

ESQUEMA AULA PRÁTICA 10

□ Ficheiros

1 - Transforme a classe Aluno que construiu no exercício 2 da folha prática 8 de maneira a que a cada aluno seja atribuído um número de forma automática. Cada novo aluno que é criado, terá um número imediatamente a seguir ao do último aluno criado.

2 – Construa um programa que crie um objeto do tipo Aluno e o escreva num ficheiro.

3 – Construa um programa que leia o ficheiro que criou no exercício 2, verificando se o aluno foi escrito corretamente.

4 – Construa uma pequena aplicação que permita as seguintes opções:

- 1 - Criar aluno
- 2 – Consultar aluno, dado o seu número
- 3 – Consultar aluno, dado o seu nome
- 4 – Listar todos os alunos
- 5 – Apagar um aluno
- 6 – Corrigir o nome de um aluno
- 7 – Guardar alunos

- Os alunos criados deverão ser armazenados num objeto do tipo `java.util.Vector<Aluno>`. A opção 7 (Guardar alunos) deverá escrever num ficheiro (`fichAlunos`) o vetor com os alunos existentes no vetor de alunos. Quando o programa é executado deverá começar por ler o conteúdo desse ficheiro.

5 - O programa abaixo usa a classe `JOptionPane` para pedir e mostrar dados ao utilizador.

a) Implemente o programa e estude a classe `JOptionPane`.

```
import javax.swing.*;
public class TesteOption{
    public static void main (String[]args){

        JOptionPane.showMessageDialog(null,"Ora viva");
        String valor = JOptionPane.showInputDialog(null, "Introduza um inteiro:");
        int i = Integer.parseInt(valor);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, " O valor dado foi "+i);
        System.exit(0);
    }
}
```

b) O que acontece se, quando a caixa de diálogo lhe pede um valor, você pressionar o botão “Cancel”? Altere o programa de forma a não terminar anormalmente.

c) Modifique o programa para ler um valor do tipo `double`.