

Linguagem de programação II

Exercício prático #2 (10 de março de 2020)

Professor: MSc. Leonardo C. R. Soares.

Estudante: _____

Ao terminar, compacte os arquivos gerados e envie por email para leonardo.soares@ifsudestemg.edu.br

Sendo o banco de dados **if_aula_06** e possuindo os mesmos as tabelas:

```
mysql> desc proprietarios;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
cpf	varchar(20)	NO	PRI	NULL	
rg	varchar(20)	YES		NULL	
nome	varchar(200)	YES		NULL	
email	varchar(200)	YES		NULL	
sexo	char(1)	YES		NULL	
nacionalidade	varchar(100)	YES		NULL	
telefone	varchar(20)	YES		NULL	

```
7 rows in set (0.01 sec)
```

```
mysql> desc imoveis;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
codigo	int	NO	PRI	NULL	auto_increment
cpf_proprietario	varchar(20)	YES	MUL	NULL	
logradouro	varchar(200)	YES		NULL	
bairro	varchar(100)	YES		NULL	
uf	char(2)	YES		NULL	
cidade	varchar(200)	YES		NULL	
cep	varchar(10)	YES		NULL	
complemento	varchar(200)	YES		NULL	
valor_aluguel	float	YES		NULL	
valor_venda	float	YES		NULL	
tipo	char(1)	YES		NULL	

```
11 rows in set (0.01 sec)
```

```
mysql> desc uf;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
sigla	char(2)	NO	PRI	NULL	

```
1 row in set (0.00 sec)
```

Você pode utilizar o banco de dados da máquina do professor ou criar localmente.

Questão 1

Escreva a classe *Proprietario*. Esta classe deverá representar a entidade proprietarios, ou seja, deverá possuir todos os seus atributos (encapsulados, defina as propriedades como privadas e faça os métodos seletores). Escreva o método construtor da forma que julgar necessário. Escreva um método que permita salvar os dados do proprietário no banco de dados, este método deverá receber como parâmetro um objeto da classe *Proprietario*. Escreva um método que retorne um vetor de *Proprietario* com todos os proprietários cadastrados no banco de dados.

Questão 2

Escreva a classe *Uf*. Esta classe deverá representar a entidade. Escreva um método que retorne um vetor de *Uf* contendo todas as unidades da federação cadastradas no banco de dados. Declare os atributos e métodos que julgar necessário.

Questão 3

Escreva a classe *Imovel*. Esta classe deverá representar a entidade imoveis. Escreva um método que permita salvar um imóvel no banco de dados, este método deverá receber como parâmetro de entrada um objeto do tipo *Imovel*. Crie um método que retorne um vetor de *Imovel* contendo todos os imóveis cadastrados no banco de dados ordenados por bairro.

Questão 4

Escreva uma interface web para cadastrar proprietários.

Questão 5

Escreva uma interface web para cadastrar imóveis. O campo UF deverá ser selecionado em um *combobox* carregado com todos os estados cadastrados na tabela uf.

Questão 6

Escreva uma interface web que exiba todos os proprietários cadastrados.

Questão 7

Escreva uma interface web que exiba todos os imóveis cadastrados ordenados por bairro. Junto a cada imóvel, exiba o nome do proprietário. Os imóveis não devem ser agrupados por proprietário.