

1.

a) Copie a classe abaixo, compile-a e instancie um objeto. Dê um inspect nesse objeto e observe atentamente o array.

```
public class ArrayDeInteiros{  
    private int[] v;    //declara um atributo de tipo array int  
  
    public ArrayDeInteiros(int tamanho){ //Construtor  
        v = new int[tamanho]; //instancia o obj array  
    }  
  
}
```

b) Continue a programação da classe **ArrayDeInteiros**, inserindo cada um dos métodos abaixo de acordo com o que pede o seu comentário. Ao completar um método, compile a classe e teste na IDE. Use o inspect para ver o objeto array e conferir se está certo, antes de passar para o próximo

```
/** Preenche v com valores randômicos */  
public void preencheArray() {  
  
}  
  
/** Exibe os valores de v */  
public void exibeArray() {  
  
}  
  
/** Exibe o array em ordem inversa */  
public void exibeInvertido() {  
  
}  
  
/** Método: achar e imprimir o maior valor do array */  
  
  
/** Método: calcular e retornar a média dos valores de v */
```

2. a) Copie a classe abaixo, compile-a e teste-a:

```
public class Produto{
    private int codigo;
    private double
    preco;

    public Produto(int c, double
        p){ codigo = c; preco = p;
    }

    public void exhibeProduto(){
        System.out.println(codigo + " - R$ " +
            preco);
    }

    public int getCodigo(){return codigo;}
    public double getPreco(){return preco;}
}
```

b) A seguir, programe a classe **Depósito** com um atributo que é um array de objetos do tipo **Produto**. O construtor recebe o tamanho do array para instanciá-lo.

Programa os métodos. A cada método feito, compile o projeto e teste:

+ *insereProdutos* - preenche o array. Para cada posição do array, instancia um produto e

o atribui a ela. Ler do teclado o que for necessário para instanciar produtos.

+ *exibeEstoque* - mostra na tela os dados de todos os produtos estocados no depósito

+ *precoMaisBaixo* - retorna o preço do produto mais barato do depósito

+ *produtoMaisCaro* – retorna o objeto **Produto** que tem o preço mais alto

+ *precoMedio* – retorna a média de preço de todos os produtos do estoque

+ *buscaProduto* – recebe um número e retorna o objeto **Produto** que tem código igual a esse número, ou null, se não achar.

c) Crie uma classe **TestaDepósito** com um método *main* que instancia um objeto **Depósito**, insere produtos nele, e faz operações para chamar todos os métodos programados no item b.

