

Atividade POO I





Nome: Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

Objetivo

Escrever um programa em Java com o seguinte algoritmo que será incorporado a um jogo educativo:

- Calcula a média ponderada de 3 números. Para isso, primeiro armazena os números e os pesos em uma matriz para depois multiplicar o número pelo seu peso e somar cada resultado para obter a média ponderada.

Código

```
▼  hotel
  >  Hospedagem.java
▼  inicio
  >  Viagem.java
```

```
package hotel;

public class Hospedagem {
    int quartos;

    public int padrao(int quartos) {
        return quartos = 250;
    }

    public int fora(int quartos) {
        return quartos = 120;
    }

    public int reserva(int livres, int ocupados) {
        System.out.println("Quartos disponiveis");
        return livres - ocupados;
    }
}
```

```

package inicio;

import java.util.Scanner;
import hotel.Hospedagem;

public class Viagem {

    static Scanner entrada = new Scanner(System.in);

    public static void main(String[] args) {
        Hospedagem padrao = new Hospedagem();
        Hospedagem fora = new Hospedagem();

        int disponiveis;

        System.out.print("Informe a quantidade de quartos já reservados: ");
        disponiveis = padrao.reserva(250, entrada.nextInt());
        System.out.println(disponiveis);

        System.out.print("Informe a quantidade de quartos já reservados: ");
        disponiveis = fora.reserva(120, entrada.nextInt());
        System.out.println(disponiveis);
    }
}

```

Conclusão

Utilizando o sistema de orientação ao objeto, foi desenvolvido uma classe chamada de *Hospedagem*, em um *package* chamado de *hotel*, contendo as questões do *padrão* e do *fora*, além da metodo *reserva*, que desenvolve a subtração necessária. E na classe *Viagem* de *package* chamado de *inicio*, possui o sistema de entrada de dados, além de importar os dados da classe *Hospedagem*, assim exibindo o resultado.