



METODOLOGIA

- › Interprete o documento calmamente e com atenção.
- › Acompanhe a execução do exercício no seu computador.
- › Não hesite em consultar o formador para o esclarecimento de qualquer questão.
- › Não prossiga para o ponto seguinte sem ter compreendido totalmente o ponto anterior.
- › Caso seja necessário, execute várias vezes o exercício até ter compreendido totalmente o processo.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. [Exercício de treino](#)
2. [Exercício de treino](#)

1. Exercício de treino

- › **Elabore** um programa que receba o nome completo (mais do que dois nomes) e que mostre apenas o primeiro e o último nome em maiúsculas

📄 Métodos da classe **String** a utilizar:

- `split` – Devolve um array de **Strings** dividindo o texto original pelo caractere passado como parâmetro, neste caso o caractere espaço ' '.
- `toUpperCase` – Transforma todos os caracteres de uma **String** em maiúsculas.

- › **Crie** uma **classe** que represente um retângulo

📄 Deverá ter os seguintes métodos:

- `perimetro` – Devolve um inteiro que representa o perímetro. O perímetro é a soma de todos os lados do retângulo.

- `area` – Devolve a área do retângulo.
- `mostrar` – Escreve no ecrã o comprimento e largura do retângulo.
- construtor que receba dois inteiros, um para o comprimento outro para a largura.

📄 Utilize os atributos que achar relevantes para a construção da classe.

› **Copie** o ficheiro `ClassesExercicioRetangulo.java`, que se encontra na pasta de **Objetos** do Java, para a pasta de trabalho e não se esqueça de fazer **Refresh** na Janela **Project Explorer** do Eclipse

📄 Para testar a sua classe `Retangulo` utilize a classe que acabou de adicionar.

2. Exercício de treino

› **Elabore** uma classe `Garrafa` cujo construtor receba a sua capacidade em mililitros. A Garrafa encontra-se inicialmente vazia.

📄 A classe deverá suportar os seguintes métodos:

- `capacidade()` – Devolve a capacidade da Garrafa.
- `nível()` – Devolve a quantidade de líquido presente na Garrafa em Litros.
 - Quantidade em litros = quantidade em mililitros / 1000
- `despeja()` – Recebe a quantidade de líquido a remover da Garrafa. Se a quantidade a despejar exceder a quantidade presente na Garrafa, o nível passará a ser zero.
- `enche()` – Recebe a quantidade de líquido a colocar na Garrafa. Se a quantidade de líquido a encher fizer com o nível da garrafa exceda a sua capacidade, o nível da garrafa deverá ser a sua capacidade máxima.

› **Copie** o ficheiro `ClassesExercicioGarrafa.java`, que se encontra na pasta **Objetos** do Java, para a sua pasta de trabalho e não se esqueça de fazer **Refresh** na Janela **Project Explorer** do Eclipse

› **Abra** o ficheiro que acabou de copiar e **analise-o**

➤ **Teste** o programa