



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO III

HELON DE FRANÇA MEDEIROS

PABLO DE OLIVEIRA ARAUJO XAVIER

VANESSA SANTOS DE ANDRADE

TR1 - TRABALHO 1 DE AVALIAÇÃO - RELATÓRIO

**Seropédica - RJ
2022**

1. RESOLUÇÃO DOS PROBLEMAS

Link dos códigos:

<https://github.com/Pablonilo429/Exercicios-LP3-SI-UFRRJ/tree/main/PrimeiroTrabalhoLP3/src>

PROBLEMA 1

CLASSE NAVIO:

package Exercicio1;

```
public class Navio {  
    public String nome;    //Atributo relacionado ao nome do navio  
    private String ano;    //Atributo relacionado ao ano de fabricacao do navio  
  
    public Navio(String nome, String ano) {  
        this.nome = nome;  
        this.ano = ano;  
    }  
  
    public String getNome() {  
        return nome;  
    }  
  
    public void setNome(String nome) {  
        this.nome = nome;  
    }  
  
    public String getAno() {  
        return ano;  
    }  
  
    public void setAno(String ano) {  
        this.ano = ano;  
    }  
  
    public String toString() {  
        return "Nome do navio:" + getNome() + "\n" + "Ano de fabricacao:" + getAno();  
    }  
}
```

CLASSE CRUZEIRO:

package Exercicio1;

```
public class Cruzeiro extends Navio {  
    private int maxpassageiros; //Atributo referente ao numero maximo de passageiros  
    public Cruzeiro(String nome, String ano, int maxpassageiros) {  
        super(nome, ano);  
        this.maxpassageiros = maxpassageiros;  
    }  
  
    public int getMaxpassageiros() {  
        return maxpassageiros;  
    }  
  
    public void setMaxpassageiros(int maxpassageiros) {  
        this.maxpassageiros = maxpassageiros;  
    }  
    public String toString() {  
        return "Nome do cruzeiro: " + getNome()+"\n"+"Maximo de passageiros: " +  
getMaxpassageiros();  
    }  
}
```

CLASSE CARGUEIRO:

package Exercicio1;

```
public class Cargueiro extends Navio {  
    int capacidade; //Capacidade em toneladas  
  
    public Cargueiro(String nome, String ano, int capacidade) {  
        super(nome, ano);  
        this.capacidade = capacidade;  
    }  
  
    public int getCapacidade() {  
        return capacidade;  
    }  
  
    public void setCapacidade(int capacidade) {  
        this.capacidade = capacidade;  
    }  
}
```

```

    public String toString(){
        return "Nome do cargueiro: "+getNome()+"\n"+"Capacidade do cargueiro: "+getCapacidade()+"t";
    }
}

```

Classe testeNavio:

```

package Exercicio1;

import java.util.ArrayList;
public class TesteNavio {
    public static void main(String[] args){
        Navio[] embarcacoes = new Navio[3];

        embarcacoes[0] = new Navio("Mestre Gaivota", "2003");
        embarcacoes[1] = new Cruzeiro("MSC", "2015", 400);
        embarcacoes[2] = new Cargueiro("Maersk Line", "2010", 50000);

        for(int i = 0; i < 3; i++){
            System.out.println(embarcacoes[i]); //Percorre o vetor e printa os determinados
            atributos
        }

        //Duas formas para o mesmo problema

        ArrayList<Navio> lista = new ArrayList<>();

        //NAVIO

        Navio n1 = new Navio("Mestre Gaivota", "2003");
        lista.add(n1);

        //CRUZEIRO

        Cruzeiro c1 = new Cruzeiro("MSC", "2015", 400);
        lista.add(c1);

        //CARGUEIRO

        Cargueiro CA1 = new Cargueiro("Maersk Line", "2010", 50000);
        lista.add(CA1);

        //IMPRIMINDO NA TELA...

        System.out.print("\n" + lista.toString()); //Sairá no formato de lista
    }
}

```

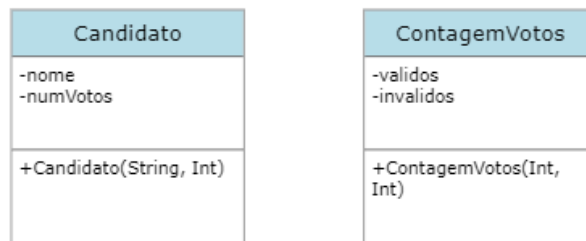
```
}  
}
```

PROBLEMA 2

1. Analise e estude todos os detalhes das seguintes classes

- A classe “Candidato” define as variáveis de instância para o nome do candidato, a quantidade de votos do candidato e define um construtor para a classe.
- A classe “ContagemVotos” define as variáveis de instância para armazenar votos válidos e inválidos e define um construtor para a classe.
- A classe VotacaoTeste é a classe testadora de candidato e contagemVotos. Nessa classe, foram atribuídos objetos para essas classes.
- O método processarVotos faz parte da classe main. Esse método armazena os atributos da classe ContagemVotos. Assim, irá armazenar a quantidade de candidatos válidos e inválidos.
- O método imprimirResultados também faz parte da classe main. Esse método mostra as informações relativas aos números de votantes, número de votos válidos, inválidos e número total de votos. Também exibe o candidato mais votado, uma lista com todos os candidatos e o número de votos de cada um.
- O método encontrarMaisVotado verifica qual foi o candidato mais votado ou possível empate.

0. Faça a representação das classes usando diagramas UML.



0. Descreva com detalhes tudo o que consiga em relação aos objetos de tipo Candidato. Como são criados? como são organizados/estocados?

Basicamente, os objetos do tipo **Candidato** são definidos através de um vetor de tamanho (7+1), onde o atributo **nome** é definido através de um arquivo “votos.txt”, no qual estão presentes os nomes dos respectivos candidatos. E no método *processarvotos*, o arquivo é acessado novamente, definindo o atributo **numVotos**.

0. Selecione o segmento de código onde é reconhecido o possível empate dos candidatos mais votados. Explique com detalhes

```
public static int encontrarMaisVotado(Candidato[] lista, int pri, int ult) {  
    int maisVotado = pri;  
    for (int candidato = pri + 1; candidato <= ult; candidato++) {  
        if (lista[candidato].numVotos > lista[maisVotado].numVotos) {  
            maisVotado = candidato;  
        }  
    }  
    return maisVotado;  
}
```

Se analisarmos o código, veremos que esse método vai encontrar os candidatos mais votados. No método, é passado como parâmetro a lista.txt , onde temos os votos de cada pessoa. Também é passado dois valores, o primeiro e último, que recebe o valor um como maior. Depois, é criada uma variável chamada maisVotado, que vai atribuir esse primeiro valor. Logo depois, é criado um laço que vai percorrer até o MaxCandidatos. Dentro do laço existe uma condição: se o número de votos do candidato for maior que o número de votos do mais votado, mais votado vai ser igual ao candidato. Assim, vai se repetir até percorrer todos os votos e retornar o mais votado.

1. Acrescente código onde seja conveniente, para encontrar o(s) candidatos com menor número de votos.

O código a seguir foi inserido na **public class VotacaoTeste** na Classe main.

```
public static int encontrarMenosVotado(Candidato[] lista, int pri, int ult) {  
    int menosVotado = pri;  
    for (int candidato = pri + 1; candidato <= ult; candidato++) {  
        if (lista[candidato].numVotos < lista[menosVotado].numVotos) {  
            menosVotado = candidato;  
        }  
    }  
}
```

```

        return menosVotado;
    }
}

```

PROBLEMA 3

CLASSE TESTE:

```

package Exercicio3;
public class LivroTeste {
    public static void main(String[] args) {
        Livro livro1 = new Livro();
        livro1.setTitulo("Tenda dos Milagres");
        livro1.setAutor("Jorge Amado");

        Livro livro2 = new Livro();
        livro2.setTitulo("Dom Casmurro");
        livro2.setAutor("Machado de Assis");

        System.out.println("Titulo : " + livro1.getTitulo());
        System.out.println("Autor : " + livro2.getAutor());
    }
}

```

PROBLEMA 4:

- ITEM 1:

```

package Exercicio4;

public class Retangulo {
    private double comprimento;
    private double largura;
    public double getComprimento() {
        return comprimento;
    }
    public void setComprimento(double comprimento) {
        this.comprimento = comprimento;
    }
    public double getLargura() {
        return largura;
    }
    public void setLargura(double largura) {
        this.largura = largura;
    }
}

```

```

public double perimetro(){
    return (this.largura+this.comprimento)*2;
}
public double area(){
    return (this.largura*this.comprimento);
}
}

```

- ITEM 2:

```

package Exercicio4;

```

```

import java.util.Scanner;

```

```

public class TesteRetangulo {
    public static void main(String[] args) {

```

```

        Retangulo[] retangulo = new Retangulo[2];
        Scanner input = new Scanner(System.in);

```

```

        //Opcao com menos codigo

```

```

        for(int i = 0 ; i < 2;i++){
            retangulo[i] = new Retangulo();

            System.out.printf("Entre com o comprimento do retangulo %d \n",i+1);
            retangulo[i].setComprimento(Double.parseDouble(input.nextLine()));

            System.out.printf("Entre com a largura do retangulo %d \n",i+1);
            retangulo[i].setLargura(Double.parseDouble(input.nextLine()));

            System.out.printf("O perimetro do retangulo %d:
%.1f\n",i+1,retangulo[i].perimetro());

            System.out.printf("A area do retangulo %d: %.1f\n",i+1,retangulo[i].area());
        }

```

```

        /*Opcao com mais linhas de código

```

```

        Retangulo retangulo1 = new Retangulo;
        Retangulo retangulo2 = new Retangulo;

```

```

        System.out.printf("Entre com o comprimento do retangulo 1\n");
        retangulo1.setComprimento(Double.parseDouble(input.nextLine()));
        System.out.printf("Entre com a largura do retangulo 1\n");

```



```

    retangulo1.setLargura(Double.parseDouble(input.nextLine()));

    System.out.printf("O perimetro do retangulo1: %.1f\n",retangulo1.perimetro());
    System.out.printf("A area do retangulo1: %.1f\n",retangulo1.area());

    System.out.printf("Entre com o comprimento do retangulo 2\n");
    retangulo2.setComprimento(Double.parseDouble(input.nextLine()));
    System.out.printf("Entre com a largura do retangulo 2\n");
    retangulo2.setLargura(Double.parseDouble(input.nextLine()));

    System.out.printf("O perimetro do retangulo1: %.1f\n",retangulo2.perimetro());
    System.out.printf("A area do retangulo1: %.1f\n",retangulo2.area());
    */

    /*Outra opção setando os valores diretamente no código

    Retangulo R1 = new Retangulo();
    R1.setComprimento(5.3);
    R1.setLargura(2);

    Retangulo R2 = new Retangulo();
    R2.setComprimento(9.5);
    R2.setLargura(5.2);

    System.out.println("\nPerímetro do Retangulo 1: " + R1.Perimetro() + "\nÁrea do
Retangulo 1: " + R1.Area());
    System.out.println("\nPerímetro do Retangulo 2: " + R2.Perimetro() + "\nÁrea do
Retangulo 2: " + R2.Area());
    */

}
}

```

2. RELATÓRIO

PROBLEMA 1

Para fazer a questão 1, foi feita uma revisão sobre Herança utilizando o material fornecido pelo professor e através de pesquisa na internet. Houve dúvida sobre o uso dos getters e setters, por isso pesquisamos também na internet explicações sobre esses métodos. Desta forma, o grupo entendeu qual seria a estrutura necessária para a construção do código.

O código da classe mãe **Navio** foi feito sem dificuldades. Foram utilizados dois atributos: nome e ano do tipo String. Também foram criados os respectivos métodos getters e setters. Por último, escrevemos o método toString, que imprime o nome do Navio e ano de fabricação.

No código da classe filha **Cruzeiro**, tivemos dificuldade para entender como utilizar os atributos presentes na classe mãe. Depois de consultarmos alguns materiais para pesquisa, como o Livro e o site Stack Overflow, concluímos que era necessário usar a palavra super para chamar o construtor da classe mãe. Desta forma, fizemos os getters e setters para o atributo referente ao número máximo de passageiros. E o método toString para retornar o nome do cruzeiro e o máximo de passageiros.

O código da classe filha **Cargueiro** foi elaborado sem dificuldades, já que seguimos o mesmo raciocínio da classe Cruzeiro. Desta forma, vimos que a diferença seria apenas no atributo, que demos o nome de capacidade (inteiro). E no método toString, onde era necessário retornar o nome do cargueiro e sua capacidade.

Por último, foi criada então a classe **TesteNavio**. O grupo também não encontrou dificuldades para a criação dessa classe. Nesse código, instanciamos então os objetos das classes navio, cruzeiro e Cargueiro. Tivemos dúvida se deveríamos armazenar os objetos em um vetor ou em ArrayList. Fizemos das duas formas e percebemos que funcionaria das duas maneiras. As duas formas de implementação estão descritas no código (uma delas está na forma de comentário).

PROBLEMA 2

Nesse problema, tivemos algumas dificuldades ao analisarmos a classe main **VotacaoTeste**. Nas outras duas classes: **Candidato** e **ContagemVotos** tivemos maior facilidade para compreender o código, pois nessas classes foram apenas inseridos atributos e métodos simples para as classes.

Porém, quando analisarmos a **classe main de VotacaoTeste**, encontramos algumas ferramentas que ainda não tínhamos utilizados em outros códigos, como por exemplo, as bibliotecas java.io.FileReader, java.io.FileWriter e java.io.PrintWriter. Por isso, pesquisamos mais detalhes sobre o uso dessas bibliotecas para melhor compreensão. Outra dificuldade foi na forma de manipular um documento apresentada no código. Então, observamos atentamente cada linha de código para entendermos exatamente como era feita a manipulação.

Também ficamos com algumas dúvidas sobre o diagrama UML, mas com ajuda da documentação passada pelo professor e com a análise do código, observamos que só precisaríamos criar o diagrama para as classes **candidato** e **ContagemVotos**. Sendo assim, fizemos o uso da ferramenta creately para construir o diagrama.

No item 4, já tivemos mais facilidade para fazer a questão. Pois, já tínhamos observado bastante o código. Então, rapidamente conseguimos entender e detalhar como era reconhecido o possível empate dos candidatos mais votados.

No item 5, também não tivemos dificuldades, pois utilizamos como base o código que era utilizado no método **encontrarMaisVotado**, que encontrava o candidato mais votado. Então, só fizemos algumas substituições para fazer o código para encontrar o candidato menos votado.

PROBLEMA 3

Primeiro foi necessário identificar quais seriam os atributos da classe **Livro**. O grupo concluiu que seria Título e Autor (Strings). Foi observado que seria necessário criar os métodos setTítulo e setAutor para possibilitar a definição ou atualização das variáveis de instância Título e Autor na classe **LivroTeste**. Depois, vimos que também era necessária a criação dos métodos getTítulo e getAutor para retornar os valores das variáveis e imprimir na tela do usuário. Dessa forma, não haveria erro nas linhas:

```
“ System.out.println("Título : " + livro1.getTítulo()); “
```

```
“System.out.println("Autor : " + livro2.getAutor());”
```

Após verificar essas informações fez-se então o código LivroTeste. O grupo não encontrou dificuldades nem discordâncias para fazer o código.

PROBLEMA 4

O grupo analisou o problema e conseguiu chegar em três tipos de soluções. Primeiramente, definimos a nossa classe **Retangulo** com duas variáveis de instância (largura e comprimento) e os seus respectivos “*gets*” e “*sets*”. Criamos também, os métodos **perimetro** e **area**, em que aplicamos respectivamente as fórmulas para calcular o perímetro do retângulo e a área do retângulo.

Na nossa classe teste, encontramos três soluções para o mesmo problema. Na primeira solução, definimos duas variáveis (**retangulo1** e **retangulo2**) usando o tipo classe **Retangulo**, logo em seguida “*setamos*” os valores das variáveis através de um scanner, onde o usuário pode digitar os valores de largura e comprimento para realizar os cálculos definidos pelo problema. Na segunda solução, substituímos as duas variáveis por um vetor do tipo classe **Retangulo**, de tamanho dois, e usamos a mesma lógica da primeira solução. Na terceira solução, “*setamos*” os valores diretamente no código para as variáveis **retangulo1** e **retangulo2**.

No geral, o grupo não apresentou dificuldades em solucionar o problema proposto. Porém, revisamos alguns conceitos de encapsulamento.

CONCLUSÃO

Em suma, tivemos maiores dificuldades em relação aos problemas 1 e 2. Foram necessárias algumas pesquisas em matérias adicionais, como sites e livros para a realização do trabalho.

Porém, o trabalho em grupo nos permitiu dividir conhecimento e auxiliar um ao outro a compreender e fazer os exercícios propostos. Ao final do trabalho, percebemos que conseguimos aumentar nossa compreensão sobre os conteúdos apresentados em sala, principalmente em relação à Herança; uso dos *getters* e *setters*; encapsulamento e *Array Lists*. Além disso, aprendemos novos métodos e recursos do Java por meio do código apresentado no problema 2. Portanto, foi possível absorver bastante em conhecimento.