

**Estruturas de Dados**  
Ficha Laboratorial N° 4  
Engenharia Informática – Instituto Superior de Engenharia de Coimbra

- 1 – Construa uma classe *DezReais* que permite ao utilizador armazenar 10 números (objectos da classe *Double*). Os números podem ser acrescentados através do método *add(Double)*. Não é possível remover números. Caso a utilizador tente inserir números para além do limite, deve gerar uma excepção *Runtime* adequada.
- 2 – Construa um iterador adequado para a classe *DezReais*, modificando-a de forma a que passe a implementar o interface *Iterable<Double>*. Ignore, por agora a possibilidade de ocorrerem excepções para além de *UnsupportedOperationException*.
- 3 – Acrescente ao iterador construído na alínea anterior o suporte para excepções do tipo *NoSuchElementException*.
- 4 – Crie uma classe *DezReaisMutável* análoga a *DezReais* que permite a remoção de elementos. Crie um iterador adequado, garantindo a lançamento correcto das excepções *IllegalStateException* e *NoSuchElementException*.
- 5 – Acrescente o suporte necessário para que o iterador de *DezReaisMutável* gere a excepção *ConcurrentModificationException* caso o contentor de dados seja alterado externamente.
- 6 – Crie um iterador alternativo que percorre apenas os elementos positivos (este deve passar a ser o iterador por omissão).
- 8 – Construa um algoritmo que procura o maior número num conjunto iterável de *Doubles*. Verifique se o seu algoritmo funciona de forma adequada com a classe *DezReais*, *DezReaisMutável* e com a classe *ArrayList<Double>*.
- 9 – Generalize o algoritmo anterior de forma a que funcione para qualquer coleção com elementos comparáveis