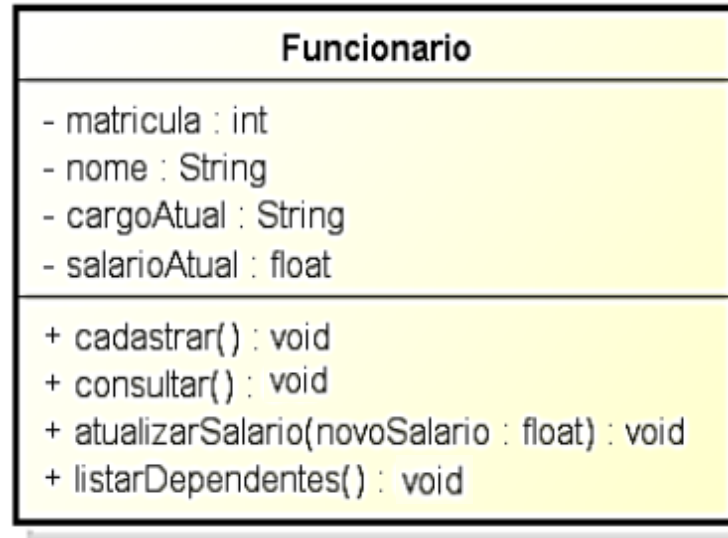


Exercícios  
Vamos “Codar”...

# Exercício 01

- **Cenário: Gestão de RH de uma Empresa** -> Crie uma classe de acordo com a representação abaixo.



- Os métodos simplesmente imprimem um texto (String) dizendo que eles fazem e os parâmetros que eles recebem.
- Logo depois crie uma classe que utilize os atributos e métodos implementados

# Exercício 02

- **Cenário: Uma Empresa de Anúncios online** -> Crie uma classe de acordo com a representação ao lado.
- Os métodos simplesmente imprimem um texto (String) dizendo que eles fazem e os parâmetros que eles recebem.
- Logo depois crie uma classe que utilize os atributos e métodos implementados

Anúncio
<ul style="list-style-type: none"><li>- id : int</li><li>- palavras : String</li><li>- diasPublicação : String</li><li>- valor : float</li><li>- Titulo : String</li><li>- dataInsercao : String</li><li>- publicar : int</li><li>- nomeContato : String</li><li>- telefone : String</li><li>- observacao : String</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ remeterViaEmail() : void</li><li>+ manter() : void</li><li>+ anunciar() : void</li><li>+ localizar() : String</li></ul>

# Exercício 03

- **Cenário: Uma Loja de Roupas online** -> Você foi contratado para desenvolver um software para gerenciar as vendas de uma loja de roupas online. Para isso, você precisa implementar uma classe Produto e instanciar objetos dessa classe para representar cada item de roupa disponível na loja.
- Crie uma classe Produto com os seguintes atributos:
  - nome (String): o nome do produto.
  - preco (double): o preço do produto.
  - estoque (int): a quantidade de produtos em estoque.
  - Implemente Construtores
  - Implemente métodos para:
    - Obter e atualizar os dados da classe
    - Um método para calcular o valor total de produtos no estoque
- Crie uma classe Loja para instanciar e manipular 3 produtos diferentes dessa loja.

# Exercício 04

- **Cenário: Utilidade Pública** -> Crie e implemente uma classe `PopulacaoBaratas` que simule o crescimento de uma população de baratas.
  - A quantidade inicial da população de baratas é definido de forma Randômica. (pesquise o objeto `Random`...)
  - O método `aumentaBaratas`, simula a proporção que a população de baratas vai se multiplicar.
  - O método `spray` pulveriza as baratas com um inseticida e reduz a população em 10%.
  - O método `getQtdBaratas` devolve o número atual de baratas.
- Implemente também uma classe que simule uma cozinha que tenha uma população de baratas
  - Utilize a `aumentaBaratas`, utilize o `spray`, e imprima a contagem de baratas.

# Exercício 05

- **Cenário: Gerenciamento de uma Loja de Livros** -> Vamos supor que estamos criando um programa de gerenciamento de uma loja de livros, onde precisamos criar uma classe para representar um livro e instanciar objetos dessa classe para armazenar informações sobre os livros da loja.
- Para isso, podemos criar uma classe chamada "Livro" com os seguintes atributos:
  - String titulo
  - String autor
  - String editora
  - int anoPublicacao
  - double preco
- Implemente Construtores
- Implemente métodos para:
  - Obter e atualizar os dados da classe
  - Um método para calcular quanto anos faz que o livro foi publicado
- Crie uma classe Livraria para instanciar e manipular 3 Livros.

# Exercício 06

- **Cenário: Gestão de RH de uma Empresa** -> Crie uma classe Pessoa com atributo Nome e Idade
  - Solicite ao usuário essas informações de um grupo de 5 pessoas.
    - Pegue as informações via Scanner
  - Após o término da entrada, apresente:
    - a média das idades,
    - a maior idade,
    - a menor idade,
    - a quantidade de pessoas maior de idade.
  - Verifique a validade de uma data de aniversário
    - Solicite apenas o número do dia e do mês
  - Além de falar se a data está ok, informe também o nome do mês.
    - Dica: meses com 30 dias: abril, junho, setembro e novembro.
- Crie uma outra classe principal para usá-la