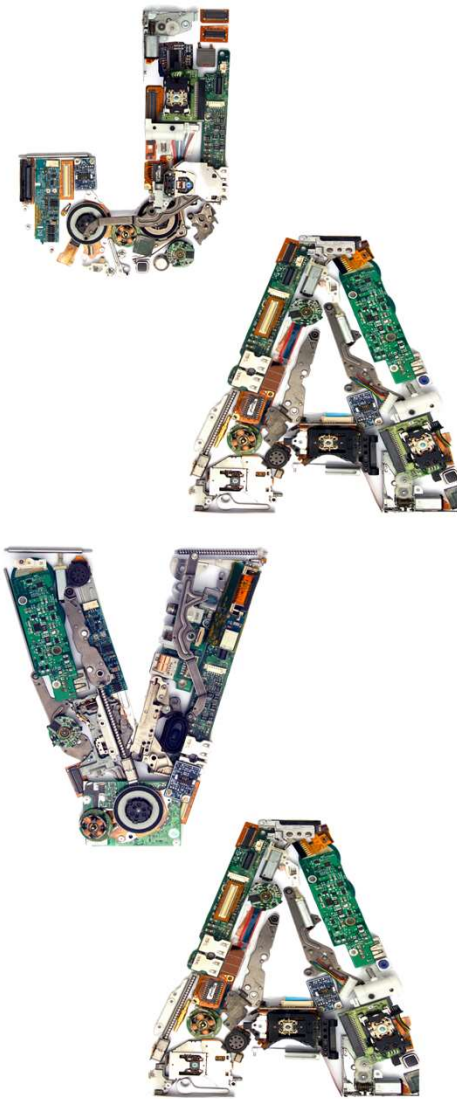


# Programação Orientada a Objetos com Java e WEB

Exercícios com aplicação de arrays e janelas gráficas



# Exercício de programação

1. Criar um projeto Java chamado **BilheteUnico**.
2. Codificar uma classe chamada **Usuario** com os seguintes **atributos: nome (string), cpf (string) e tipo (string)**. A classe deverá conter o método construtor para inicializar os atributos do objeto **Usuario** quando ocorrer a instanciação.
3. Codificar a classe **BilheteUnico** com os seguintes atributos: **numero** (número inteiro com quatro dígitos gerado de forma aleatória), **saldo** (inicialmente é zero), **valor da passagem**, e **dados do usuário do bilhete**. A classe deverá ter o método construtor para inicializar todos os atributos do objeto no momento da sua instanciação. A classe deverá ter um método para retornar o valor do saldo do bilhete.

## Exercício de programação

4. Codificar os seguintes métodos na classe **BilheteUnico**:
- a. para retornar o valor do saldo, ou seja, método para consultar o valor do saldo.
  - b. **passarNaCatraca()**: deverá debitar, caso tenha saldo, o valor correspondente ao tipo de usuário. Usuários do tipo estudante e professor pagam meia passagem.
  - c. **carregar()**: deverá receber como parâmetro o valor a ser adicionado no saldo do bilhete.

## Exercício de programação

5. Codificar uma aplicação **Java** que apresente para o usuário da aplicação o seguinte menu de opções mostrado a seguir:

1. Administrador
2. Usuário

Operações:

1. Cadastrar bilhete
2. Consultar bilhete
3. Sair

Operações:

1. Consultar saldo
2. Carregar bilhete
3. Passar na catraca
4. Sair

Todos os dados deverão ser armazenados em um array de objetos. Toda entrada e saída de dados deverá ser realizada via janela gráfica.