

Exercícios

> **1**Crie um programa onde o usuário digite o seu nome e mostre na tela a figura abaixo(substitua o nome *Gustavo*, pelo nome digitado pelo usuário, e *Guilherme* imprima seu nome):

```
=====
|           Parabéns, Gustavo           |
=====
|
| Você está cada dia melhor!           |
| Continue em frente.                  |
|
|           Abraços do Guilherme.      |
=====
```

> 2. Classe Bola: Crie uma classe que modele uma bola:

- **Atributos:** Cor, circunferência, material
- **Métodos:** trocaCor e mostraCor

>3. Classe Quadrado:

- **Atributos:** Tamanho do lado
- **Métodos:** Mudar o valor do Lado, Retornar valor do Lado e calcular Área

>4. Classe Retangulo:

- **Atributos:** LadoA, LadoB (ou Comprimento e Largura, ou Base e Altura, a escolher)
- **Métodos:** Mudar o valor dos Lados, Retornar valor do Lado, calcular Área e calcular Perímetro
- Crie um programa que utilize esta classe. Ele deve pedir ao usuário que informe as medidas de um local. Depois, deve criar um objeto com as medidas e calcular a quantidade de pisos e de rodapés necessárias para o local.

> 5. Classe Pessoa: Crie uma classe que modele uma pessoa:

- **Atributos:** nome, idade, peso e altura
- **Métodos:** Envelhecer, engordar, emagrecer, crescer. Obs: Por padrão, a cada ano que nossa pessoa envelhece, sendo a idade dela maior que 21 anos, ela deve crescer 0,5 cm.

Exercícios

1> **6. Classe Conta Corrente:** Crie uma classe para implementar uma conta corrente. A classe deve possuir os seguintes atributos: número da conta, nome do correntista e saldo. Os métodos são os seguintes: alterarNome, depósito e saque; No construtor, saldo é opcional, com valor default zero e os demais atributos são obrigatórios.

> **7. Classe TV:** Faça um programa que simule um televisor criando-o como um objeto. O usuário deve ser capaz de informar o número do canal e aumentar ou diminuir o volume. Certifique-se de que o número do canal e o nível do volume permanecem dentro de faixas válidas.

> **8. Classe Bichinho Virtual:** Crie uma classe que modele um Tamagushi (Bichinho Eletrônico):

- **Atributos:** Nome, Fome, Saúde e Idade b.
- **Métodos:** Alterar Nome, Fome, Saúde e Idade, Retornar Nome, Fome, Saúde e Idade
- **Obs:** Existe mais uma informação que devemos levar em consideração, o Humor do nosso tamagushi, este humor é uma combinação entre os atributos Fome e Saúde, ou seja, um campo calculado, então não devemos criar um atributo para armazenar esta informação por que ela pode ser calculada a qualquer momento.

> **9. Classe Macaco:** Desenvolva uma classe Macaco, que possua os atributos nome e bucho (estomago) e pelo menos os métodos comer(), verBucho() e digerir(). Faça um programa ou teste interativamente, criando pelo menos dois macacos, alimentando-os com pelo menos 3 alimentos diferentes e verificando o conteúdo do estomago a cada refeição. Experimente fazer com que um macaco coma o outro. É possível criar um macaco canibal?

Exercícios

> **10. Classe Ponto e Retângulo:** Faça um programa completo utilizando funções e classes que:

- Possua uma classe chamada Ponto, com os atributos x e y.
- Possua uma classe chamada Retangulo, com os atributos largura e altura.
- Possua uma função para imprimir os valores da classe Ponto
- Possua uma função para encontrar o centro de um Retângulo.
- Você deve criar alguns objetos da classe Retangulo.
- Cada objeto deve ter um vértice de partida, por exemplo, o vértice inferior esquerdo do retângulo, que deve ser um objeto da classe Ponto.
- A função para encontrar o centro do retângulo deve retornar o valor para um objeto do tipo ponto que indique os valores de x e y para o centro do objeto.
- O valor do centro do objeto deve ser mostrado na tela
- Crie um menu para alterar os valores do retângulo e imprimir o centro deste retângulo.

> **11. Classe Bomba de Combustível:** Faça um programa completo utilizando classes e métodos que:

- Possua uma classe chamada bombaCombustível, com no mínimo esses atributos:
 - > tipoCombustivel.
 - > valorLitro
 - > quantidadeCombustivel
- Possua no mínimo esses métodos:
 - > abastecerPorValor() – método onde é informado o valor a ser abastecido e mostra a quantidade de litros que foi colocada no veículo
 - > abastecerPorLitro() – método onde é informado a quantidade em litros de combustível e mostra o valor a ser pago pelo cliente.
 - > alterarValor() – altera o valor do litro do combustível.
 - > alterarCombustivel() – altera o tipo do combustível.
 - > alterarQuantidadeCombustivel() – altera a quantidade de combustível restante na bomba.
- OBS: Sempre que acontecer um abastecimento é necessário atualizar a quantidade de combustível total na bomba.

Exercícios

> **12 Classe Carro:** Implemente uma classe chamada Carro com as seguintes propriedades:

- Um veículo tem um certo consumo de combustível (medidos em km / litro) e uma certa quantidade de combustível no tanque.
- O consumo é especificado no construtor e o nível de combustível inicial é 0.
- Forneça um método andar() que simule o ato de dirigir o veículo por uma certa distância, reduzindo o nível de combustível no tanque de gasolina.
- Forneça um método obterGasolina(), que retorna o nível atual de combustível.

```
1  meuFusca = Carro(15);           # 15 quilômetros por litro de combustível.
2  meuFusca.adicionarGasolina(20); # abastece com 20 litros de combustível.
3  meuFusca.andar(100);           # anda 100 quilômetros.
4  meuFusca.obterGasolina()       # Imprime o combustível que resta no tanque.
```

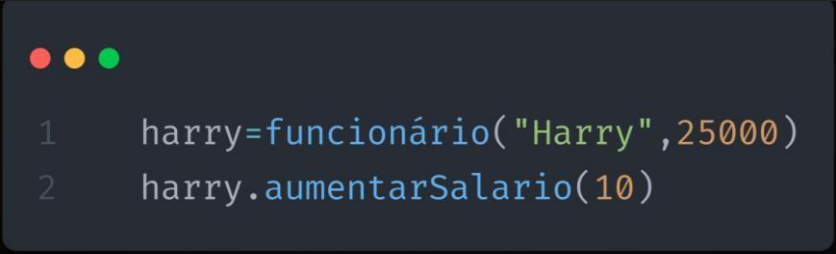
> **13. Classe Conta de Investimento:** Faça uma classe contaInvestimento que seja semelhante a classe contaBancaria, com a diferença de que se adicione um atributo taxaJuros. Forneça um construtor que configure tanto o saldo inicial como a taxa de juros. Forneça um método adicioneJuros (sem parâmetro explícito) que adicione juros à conta. Escreva um programa que construa uma poupança com um saldo inicial de R\$1000,00 e uma taxa de juros de 10%. Depois aplique o método adicioneJuros() cinco vezes e imprime o saldo resultante.

Exercícios

> **14. Classe Funcionário:** Implemente a classe Funcionário. Um empregado tem um nome (um string) e um salário(um double). Escreva um construtor com dois parâmetros (nome e salário) e métodos para devolver nome e salário. Escreva um pequeno programa que teste sua classe.

> **15.** Aprimore a classe do exercício anterior para adicionar o método aumentarSalario (porcentualDeAumento) que aumente o salário do funcionário em uma certa porcentagem.

Exemplo de uso:

A terminal window with a dark background and three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top-left corner. It contains two lines of code:

```
1    harry=funcionário("Harry",25000)
2    harry.aumentarSalario(10)
```

> **16. Classe Bichinho Virtual++ :** Melhore o programa do bichinho virtual, permitindo que o usuário especifique quanto de comida ele fornece ao bichinho e por quanto tempo ele brinca com o bichinho. Faça com que estes valores afetem quão rapidamente os níveis de fome e tédio caem.

> **17.** Crie uma "porta escondida" no programa do programa do bichinho virtual que mostre os valores exatos dos atributos do objeto. Consiga isto mostrando o objeto quando uma opção secreta, não listada no menu, for informada na escolha do usuário. Dica: acrescente um método especial str() à classe Bichinho.

> **18.** Crie uma Fazenda de Bichinhos instanciando vários objetos bichinho e mantendo o controle deles através de uma lista. Imite o funcionamento do programa básico, mas ao invés de exigis que o usuário tome conta de um único bichinho, exija que ele tome conta da fazenda inteira. Cada opção do menu deveria permitir que o usuário executasse uma ação para todos os bichinhos (alimentar todos os bichinhos, brincar com todos os bichinhos, ou ouvir a todos os bichinhos). Para tornar o programa mais interessante, dê para cada bichinho um nível inicial aleatório de fome e tédio.