## From Zero to Hero in Java Programming

Teste colaborativo para recuperação de nota de Programação II...

Engenharia Informática – 2º ano

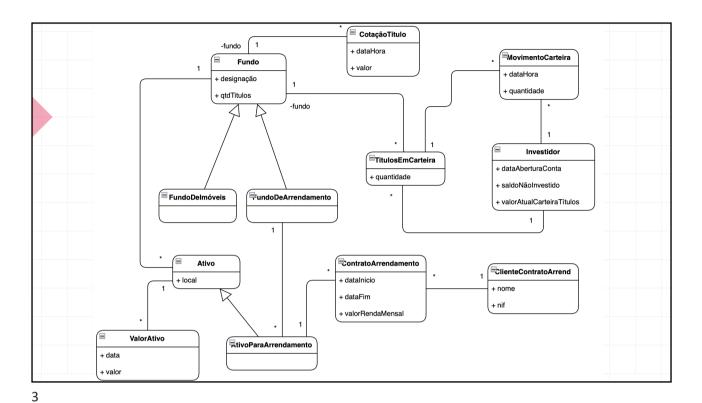
16 de dezembro de 2022

1

## Agenda

- 1. Modelo de Domínio ...
- 2. Construir classes (atributos próprios, atributos de navegação)
- 3. Construir métodos
- 4. Definir e usar instâncias de classes e seus métodos

ว



1 
- Completar o método getAtivosParaArrendamento():

public class FundoDeArrendamento extends Fundo {

...

public Set<AtivoParaArrendamento> getAtivosParaArrendamento(){

4

2	_
• Co	ompletar o método getCotacaoAtual():
publ	ic abstract class Fundo {
	// Devolve a cotação mais recente do título deste fundo public CotacaoTitulo getCotacaoAtual(){
	}

3 –

• Criar a Excepção FundoException.

6

5

```
4 -

- Completar o método investir(...):

public abstract class Fundo {

...

//O método investir lança a Excepção se o investidor não tiver dinheiro suficiente
//para comprar a quantidade de títulos
public void investir(Investidor investidor, float quantidade) throws FundoException
{
}
```

5 —

- Completar o método vender(...):

public class Investidor {
 private String nome;
 private Date dataAberturaConta;
 private float saldoNãoInvestido;
 private Map<Fundo, Integer> titulosEmCarteira;

// Vende a quantidade de títulos do fundo, e devolve o valor da venda.

// Se não tiver em sua posse essa quantidade, lança a Excepção
 public float vender(Fundo fundo, int quantidade) throws Exception {
}

\_

6 -
- Completar o método adicionarAtivo():
public abstract class Fundo {
// Adiciona Ativo ao Fundo
public void adicionarAtivo (Ativo ativo){
}

7 –
Faça, na função main(...):
Crie um objeto de tipo FundoDelmoveis;
Adicione um Ativo ao Fundo;
Adicione ao Fundo, duas cotações de datas diferentes;
Crie um Investidor;
Crie um investimento desse investidor, no fundo anteriormente criado;
Liste para o ecrã, a carteira de títulos do investidor.

10

9