



LISTA DE EXERCÍCIOS 3 – ORIENTAÇÃO A OBJETOS (ABSTRAÇÃO)

FAPESC – DESENVOLVEDORES PARA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

HABNER FABRÍCIO BOESING
habner.boesing@unoesc.edu.br



LISTA DE EXERCÍCIOS 3

- **1)** Crie uma classe chamada **Veiculo**, com os atributos **ano**, **modelo**, **cor** e **quilometragem**. Crie um método construtor completo que requisite estes atributos. Crie também os métodos:
- **verificarManutencao()** – Este método irá verificar a quilometragem do veículo. Se o veículo possuir menos de 25 mil km, deve-se exibir a mensagem “Tudo ok!”, caso possua entre 25 mil e 75 mil km, deve-se exibir a mensagem “Realizar revisão parcial!”. Caso possua mais de 75 km deve-se exibir a mensagem “Realizar revisão completa!”.
- **mudarCor(String cor)** – Este método deverá receber por parâmetro uma cor e esta deverá sobrescrever a cor anterior presente no atributo do objeto.
- **exibirCor()** – Este método deverá exibir na tela o valor presente no atributo cor do objeto.

Na classe principal crie um objeto do tipo Veiculo, e execute os métodos deste objeto na seguinte ordem:

- verificarManutencao()
- exibirCor()
- mudarCor()
- exibirCor()



LISTA DE EXERCÍCIOS 3

- 2) Crie a classe **CadernoAnotacoes** com o atributo **listaAnotacoes** do tipo ArrayList. Crie os métodos:
- **adicionarAnotacao(String anotacao)**
- Este método deve receber um valor do tipo String por parâmetro e deve adicioná-lo à ArrayList listaAnotacoes.
- **visualizarAnotacoes()**
- Este método deve por completo a ArrayList listaAnotacoes. Caso a ArrayList esteja vazia então deve exibir na tela a mensagem: “LISTA VAZIA”.
- **apagarAnotacoes()**
- Este método deve remover todos os itens da ArrayList **listaAnotacoes**.

Na classe principal crie um menu que solicite ao usuário qual ação ele deseja realizar:

- 1 – Adicionar Anotação
- 2 – Visualizar Caderno de Anotações
- 3 – Apagar Anotações.
- 4 – Sair

Para cada opção (exceto a 4) você deverá executar os métodos correspondentes da classe CadernoAnotacoes.

LISTA DE EXERCÍCIOS 3

- 3) Crie a classe Produto, com os atributo **nome**, **peso** e **preco**. Crie o método:
- **aumentarPreco(Produto p)**
- Este método deverá receber por parâmetro um objeto do tipo produto e verificar seu preço. Exibir na tela o preço atual. Caso esteja abaixo de R\$ 50, o aumento deverá ser de 20%, caso o produto custe mais de R\$ 50 o aumento deverá ser de 10%. Após deve ser exibido o valor do reajuste e o novo preço do produto.

Na classe principal crie 5 objetos de Produtos, e execute o método **aumentarPreco()** para cada um deles.