

Lista de Exercícios

- ✓ 1. Crie uma classe para representar uma conta corrente, com métodos para depositar uma quantia, sacar uma quantia e obter o saldo. Para cada saque será debitada também uma taxa de operação equivalente à 0,5% do valor sacado. Para a criação de objetos dessa classe será possível (opcional) informar o valor do saldo da conta.
- ✓ 2. Escreva a classe `ConversaoDeUnidadesDeVolume` com métodos estáticos para conversão das unidades de volume segundo a lista abaixo. Cada conversão deve ser realizada por um método que recebe como parâmetro um valor para converter.
- 1 litro = 1000 centímetros cúbicos
 - 1 metro cúbico = 1000 litros
 - 1 metro cúbico = 35.32 pés cúbicos
 - 1 galão americano = 231 polegadas cúbicas
 - 1 galão americano = 3.785 litros
- Depois crie uma classe `Teste` para realizar a chamada dos métodos criados.
- ✓ 3. O volume de uma piscina olímpica é de 1.890 metros cúbicos. Usando a classe `ConversaoDeUnidadesDeVolume` (exercício anterior), escreva um programa em que mostre qual é o volume de uma piscina olímpica em litros, pés cúbicos e centímetros cúbicos. Escreva métodos adicionais para a classe `ConversaoDeUnidadesDeVolume`, se necessário.
- ✓ 4. Faça um algoritmo que leia a idade de uma pessoa expressa em anos e meses e mostre-a expressa em dias. Leve em consideração o ano com 365 dias e o mês com 30. (Ex: 3 anos e 2 meses = 1157 dias.)
- ✓ 5. Desenvolva um algoritmo que leia um número inteiro e imprima o seu antecessor e seu sucessor.

- ☺ Escreva um programa que leia dois números e exiba mensagem informando o valor do maior número e o valor do menor número. Se os dois números forem iguais, o programa deve exibir mensagem informando este fato.
- ☺ Faça um programa para imprimir uma tabuada.
- ☺ Crie a classe Imóvel, que possui um endereço e um preço.
 - a. crie uma classe Novo, que herda Imóvel e possui um adicional no preço. Crie métodos de acesso e impressão deste valor adicional.
 - b. crie uma classe Velho, que herda Imóvel e possui um desconto no preço. Crie métodos de acesso e impressão para este desconto.
- ☺ Faça um programa que conte de 1 até 100 e a cada múltiplo de 10 exiba uma mensagem: "Múltiplo de 10"
- ☺ Escreva um programa que imprima na tela a soma dos números ímpares entre 0 e 30 e a multiplicação dos números pares entre 0 e 30.
- ☺ Crie uma classe NumeroDecrescente que contenha um método que receba um número inteiro e imprima, em ordem decrescente, o valor do número até 0.
- ☺ Crie uma classe TrocaNumero que contenha um método que receba dois números NumA e NumB, nessa ordem, e imprima em ordem inversa, isto é, se os dados lidos forem NumA = 5 e NumB = 9, por exemplo, devem ser impressos na ordem NumA = 9 e NumB = 5.
- ☺ Bônus: Crie um programa que imprima "Hello World".

Bibliografia:

<https://docente.ifrn.edu.br/nickersonferreira/disciplinas/programacao-estruturada-e-orientada-a-objetos>