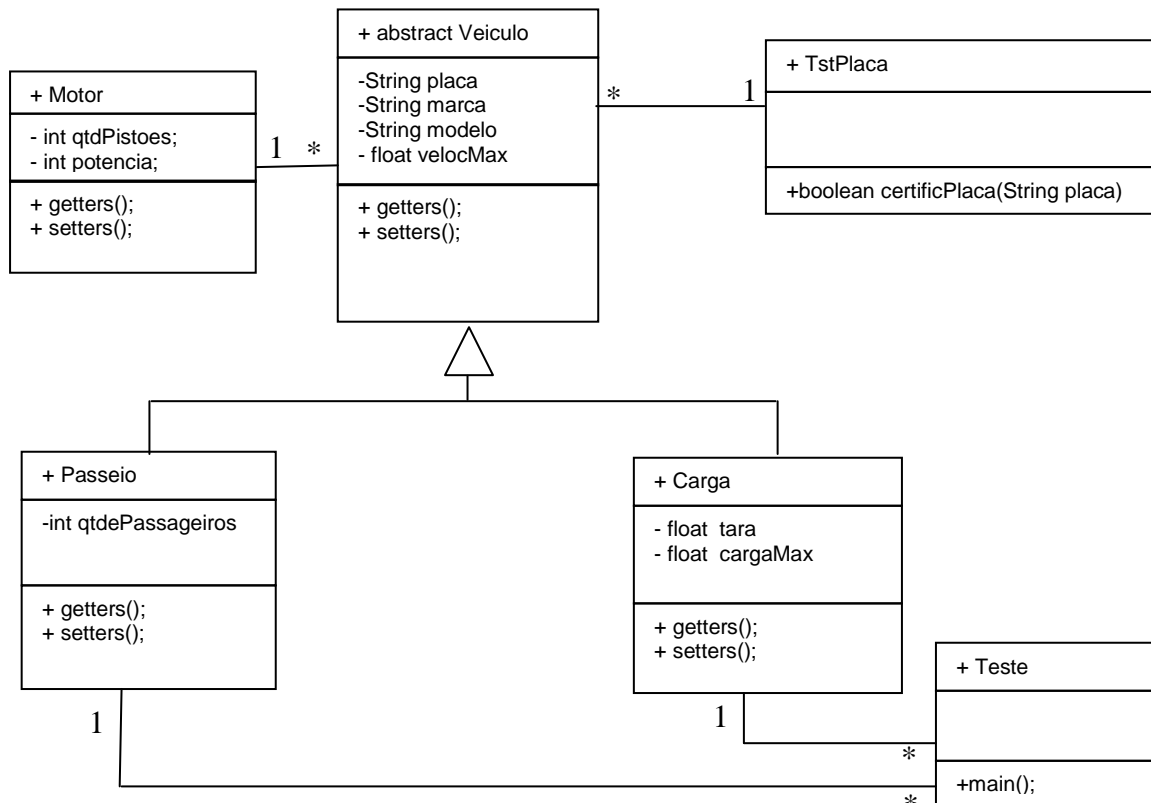


Lista de Exercícios

1)_ Observe o seguinte Diagrama de Classes:



SUBSÍDIOS 1:

1.a)_ A classe “Teste” deve ser construída de forma a testar todas as funcionalidades do programa. Nesta deverão ser implementadas as entradas de dados (passados como parâmetros) e a impressão destes na tela, bem como os cálculos e conversões de tipos (quando necessário) de antes de serem “passados” às classes Passeio e Carga, propiciando assim “trocas de mensagens” entre as classes:

Teste ↔ Passeio e Teste ↔ Carga.

Dicas:

- há um Motor dentro do Veiculo
- de acordo com as associações descritas no diagrama de classe e suas cardinalidades, percebe-se esta classe Teste irá conter objetos dos tipos Passeio e Carga.

1.b)_ O método `certificPlaca` da classe `TstPlaca` verificará se a placa informada para o veículo possui 8 letras. Caso esta quantidade de letras for diferente informará a mensagem “Placa fora do padrão” na tela e atribuirá “AAA-AAAA” para o atributo `placa`. Se a quantidade for 8, atribuirá a placa informada para o atributo `placa`.

SUBSÍDIOS 2: Encapsulamento:

No diagrama os sinais matemáticos de subtração (“ - ”) indica que o membro da classe é privado e o sinal de adição (“ + ”) que o membro é público.

SUBSÍDIOS 3: Conversões:

String para int.

```
String num1 = “10”;
int num2 = Integer.parseInt(num1);
```

String para float.

```
String num3 = “10.5”;
float num4 = Float.parseFloat(num3);
```