

Exercícios para praticar

1 - Crie a classe Trabalhador com os atributos matrícula, nome e salário. Crie uma outra classe com o método main e peça ao usuário para cadastrar 3 trabalhadores. Lembre-se que ninguém pode ganhar menos que um salário mínimo.

2 - Crie a classe Eleitor com os atributos idade, sexo, nome e numero do título. Faça um método que retorne se a pessoa é Obrigada, Desobrigada ou impedida de votar. Crie outra classe para testar.

3 - Crie a classe Boleto com os atributos vencimento, valor, desconto, um booleano se está pago e nome do cliente. Crie um construtor para que todos dados sejam passados no momento da instanciação dos objetos. Crie um método que retorne o valor líquido do boleto. Crie também um método pagar que altera o boleto para pago.

4 - Crie a classe Time que possua o nome do time, a série que ele joga e o número de jogadores. As séries podem ser de A, B, C, D ou E. O número de jogadores é no máximo 22. Crie um construtor onde seja obrigatório inserir no momento da criação da instância o nome e a série do time. Faça o teste em outra classe cadastrando 2 times.

5 - Crie a classe mochila que possui os atributos nome, quantidadeItensAtual, quantidadeItensMaxima, pesoAtual, pesoMaximo. Criar um construtor onde é necessário passar o nome da mochila e o peso e quantidade de itens que ela suporta. Deverá existir um método inserir itens onde é passado o peso do item que está sendo inserido. Também deverá ter um método que retorna a situação da atual da mochila. Criar uma classe de teste e testar tentando inserir vários itens na mochila.