



Atividade Objects (Lista 8.1)

1. (OBRIGATÓRIO) Crie um programa que:

- a. Peça o nome de 2 usuários;
- b. Para cada usuário, peça 1 número;
- c. Imprima na tela qual usuário digitou o maior número.
- d. Pare a execução.

Neste exercício, cada usuário deve ser representado por um objeto. O nome e o número do usuário devem ser propriedades deste objeto.

2. (OBRIGATÓRIO) Crie um programa que:

- a. Peça o nome de 1 usuário;
- b. Peça a sua data de nascimento no formato DD/MM/AAAA (ex: 24/12/1990);
- c. Com base na data de nascimento, calcule sua idade (a data de hoje você mesmo pode definir em uma variável);
- d. Imprima na tela a idade do usuário.
- e. Pare a execução.

Neste exercício, o usuário deve ser representado por um objeto. O nome, a data de nascimento e a sua idade devem ser propriedades deste objeto.

3. (OBRIGATÓRIO) Crie um programa que:

- a. Peça o nome de 2 usuários;
- b. Peça a data de nascimento dos 2 usuários (formato DD/MM/AAAA);
- c. Com base nas datas de nascimento, calcule suas idades;
- d. Imprima na tela a idade de cada usuário;
- e. Imprima na tela qual é o usuário mais velho e qual o mais novo.
- f. Pare a execução.

Neste exercício, cada usuário deve ser representado por um objeto. O nome, a data de nascimento e a sua idade devem ser propriedades deste objeto.

4. (OBRIGATÓRIO) Crie um programa que:

- a. Peça o login de um usuário;
- b. Peça sua senha;
- c. Caso o usuário e a senha estejam corretos, imprima na tela "USUÁRIO LOGADO";
- d. Caso usuário ou senha estejam incorretos, imprima na tela "LOGIN/SENHA INCORRETOS";
- e. Pare a execução.

Neste exercício, o usuário deve ser representado por um objeto. O login e a senha devem ser propriedades deste objeto.

5. (OBRIGATÓRIO) Crie um programa que:

- a. Peça o login de um usuário;
- b. Peça sua senha;
- c. Caso usuário ou senha estejam incorretos, imprima na tela "LOGIN/SENHA INCORRETOS" e pare;
- d. Caso o usuário e a senha estejam corretos, imprima na tela "USUÁRIO LOGADO" e continue;
- e. Imprima na tela o seguinte catálogo de produtos:

Produto	Valor
Computador	R\$ 2000
Impressora	R\$ 200
Mouse	R\$ 50
Celular	R\$ 1500
Carregador	R\$ 50

- f. Pergunte para o usuário qual produto ele deseja ou se quer sair;
- g. Se o usuário escolher algum produto, imprimir na tela "Obrigado pela compra, <nome do usuário>! Você comprou um <nome do produto>", onde <nome do usuário> e <nome do produto> devem ser substituídos pelo nome do usuário real e o nome real do produto, respectivamente. Após isso, pare a execução.
- h. Se o usuário escolher sair, pare a execução.

Neste exercício, o usuário deve ser representado por um objeto e o catálogo por uma lista de objetos, ou seja um Array de objetos. Cada objeto deste array será um dos produtos do catálogo, tendo seu nome e seu valor como propriedades.

6. Crie um programa que:

- a. Peça o nome de 2 usuários;
- b. Para cada usuário, peça 3 números;
- c. Imprima na tela qual usuário digitou o maior entre todos os números.
- d. Pare a execução.

Neste exercício, cada usuário deve ser representado por um objeto. O nome e os números do usuário devem ser propriedades deste objeto.