

# Exercícios

## 1-Classe: Porta

Atributos: aberta, cor, dimensaoX, dimensaoY, dimensaoZ

Métodos: void abre()

void fecha()

void pinta(String s)

boolean estaAberta()

Crie uma porta, abra e feche a mesma, pinte-a de diversas cores, altere suas dimensões e use o método estaAberta para verificar se ela está aberta.

## 2 - Classe: Casa

Atributos: cor, porta[]

Método: void pinta(String s),

int quantasPortasEstaoAbertas()

void fechaTodasAsPortas()

void abreTodasAsPortas()

Crie uma casa e pinte-a. Crie três portas e coloque-as na casa; abra e feche as mesmas como desejar. Utilize o método quantasPortasEstaoAbertas para imprimir o número de portas abertas.

3- Projete uma classe que represente um cartão de crédito. Pense quais são os atributos de um cartão, isso é, quais os dados de um cartão? Quais os comportamentos devem ser aceitáveis em um cartão de crédito? Use essas respostas para escrever um diagrama UML para a classe que represente esse cartão de crédito.