



Trabalho (Etapa N2)

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Data de entrega: 22/11/2016 (Técnico em Informática)

25/11/2016 (Técnico em Computação Gráfica)

Forma de entrega: pendrive

Grupos de no máximo 2 pessoas.

1. Um amigo lhe pediu um programa para cadastrar clientes de sua loja. E você, com boa vontade, decidiu ajuda-lo fazendo o programa. Mas esse amigo lhe deu algumas exigências:

- O programa deve ser no **modo texto** com as opções: cadastrar cliente, excluir cliente, pesquisar dados de determinado cliente pelo CPF, mostrar todos os nomes dos clientes cadastrados em ordem alfabética e sair do programa.

2. Outro amigo, em uma conversa, falou que iria realizar um bingo, mas não possuía o material necessário para isso. Então lhe pediu que fizesse um programa com **interface de gráfica** que sorteasse os números numa faixa de 1 até 75, um de cada vez. Lembre-se, não podem haver repetições.

3. Um certo dia seu priminho(a) de 6 anos, querendo aprender sobre as palavras, comentou que adoraria ter um jogo conhecido como "**Forca**". Então, como você é um bom primo(a), resolveu fazê-lo com interface gráfica para ele.

4. O seu professor de programação lhe pediu o seguinte:

Desenvolva um programa que simule um jogo de adivinhação. Primeiramente, o programa deverá pedir o nome do jogador, depois sortear um número entre 0 e 100. Após o sorteio, inicia-se o jogo e o jogador deverá tentar adivinhar o número sorteado. A cada tentativa, o jogo deverá informar se o chute do jogador foi maior ou menor do que o número a ser adivinhado. O jogo terminará após vinte tentativas erradas ou quando o jogador acertar o número sorteado e, nesse caso, informe no final a quantidade de tentativas que foram necessárias.