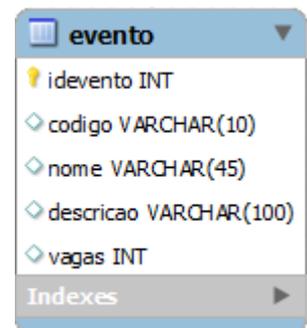


**Disciplina:** Ambientes de Programação    **Carga Horária:** 60h/a    **Modalidade:** Integrado  
**Conteúdo da Avaliação:** Componentes de Interface Gráfica e Conexão com Banco de Dados

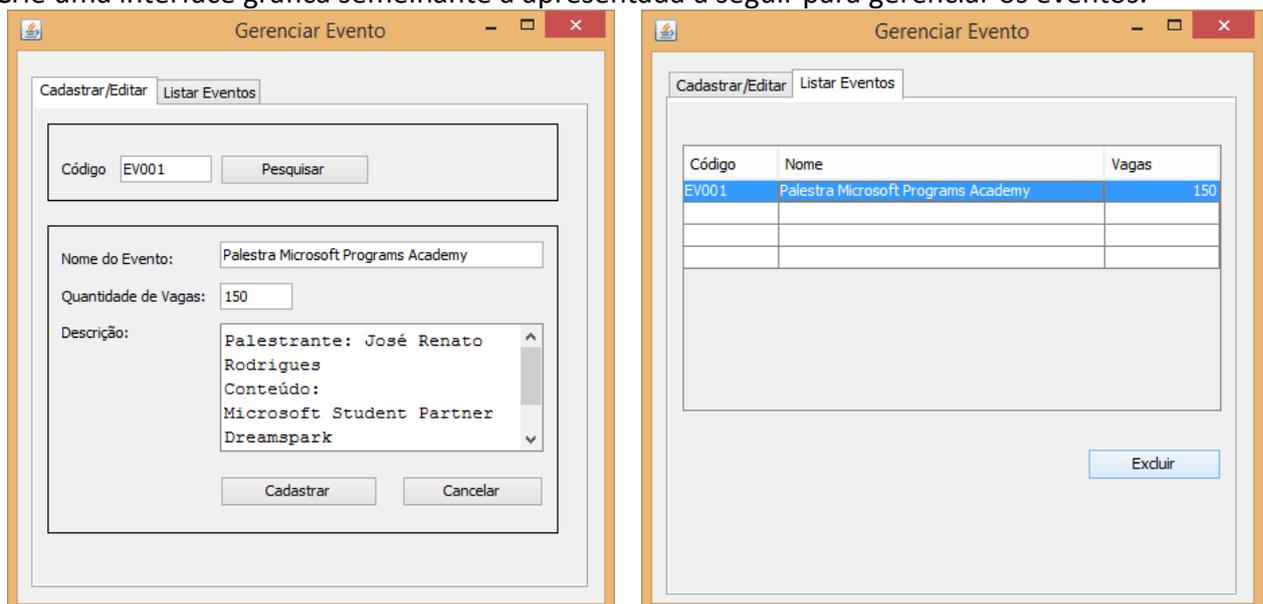
## Simulado do 2º Bimestre

### Questões

1. Crie a tabela **Evento**, pertencente a um banco de dados de sistema de gerenciamento de eventos. A tabela deve seguir o esquema apresentado ao lado. Deve possuir os campos: **idevento** (int/ *autoincrement*); **nome** (varchar); **descricao** (varchar) e **vagas** (int).  
*OBS: Seu banco deve seguir exatamente essa descrição para que seja possível efetuar a correção da avaliação por parte da professora que testará em um banco idêntico a este.*
2. Crie uma classe Evento que possua atributos correspondentes à tabela do banco de dados e os métodos *get* e *set*, além de construtor da classe.
3. Crie a classe de conexão com o banco de dados. Utilize o padrão Factory.
4. Crie a classe EventoDAO, com os métodos de acesso ao banco: *insert*, *delete*, *update*, *getAll*, *getById*, *getByCodigo*.
5. Crie uma interface gráfica semelhante à apresentada a seguir para gerenciar os eventos.



evento	
idevento	INT
codigo	VARCHAR(10)
nome	VARCHAR(45)
descricao	VARCHAR(100)
vagas	INT
Indexes	



Gerenciar Evento

Cadastrar/Editar    Listar Eventos

Código:    

---

Nome do Evento:

Quantidade de Vagas:

Descrição:

Conteúdo:

Gerenciar Evento

Cadastrar/Editar    Listar Eventos

Código	Nome	Vagas
EV001	Palestra Microsoft Programs Academy	150

#### Aba Cadastrar Editar

Na aba **Cadastrar/Editar**, apenas o campo Código deve estar habilitado inicialmente. Ao digitar o valor no campo **Código** e clicar no botão **Pesquisar**, o método `getByCodigo` da classe `EventoDAO` deve ser invocado, retornando um objeto do tipo `Evento`. Caso o código pesquisado já exista no banco, os dados do `Evento` deverão ser preenchidos nos campos correspondentes do formulário e os campos habilitados para edição. Altere também o texto do botão Cadastrar para Editar.

Ao clicar no botão Cadastrar/Editar, o método invocado deve ser o `update` da classe `EventoDAO`, passando o objeto modificado.

Caso o valor retornado pelo método `getByCodigo` seja nulo (não exista no banco), os campos devem ser habilitados para preenchimento. Ao clicar no botão Cadastrar/Editar, deve-se criar um novo objeto do tipo `Evento` com os dados preenchidos na interface e o método `insert` da classe `EventoDAO` deve ser invocado passando o objeto criado por parâmetro.

Após cadastrar ou editar um novo registro, o formulário deve voltar ao estado inicial, apenas com o campo código habilitado (e o texto do retornar para Cadastrar, caso tenha sido alterado).

#### Aba Listar Eventos

A aba Listar Eventos deve apresentar uma tabela com todos os registros existentes no banco. Ao selecionar uma linha da tabela e clicar no botão Excluir, deverá ser exibida uma janela perguntando se o dado deve ser realmente excluído. Ao confirmar, o método `delete` do objeto da classe `EventoDAO` deve ser invocado. Informe uma mensagem indicando o sucesso da operação.

