
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO
ESTRUTURAS DE DADOS I CMP 1054
PROF. MSC. ANIBAL SANTOS JUKEMURA



PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS [JAVA]

Exercício



- a) Escreva uma classe chamada carro que apresenta três atributos:
- String Marca
 - String Modelo
 - double Valor
- b) Escreva os métodos set e get para os três atributos
- c) Escreva o construtor para a classe e inicialize os atributos da seguinte forma:
- Marca="Nenhuma"
 - Valor=0.0
 - Modelo="Nao Especificado"



Exercício



d) No programa principal, para usar a classe, considere as seguintes características:

1. Crie três vetores com 4 objetos da classe carro cada um:
 - Vetor FIAT[4]
 - Vetor WOLKS[4]
 - Vetor KIA[4]
2. Inicialize os três vetores através do método NEW (que usará o construtor).
3. A posição 0 de cada vetor não será usada.
4. Peça para o usuário digitar a marca, o modelo e o valor para cada carro de cada vetor. (pode ser um de cada vez)



Exercício



5. Comparar os carros de cada posição no vetor e identificar o que apresenta o menor valor.

Exemplo: Se FIAT[2].valor for menor que WOLKS[2].valor e também é menor que KIA [2], então o melhor carro é o FIAT[2]. Portanto, guarde essa informação em um novo objeto (variável) e imprima ao usuário a marca e o modelo deste melhor carro.

6. Lembre-se de fazer isso com os carros com os índices de 1 a 4. Serão três comparações.

