

Prática 9

Tópicos

- Java Collections

Exercício 9.1

A classe `java.util.ArrayList<E>` é uma implementação de um vetor dinâmico fornecida pelo JavaSE. Consulte a documentação desta classe e execute o seguinte programa.

(<https://docs.oracle.com/en/java/javase/21/docs/api/java.base/java/util/ArrayList.html>)

```
import java.util.ArrayList;
import java.util.Collections;

public class ALDemo {

    public static void main(String[] args) {
        ArrayList<Integer> c1 = new ArrayList<>();
        for (int i = 10; i <= 100; i+=10)
            c1.add(i);
        System.out.println("Size: " + c1.size());
        for (int i = 0; i < c1.size(); i++)
            System.out.println("Elemento: " + c1.get(i));

        ArrayList<String> c2 = new ArrayList<>();
        c2.add("Vento");
        c2.add("Calor");
        c2.add("Frio");
        c2.add("Chuva");
        System.out.println(c2);
        Collections.sort(c2);
        System.out.println(c2);
        c2.remove("Frio");
        c2.remove(0);
        System.out.println(c2);
    }
}
```

- a) Modifique-o livremente para testar algumas das funções que estão disponíveis nesta classe (`add`, `contains`, `indexOf`, `lastIndexOf`, `set`, `subList`, ...).
- b) Com base neste exemplo, crie uma nova coleção (c3) que use um `HashSet`, em vez de `ArrayList`, e que contenha elementos do tipo `Pessoa` (Exercício 6.1).

```
Set<Pessoa> c3 = new HashSet<>();
...
```

Insira 5 elementos distintos e use um iterador para listar todos os elementos no écran.

Verifique a ordem da listagem relativamente à ordem de inserção.

Teste a inserção de elementos repetidos (que não podem existir num `Set`).

- c) Crie uma nova coleção (c4) que use um `TreeSet` de datas (classe `Date`, Exercício 7.2).

```
Set<Date> c4 = new TreeSet<>();
...
```

Insira 5 elementos distintos e verifique a ordem da listagem relativamente à ordem de inserção.

Teste com as diferentes representações de data criadas na aula 7.

Exercício 9.2

Escreva um programa que controle uma frota de aviões. Cada avião da frota é um objeto da classe *Plane*. Para o programa de gestão da frota de aviões faça uso de Java Collection, selecionando as estruturas de dados que lhe pareçam mais indicadas.

Todos os aviões devem incluir os seguintes atributos:

- Identificador único (String)
- Fabricante (String)
- Modelo (String)
- Ano de produção (int)
- Número máximo de passageiros (int)
- Velocidade máxima (int)

O programa deve incluir as seguintes classes:

- *Plane*: A classe principal que representa um objeto avião. Deverá ter todos os atributos apresentados acima, função `toString()` e os setters e getters apropriados.
- *CommercialPlane*: Uma subclasse do *Plane* que representa um avião comercial. Deverá ter um atributo adicional que identifica o número de tripulantes (int) e os setters e getters necessários. Também deverá fazer override da função `toString()` e da `getPlaneType()`, que retornará “Comercial”.
- *MilitaryPlane*: Uma subclasse do *Plane* que representa aviões militares. Deverá conter um atributo adicional a indicar o número de munições (int), os setters e getters necessários, e fazer override à função `toString()` e `getPlaneType()`, que retornará “Militar”.
- *PlaneManager*: Uma classe que faz a gestão da frota de aviões. Deverá conter uma estrutura de dados para guardar os aviões e os seguintes métodos:
 - `addPlane(Plane plane)`: adiciona um novo avião à frota.
 - `removePlane(String id)`: Remove um avião da frota com base no seu identificador único.
 - `searchPlane(String id)`: Procura por um avião dentro da frota com base no identificador do avião. Retorna um objeto *plane* ou null se o avião não existir.
 - `getCommercialPlanes()`: Retorna uma lista com todos os aviões comerciais da frota.
 - `getMilitaryPlanes()`: Retorna uma lista com todos os aviões militares da frota.
- `printAllPlanes()`: Imprime a informação de todos os aviões da frota.
- `getFastestPlane()`: Retorna um objeto *Plane* do avião mais rápido da frota.

O programa também deve incluir um método principal chamado *PlaneTester* que tem um menu para conseguir controlar a informação da frota de aviões usando o *PlaneManager*.

Deve conseguir executar as seguintes tarefas:

Criar uma instância do *PlaneManager*.

- Adicionar aviões tanto comerciais como militares à frota.

- Remover aviões da frota.
- Procurar um avião em específico.
- Imprimir a informação de todos os aviões da frota.
- Imprimir a lista de todos os aviões comerciais ou a lista de todos os aviões militares.
- Imprimir as informações do avião mais rápido da frota.