

## Lista de Exercícios 2

### *Orientação a Objetos*

1. Todos os exercícios desta lista, crie no pacote: br.com.fiap.orientacao.lista.
2. Crie uma classe que representa um Endereço e crie 3 construtores diferentes. Crie um método main e instancie 3 endereços, cada um deles usando um construtor diferente.
3. Implemente as classes do seguinte diagrama:

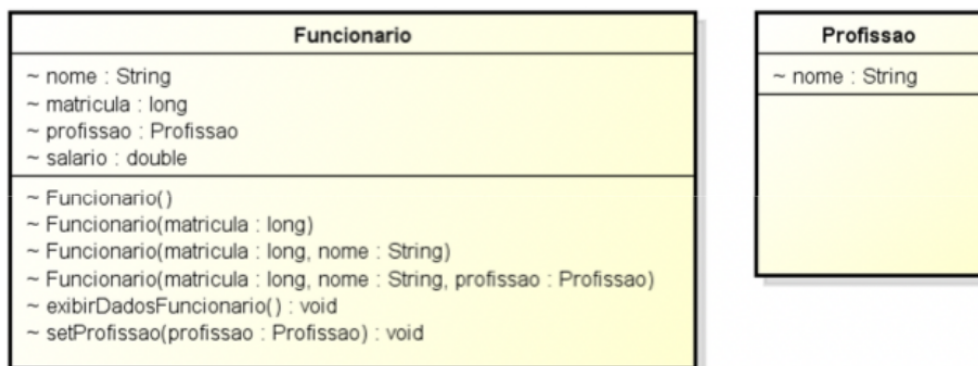


Figura 1: Diagrama de classes

4. Crie uma classe com, pelo menos, um atributo estático (static). Escreva um método não estático e tente alterar o valor do atributo estático. O que aconteceu?
5. Crie uma classe com, pelo menos, um método estático (static). Seu método deverá tentar alterar o valor de atributo não estático. O que aconteceu?
6. Crie uma classe **Horario** que irá representar um horário. Nesta classe, crie os seguintes atributos: hora, minuto e segundo e seus respectivos métodos acessores. Adicione dois métodos chamados **setHorario**:
  - um que recebe 3 números inteiros representando respectivamente hora, minuto e segundo;
  - e outro que recebe um único inteiro representando um horário em segundos. Por exemplo, se o seu método recebe 5000, isso representa 1 hora 23 minutos e 20 segundos.

Acrescente o método `String toString()` para apresentar o horário desta forma: 01:23:20.

Faça um método `main` para testar essa classe.

7. Implemente o método `calculaIdade` do slide 22.
8. Crie a classe `Time` com os atributos da imagem abaixo e crie apenas os métodos acessores. Em uma outra classe, crie um método `main` e crie os times preenchendo com seus respectivos atributos de acordo com a imagem.

Figura 2: Tabela do campeonato brasileiro 2023

Boa sorte!