

USJT – 2020/1 - Programação Orientada a Objetos - Laboratório de Exercícios

Professores: Bossini e Calvetti

Aula: 06

Assunto: Associação de Objetos - Modularização

Exemplo Resolvido: Junto com seu professor, copie o código, cole no JGrasp; analise o código e entenda-o, depois execute-o para ver os resultados.

Ex1)

- Crie a Classe Turma, com atributos privados codigo, do tipo String, e ano, do tipo int. Crie um construtor que receba parâmetros para inicializar os atributos e os métodos de acesso e métodos modificadores.
- Altere a classe Aluno criada na semana passada para que tenha também um atributo privado turma do tipo Turma. Altere o construtor para receber um parâmetro que inicialize o novo atributo e crie o método de acesso e o modificador para este novo atributo.
- Crie métodos getDados em ambas as classes que retornam strings com o valor dos atributos.
- Altere a classe TesteAluno feita na semana passada para tratar este o novo atributo da classe Aluno.

Solução: Classe Turma

```
public class Turma {  
    //atributos  
    private String codigo;  
    private int ano;  
    //construtor  
    public Turma(String codigo, int ano) {  
        this.codigo = codigo;  
        this.ano = ano;  
    }  
    //metodos de acesso  
    public String getCodigo() {  
        return codigo;  
    }  
    public int getAno() {  
        return ano;  
    }  
    //metodos modificadores  
    public void setCodigo(String codigo) {  
        this.codigo = codigo;  
    }  
    public void setAno(int ano) {  
        this.ano = ano;  
    }  
    //metodo getDados
```

```

    public String getDados() {
        return "Turma [codigo=" + codigo + ", ano=" + ano + "];"
    }
}

```

Solução: Classe Aluno

```

public class Aluno {
    // atributos
    private String nome;
    private int idade;
    private double peso;
    private boolean formando;
    private char sexo;
    private Turma turma;
    //construtor
    public Aluno(String nome, int idade, double peso, char sexo,
Turma turma) {
        this.nome = nome;
        this.idade = idade;
        this.peso = peso;
        this.formando = false;
        this.sexo = sexo;
        this.turma = turma;
    }
    //metodos de acesso
    public String getNome() {
        return nome;
    }
    public int getIdade() {
        return idade;
    }
    public double getPeso() {
        return peso;
    }
    public boolean getFormando() {
        return formando;
    }
    public char getSexo() {
        return sexo;
    }
    public Turma getTurma() {
        return turma;
    }
    //metodos modificadores
    public void setNome(String nome) {
        this.nome = nome;
    }
    public void setIdade(int idade) {
        this.idade = idade;
    }
    public void setPeso(double peso) {
        this.peso = peso;
    }
    public void setFormando(boolean formando) {
        this.formando = formando;
    }
    public void setSexo(char sexo) {
        this.sexo = sexo;
    }
    public void setTurma(Turma turma) {
        this.turma = turma;
    }
}

```

```

//metodo getDados
public String getDados() {
    return "Aluno [nome=" + nome + ", idade=" + idade + ", peso=" + peso
        + ", formando=" + formando + ", sexo=" + sexo + ", turma="
        + turma.getDados() + "];"
}
}

```

Solução: Classe TesteAluno

```

import javax.swing.JOptionPane;

public class TesteAluno {

    // cadastrar um novo aluno no metodo main
    public static void main(String[] args) {

        // coletando os dados do aluno a ser cadastrado

        String nome = JOptionPane.showInputDialog("Nome");
        int idade = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Idade"));
        double peso = Double.parseDouble(JOptionPane.showInputDialog("Peso"));
        // pega o primeiro caracter da String e retorna como char
        char sexo = JOptionPane.showInputDialog("Sexo M/F").charAt(0);
        String codigo = JOptionPane.showInputDialog("Codigo da Turma");
        int ano =
            Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Ano da Turma"));

        //cria a turma
        Turma turma = new Turma(codigo, ano);

        // cria um objeto aluno
        Aluno aluno = new Aluno(nome, idade, peso, sexo, turma);

        // nao precisa mais montar a string de saida, e so chamar o metodo getDados

        // mostra o aluno
        JOptionPane.showMessageDialog(null, aluno.getDados());

        // altera informacoes; nao precisa criar todas as variaveis novamente
        idade = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Idade"));
        peso = Double.parseDouble(JOptionPane.showInputDialog("Peso"));
        // tem que digitar true ou false
        boolean formando = Boolean.parseBoolean(
            JOptionPane.showInputDialog("E' formando?true/false"));

        // muda usando os metodo modificadores
        aluno.setIdade(idade);
        aluno.setPeso(peso);
        aluno.setFormando(formando);

        // mostra novamente o cadastro do aluno

        // mostra o aluno
        JOptionPane.showMessageDialog(null, aluno.getDados());
    }
}

```

Note que há trechos com código repetido foram substituídos pelos métodos `getDados`. Este é um exemplo de modularização. Outro exemplo é o próprio fato de separar o código em 3 classes diferentes, cada uma com papéis distintos.

Problemas Propostos:

Exercícios iniciais: valor 0,5 ponto

Resolva os exercícios desta seção para conquistar 0,5 ponto

1) Crie as classes conforme abaixo:

a. Crie a classe Professor com seu construtor, métodos de acesso e modificadores e os atributos privados nome, do tipo String, idade, do tipo int. Crie o método getDados que retorna o valor dos atributos.

b. Crie a classe Disciplina com seu construtor, métodos de acesso e modificadores e os atributos privados nome, do tipo String, pratica, do tipo boolean. Crie o método getDados que retorna o valor dos atributos.

Exercícios intermediários: valor 0,5 ponto

Resolva os exercícios desta seção para conquistar mais 0,5 ponto

c. Crie a classe Atribuicao com seu construtor, métodos de acesso e modificadores e os atributos privados professor, do tipo Professor, e disciplina, do tipo Disciplina. Crie o método getDados que retorna o valor dos atributos.

d. Crie a classe TesteAtribuicao com o método main que instancia um Professor, uma Disciplina e uma Atribuicao. Imprima dos dados da Atribuicao.

Exercícios complementares (para praticar)

Resolva os exercícios desta seção para aprimorar seus conhecimentos

2) Crie as classes Cliente, ContaCorrente e Agencia conforme abaixo:

a) A classe Cliente possui os atributos nome e cpf, ambos do tipo String, e um atributo conta do tipo ContaCorrente. Crie um construtor que recebe os atributos como parâmetros e os métodos de acesso e os modificadores.

b) A classe ContaCorrente tem os atributos numero e digito, ambos inteiros, o atributo agencia do tipo Agencia e o atributo saldo do tipo double. Crie um construtor que recebe os atributos como parâmetros e os métodos de acesso e os modificadores. Crie também um método depositar que receba um parâmetro double com o valor do depósito e aumente o saldo da conta. Crie também um método sacar que receba um parâmetro double com o valor do saque e diminua o saldo da conta. A conta não pode ficar negativa. Neste caso, deve ser dada uma mensagem que o saque não foi efetuado e o retorno deve ser zero. Caso contrário o retorno deve ser o valor sacado. Crie também um método consultarSaldo que não recebe parâmetros e retorne o saldo. Crie, finalmente, um método imprimirSaldo que imprima o numero da conta corrente com dígito, o número da agência com dígito e o saldo da conta corrente.

c) Ainda na classe ContaCorrente, o numero do conta deve ter no máximo 4 dígitos e ser positivo. O dígito da conta deve ser validado a partir do seguinte algoritmo de módulo 11: multiplique o primeiro dígito da conta por 4, o segundo por 6, o terceiro por 8 e o quarto por 2; some tudo e calcule o resto da divisão (módulo) da soma por 11. Este é o valor do dígito. Obs: se o resultado for 10 o dígito é 0.

d) A classe Agencia tem os atributos nome do tipo String, numero e digito do tipo int. Crie um construtor que recebe os atributos como parâmetros e os métodos de acesso e os modificadores. O numero e o digito da Agencia devem seguir os mesmos padrões do número e do dígito da conta corrente.

e) Para testar faça uma classe CaixaEletronico, que irá conter o método main. No main instancie um cliente com os seguintes dados:

Nome: Ademar Apior

CPF: 123231518-12

Conta Corrente: 1234 Dígito: 4

Agencia: 7890 Dígito: 5

Saldo Inicial: 150.00

Operações:

- sacar 140.0 (sucesso)
- consultar saldo (resultado é 10.0)
- sacar 200.0 (falha)
- consultar saldo (resultado é 10.0)
- depositar 25.45 (sucesso)
- imprimir saldo (além dos dados de cliente, conta e agencia, o saldo deve ser 35.45)

3) Criar as classes CondicionadorDeAr, Termostato.

a) A classe CondicionadorDeAr tem um atributo termostato do tipo Termostato e um atributo boolean chamado ligado. O construtor de CondicionadorDeAr não recebe nenhum parâmetro, mas instancia um termostato e coloca ligado em false. Crie um método de acesso para ligado e outro para termostato. Não precisa fazer os métodos modificadores. Crie um método ligar, que muda ligado para true, e um desligar, que muda ligado para false. Crie um método aumentarTemperatura, que aumenta a temperatura do termostato em um grau cada vez que é chamado até o limite de 28 graus. Crie um método reduzirTemperatura que reduz a temperatura em um grau cada vez que é chamado até o limite de 15 graus. Crie um método imprimirTemperatura que imprime a temperatura atual. Não se esqueça de verificar se o condicionador está ligado antes de aumentar ou diminuir a temperatura ou imprimi-la.

b) A classe Termostato tem um atributo temperatura. Seu construtor não recebe parâmetros, mas instancia a temperatura em 20. Crie um método de acesso e outro modificador. Estes métodos devem respeitar os limites estabelecidos no item anterior.

c) Crie a classe Usuario, com o método main. Neste método você deve instanciar um CondicionadorDeAr, aumentar a temperatura para 30 graus (receber mensagem de erro), reduzir a temperatura para 10 graus (receber mensagem de erro). Aumentar a temperatura para 25 graus e imprimir a temperatura.

Bibliografia

LOPES, ANITA. GARCIA, GUTO. Introdução à Programação: 500 algoritmos resolvidos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002.

DEITEL, P. DEITEL, H. Java: como programar. 8 Ed. São Paulo: Prentice – Hall (Pearson), 2010.