

# UPskill – Java+.NET

Programação Orientada a Objetos – Coleções

### EXERCÍCIO GESTÃO DE FROTA (PARTE 2)

Considere o exercício de Gestão de Frota discutido na ficha prática 3. Adapte a resolução (nomeadamente a classe FleetManager para suportar a utilização de coleções (System.Collections do C#), substituindo a utilização do array por uma lista (classe List). Adicione ao exercício anterior os métodos que permitam:

1. remover um veículo;
2. devolver um veículo específico tendo em consideração o seu fabricante e o seu modelo;
3. verificar se um veículo existe;
4. devolver o número de veículos existentes;
5. devolver o número de carros;
6. devolver o número de motos;
7. devolver uma representação em string de todos os veículos, identificando se são carros ou motos.
8. devolver todos os veículos com mais de 10 anos.