

UPskill – Java+.NET

Programação Orientada a Objetos – Classes e Objetos

EXERCÍCIO CUMPRIMENTAR

1. Escreva um programa em Java que pergunte o nome da pessoa e dê uma saudação usando esse nome.
2. Altere o programa para que seja criado um objeto representativo da pessoa, com apenas um atributo - o seu nome. O programa deve implementar:
 - Dois construtores:
 - Sem parâmetros;
 - Com um parâmetro para receber o nome da pessoa.
 - Métodos de consulta e de modificação do nome;
 - Método *toString* que devolva uma *string* com a representação interna do objeto (exemplo: "O nome é Maria").
3. Modifique novamente o programa, acrescentando o atributo idade ao objeto representativo da pessoa. O novo programa deve incluir:
 - Construtor que receba como parâmetros o nome e a idade da pessoa;
 - Métodos de consulta e de modificação da idade;
 - Método *toString* que devolva uma *string* legível para o utilizar contendo o nome e a idade da pessoa, como por exemplo: "Maria tem 14 anos."