

Exercício 1 - Classes e Objetos

Instruções

1. Criar um cadastro (pessoa, pet, veículo, etc), utilize as funções de entrada e saída do Java - Scanner/ JOptionPane.
2. Crie uma classe chamada Livro que tenha os atributos: titulo, autor e numPaginas. Adicione um método chamado imprimirInfo() que imprime todas as informações do livro. Crie um construtor que inicialize todos os atributos. Crie um objeto da classe Livro e imprima suas informações usando o método imprimirInfo().
3. Crie uma classe em Java chamada fatura para uma loja de suprimentos de informática. A classe deve conter quatro variáveis – o número (String), a descrição (String), a quantidade comprada de um item (int) e o preço por item (double). A classe deve ter um construtor e um método get e set para cada variável de instância. Além disso, forneça um método chamado getTotalFatura que calcula o valor da fatura e depois retorna o valor como um double. Se o preço por item não for positivo, ele deve ser configurado como 0.0. Se o valor da fatura não for positivo, ele deve ser configurado como 0. Escreva um aplicativo de teste chamado FaturaTeste (em outro arquivo) que demonstra as capacidades da classe Fatura.