

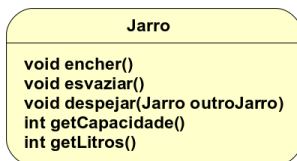
**Escola Politécnica**  
**Fundamentos de Programação**  
**Exercícios iniciais de Orientação a Objetos**

**Problema dos dois Jarros:**

1. Abra no BlueJ, o projeto **ProblemaJarros**
2. Instancie dois objetos jarros com as capacidades indicadas: jarro1 com capacidade para 4 litros; jarro2 com capacidade para 3 litros
3. E usando apenas os métodos abaixo, defina a sequência de mensagens necessária para que o jarro1 fique com exatamente 2 litros.

```
void encher()  
void esvaziar()  
void despejar(Jarro outro_jarro)  
int getCapacidade()  
int GetLitros()
```

4. Use a API da classe Jarro para entender as funcionalidades dos métodos.
5. Para visualizar a API: 1 Clique com o botão direito sobre a classe Jarro; 2 Clique em Open Editor; 3 Modifique, no canto direito superior, de Source Code para Documentation.



**Problema Missionários e Canibais:**

1. Abra no BlueJ, o projeto **ProblemaMissionariosECanibais**
2. Instancie dois objetos margem (esquerda e direita) e um barco.
3. Transporte todos os missionários e canibais da margem esquerda para a margem direita, impedindo que os canibais devorem os missionários. Os canibais devoram os missionários sempre que estiverem em maior número que os missionários.
4. Use apenas os métodos que aparecem nas classes abaixo.
5. Use a API das classes Margem e Barco para entender as funcionalidades dos métodos.

