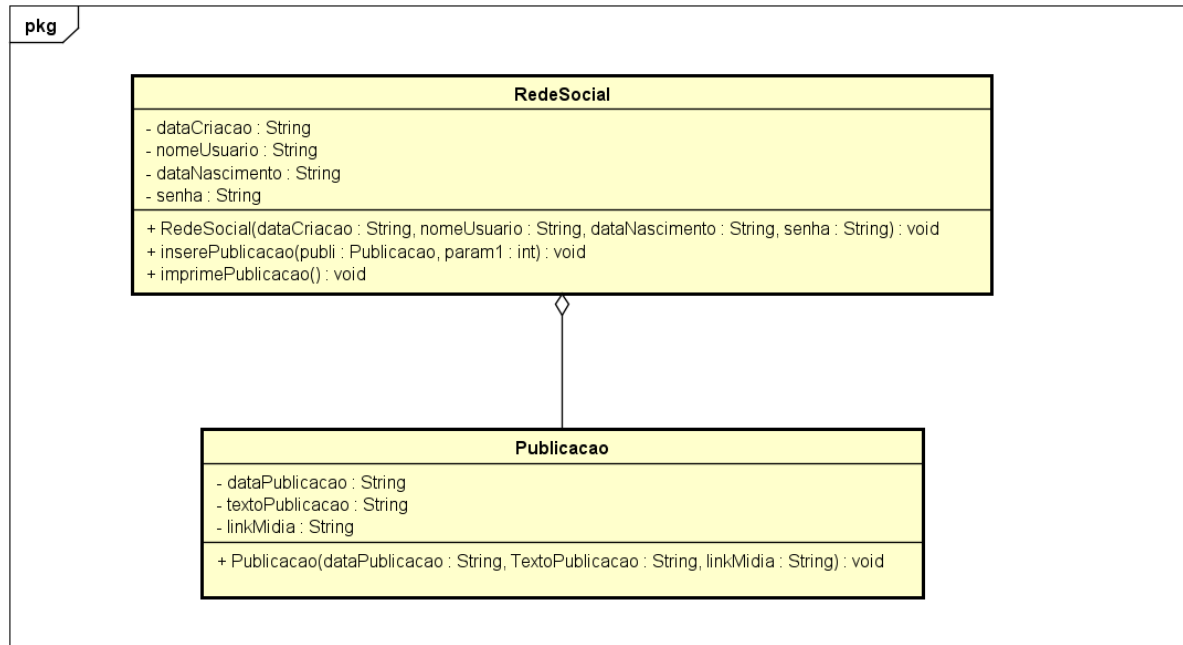


Prática 6

Exercício 1)



a) Criar a classe **Publicação** com todos os seus atributos, conforme Diagrama de Classe.

- Criar a variável **contadorPublicacao** que deverá ser do tipo double, public e static. *Exemplo: public static double contadorPublicacao;*
- Criar o construtor da classe Publicacao e atualizar o **contadorPublicacao** toda vez que um objeto for criado.
- Criar os métodos *setters* dos atributos: **textoPublicacao** e **linkMidia**; E criar os métodos *getters* dos atributos: **dataPublicacao**, **textoPublicacao**, **linkMidia** e **contadorPublicacao**.

b) Criar a classe RedeSocial com todos os seus atributos, conforme Diagrama de Classe.

- Criar a variável **publicações** que deverá ser um ArrayList do tipo Publicacao. Exemplo:

ArrayList<Publicacao> publicacoes = new ArrayList<> ();

- Criar o construtor de RedeSocial que recebe todos os atributos para criar uma **Rede Social**.

- Criar o método **void inserePublicacao(Publicacao publi)** que deverá receber um objeto do tipo **Publicacao** e inserir no **ArrayList**
- Criar o método **void imprimePublicacoes()** que deverá mostrar o total de publicações, chamando o método **getContadorPublicacao()**. Além de mostrar o conteúdo do **ArrayList publicacoes**, como **dataPublicacao** e **textoPublicacao**.

c) Criar uma classe Principal que terá o **main()**.

- Utilize os comandos **JOptionPane()** ou **System.out.println()** para solicitar os dados de uma Rede Social e assim criar o objeto.
- Você deverá criar **dois ou mais objetos do tipo Publicacao**. Solicite os dados pelos comandos **JOptionPane()** ou **System.out.println()**.
- **Inserir os objetos do tipo Publicacao na Rede Social**
- **Chamar o imprimePublicacoes ao final**

Exercício 2)

1. Implemente a classe **Pessoa**, contendo os atributos “nome”, “email” e “telefone”, pelo menos.
2. Crie uma classe para um “Funcionario”. Ela deve herdar de **Pessoa** os seus atributos, além de adicionar: o departamento onde trabalha, o salário dele (**double**), a data de entrada no banco (**string**), o RG dele (**string**) e um valor booleano que indique se o funcionário está na empresa no momento ou se já foi embora.
3. Crie uma classe **Empresa** que possua “nome”, “cnpj”, “qtde_de_funcionario” e um array de objetos da classe **Funcionario** (o array pode armazenar até 100 funcionários).
4. Crie os seguintes métodos para a classe **Funcionario**, criada anteriormente:
 - a) método “bonificar”, que aumenta o salário do funcionário de acordo com o parâmetro passado como argumento;
 - b) método “demitir”, que não recebe parâmetro algum, apenas modifica o valor booleano indicando que o funcionário não trabalha mais na empresa;
 - c) método “mostrarDados”, que simplesmente imprime todos os atributos de um funcionário.
5. Crie 5 objetos da classe **Funcionario** e insira-os em um array de objetos dessa classe. Utilize um **for** para imprimir todos os atributos dos objetos do array.
6. Crie um objeto **Empresa** e adicione os 5 Funcionários criados na tarefa anterior.

Exercício 3)

1. Criar uma Classe Artigo com os seguintes atributos:

```
private String titulo;  
private String resumo;  
private String autores;
```

Fazer os métodos setters e getters e o construtor

2. Crie uma classe denominada Edição que contenha os seguintes atributos:

```
private int numero;  
private int volume;  
private String dataEdicao;  
private int tiragem;  
  
private ArrayList<Artigo> artigos;
```

Fazer os métodos setters e getters e o construtor.

Criar o método que adiciona Artigos em uma Edição.

3. Crie uma classe denominada RevistaCientífica que contenha os seguintes atributos:

```
private String titulo;  
private long issn;  
private String periodicidade;  
  
private Edicao edicoes;
```

Fazer os métodos setters e getters e o construtor

Fazer um método que adiciona uma **Edição** na Revista Científica

4. Criar um main para manipular os objetos:

Adicione um ArrayList de 10 objetos da classe Artigos.

Crie um objeto do tipo Edição, adicione todos os artigos.

Crie uma Revista Científica e adicione a Edição.