

Linguagem de Programação II



ATIVIDADE – PARA ENTREGA PELO AVA

Considere um sistema para cadastramento de filmes. Trabalharemos com duas classes de modelo: Diretor e Filme. Todo filme tem um diretor. Desse modo, você deve definir uma classe Diretor em Java, com as seguintes características:

- Atributos: nome, tempo de experiência (em anos), local de origem.
- Construtores para a classe;
- Métodos getters e setters;
- Método para impressão.

Linguagem de Programação II



ATIVIDADE – PARA ENTREGA PELO AVA

Em seguida, você deve construir uma classe Filme em Java, com as seguintes características:

- A classe deve possuir quatro atributos: titulo, descrição, diretor e duracaoEmMinutos.
- Crie os construtores padrão e completo;
- Crie os métodos de acesso (get e set) para os atributos da classe;
- Crie um método `exibirDuracaoEmHoras` que converta o valor em minutos para horas e apresente a mensagem “O filme TITULO possui X horas e Y minutos de duração”.
- Faça um método de comparação na classe que retorne os dados do filme caso o título do objeto em questão seja igual ao informado;
- Acrescente também na classe um método para exibição dos dados do filme.

Linguagem de Programação II



ATIVIDADE – PARA ENTREGA PELO AVA

Considerando a classe Filme definida, crie uma classe MainFilme que possua um método main de modo que seja possível testar a classe Filme criada na questão anterior.

- Crie um arrayList de Filmes;
- Cadastre os filmes enquanto o usuário desejar.
- Solicite ao usuário um título para efetuar a busca do filme e retorne o resultado.
- Ao final, para cada filme, você deve exibir o título e a quantidade de horas.