



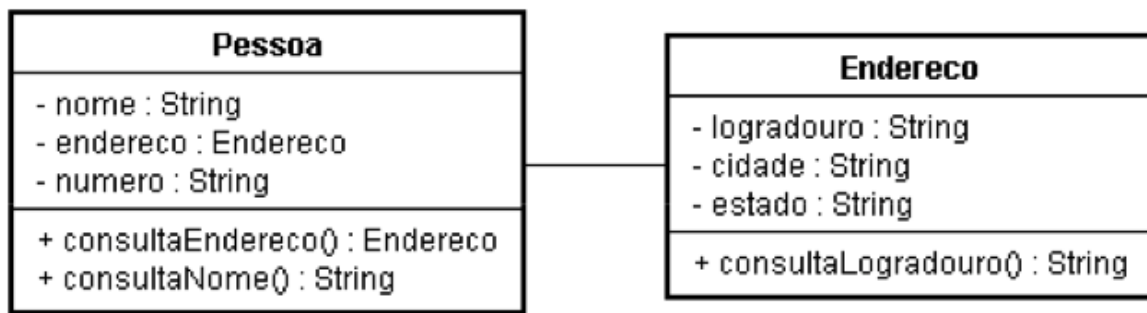
Turma 2
Professora: Tainá Medeiros

Lista da Semana 02

Prática 01 - Crie uma classe para pessoa com as seguintes características:

- Atributos:
 - Nome, idade, CNH
- Metodos:
 - Dirigir, dormir, comer

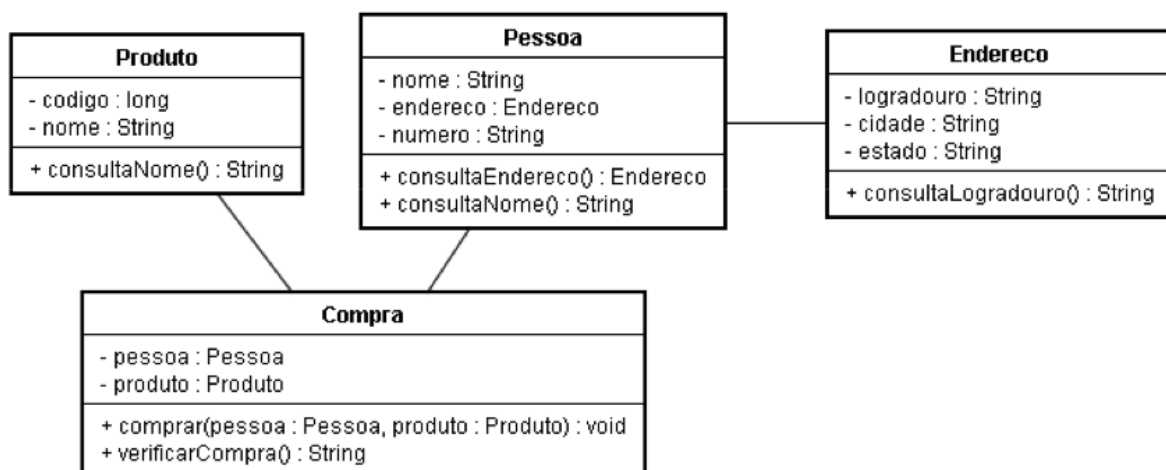
Prática 02 - Desenvolva o seguinte relacionamento



Perceba que a classe Pessoa vai ter um objeto do tipo Endereco.

Lembre-se de criar os construtores parametrizados.

Prática 03 - Agora, continuando o exercício anterior, adicione as seguintes classes no resultado da Prática anterior.



Perceba que a classe Compra vai conter um objeto do tipo Pessoa e outro do tipo Produto.

Será possível comprar usando o método comprar, passando como

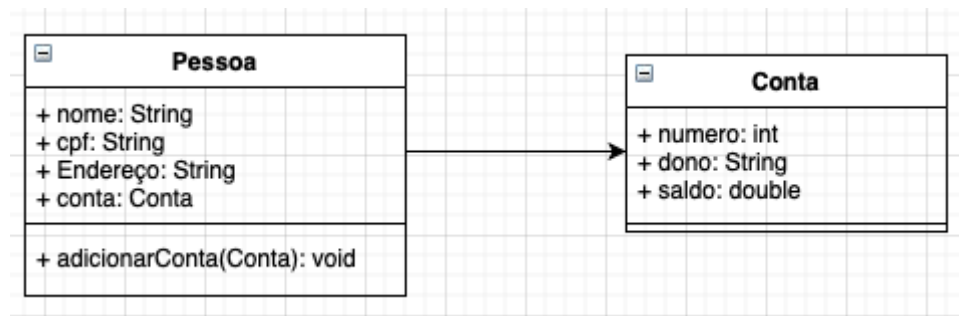


parâmetro dois objetos, um do tipo Pessoa e outro do tipo Produto.

Prática 04 - Utilizando o algoritmo implementado na prática 03, agora desenvolva a classe Main:

- Inicialmente, a classe deve criar 2 objetos do tipo Produto (crie os objetos com as informações que desejar)
- O usuário faz um cadastro (criando um objeto do tipo Pessoa)
- Logo após, o usuário seleciona entre os 2 produtos cadastrados anteriormente
- Dependendo da escolha, é acessado o método comprar da classe Compra, e passado como parâmetro o objeto Pessoa que ele cadastrou e o do Produto escolhido
- Logo após, é exibido no console ao usuário uma mensagem de confirmação, exibindo o nome dele e do produto comprado (acesso ao método verificarCompra()) e finaliza a aplicação

Prática 05 - Construa o seguinte relacionamento



Na main, crie três objetos Pessoa e para cada uma crie uma Conta.

Faça operações de sacar e transferir dinheiro entre essas contas.

No final, mostre as informações de cada cliente e sua respectiva conta.

Prática 06 - Crie duas classes, uma chamada professor e outra aluna. Com os seguintes atributos:

- Professor: Nome, curso, cpf, salario, lista de alunos.
- Aluna: Nome, nota1, nota2.

Imprima na Main o nome do professor e seu curso.

Prática 07 - Agora, utilizando o projeto da prática anterior, na classe Professor faça um método para calcular o salário do professor. Para esse cálculo é necessário saber o valor da hora aula do professor e o número de aulas ministradas).

$$\text{Salario} = \text{Valor hora aula} * \text{aula ministradas}$$

O valor da aula é um valor fixo de R\$29,00, faça com que a pessoa usuária



entrar com o valor de número de aulas ministradas. Dica: Utilize um método "setSalarioProfessor", este método será chamado na Main. Por fim, imprima na Main o salário do professor, lembrando que o atributo salário é private.

Prática 08 - Com o projeto anterior, crie um método de calcularMedia na classe Aluna. Os valores da nota1 e nota2 serão informados pela pessoa usuária, juntamente com o nome da aluna.

Na main, imprima o nome da aluna com a média final, informando se o aluno foi "Aprovado" ou "Reprovado" (media \geq 7, a aluna está aprovada)

Prática 09 - Utilizando o projeto desenvolvido na prática 05, agora nosso banco possui três tipos de conta

- Conta poupança
- Conta corrente : o banco disponibiliza um limite de R\$ 100 para que seja usado quando o saldo da conta acabar.

Realize essa alteração no código e depois imprima as informações. Lembre-se do método verInfo, ele deve mostrar todas as informações de cada conta.