

Valor: 2 pontos

Frequência: 31/03/21.

Grupo: Não

Forma de entrega: repositório público no GitHub

Você deverá criar um projeto qualquer em Java utilizando os conceitos de Programação Orientada a Objetos. Nesse projeto, você deverá criar obrigatoriamente essas duas classes:

- Valor
- Referencia

Na classe Valor, você deverá criar:

- um método **testar()** que deverá chamar os outros métodos dessa classe, você deverá fazer o uso de mensagens no console para comprovar se as variáveis passadas por parâmetros estão sendo modificadas;
- no mínimo **2 métodos** demonstrando as variáveis do tipo valor como parâmetro do método. Nesses métodos você deverá fazer as alterações nessas variáveis;

Na classe Referencia, você deverá criar:

1. um método **testar()** que deverá chamar os outros métodos dessa classe, você deverá fazer o uso de mensagens no console para comprovar se as variáveis passadas por parâmetros estão sendo modificadas;
2. um método demonstrando um parâmetro do tipo referência que seja um vetor. Você deverá alterar o vetor recebido por parâmetro, ficando a seu critério escolher o tipo de alteração;
3. um método demonstrando um parâmetro do tipo referência que seja um objeto de uma classe qualquer (você deverá criar uma nova classe). Você deverá alterar o objeto recebido;
4. um método que não recebe nenhum parâmetro, mas dentro dele deverá ser criado 2 objetos (da classe do item 3). Com esses 2 objetos, você deverá me mostrar como é a referência de variáveis usando objetos.

DESAFIO (+1 ponto extra)



Crie uma classe **Miranha**, essa classe deverá ter **dois atributos** que são referência dessa mesma classe. Você deverá criar um algoritmo que simula a imagem acima:

- 3 objetos Miranha;
- implementar para que cada Miranha esteja apontando para os outros dois;
- deverá exibir mensagens no console mostrando quem está apontando para quem;

