos(): Integer

- 2) Após criar a camada de lógica, propor uma interface para atender os requisitos.