



FUNDAÇÃO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS
FACULDADE PRESIDENTE ANTONIO CARLOS DE UBERLÂNDIA.

ATIVIDADE: Lista de exercícios

Disciplina	Programação Orientada a Objetos
Professor	Diego Alves da Silva

1 - Desenvolva um programa em java que leia o nome e a idade de 3 pessoas e mostre o nome da pessoa mais velha e o nome da pessoa mais nova. Para isto, crie uma classe pessoa.

2 - Utilize seu conhecimento em orientação a objetos para desenvolver um programa que simule um banco.

- Uma pessoa pode ter até três contas (uma de cada tipo).
- Uma pessoa tem um nome;
- Uma pessoa tem um cpf;
- Uma conta possui algumas características:
 - Identificador.
 - Saldo.
- Uma conta possui duas ações básicas:
 - Verificar saldo;
 - Fazer depósito;
 - Fazer saque;
- Uma conta pode ser de três tipos:
 - Conta corrente:
 - Não tem rendimento;
 - Tem custo mensal;
 - Conta poupança:
 - Tem rendimento;
 - Não tem custo mensal;
 - Conta salário:
 - Permite apenas um saque;
- Um banco tem algumas ações:
 - Sacar o dinheiro de uma conta;
 - Depositar dinheiro em uma conta;
 - Realizar transferência entre contas;

3 - Desenvolva uma classe que represente uma calculadora com as seguintes funções estáticas:

- Soma;
- Divisão;
- Multiplicação;



FUNDAÇÃO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS
FACULDADE PRESIDENTE ANTONIO CARLOS DE UBERLÂNDIA.

ATIVIDADE: Lista de exercícios

Disciplina	Programação Orientada a Objetos
Professor	Diego Alves da Silva

- Resto da divisão;
- Transformação de decimal para binário;
- Transformação de binário para decimal;
- Porcentagem;
- Potenciação;
- Operação AND, OR e XOR

4 - Explique de forma textual e em diagrama o que é uma superclasse, explicando com exemplos, como utilizar os modificadores de acesso para controlar atributos passados da genérica para a classe específica (*protected*).

5 - Imagine uma lâmpada, crie uma classe que descreve seus atributos e ações.

6 - Crie duas classes, ClassePublica e ClassePrivada, a primeira com atributos públicos e atributos privados, crie também uma classe com método main, mostrando como acessar estes atributos.

7 - Você tem uma empresa com seguinte site www.unipac.com.br e precisa criar um sistema para ela, tal sistema é feito em Java, qual a estrutura de pacotes que você deveria utilizar para este sistema ?

8 - Crie uma loja de livros (livraria) levando em conta as seguintes informações:

- Uma livraria tem vários livros; (*vetor ou list*)
- Uma livraria pode comprar novos livros;
- Uma livraria pode vender livros;
- Uma livraria tem um caixa;
- Um livro possui um título, um preço e um identificador;
- Um cliente possui vários livros;
- Um cliente compra um livro da livraria;

Utilize a sua imaginação para criar as classes necessárias, lembre que todas as classes possuem atributos e ações, sendo necessário a criação de uma classe com um método main para realizar testes nas classes criadas.

6 - Desenvolva uma classe que represente uma calculadora com as seguintes funções estáticas:

- Soma;
- Divisão;



FUNDAÇÃO PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS
FACULDADE PRESIDENTE ANTONIO CARLOS DE UBERLÂNDIA.

ATIVIDADE: Lista de exercícios

Disciplina	Programação Orientada a Objetos
Professor	Diego Alves da Silva

- Multiplicação;
- Resto da divisão;
- Transformação de decimal para binário;
- Transformação de binário para decimal;
- Porcentagem;
- Potenciação;