

Lista de exercícios 1

Exercício 1 – Crie uma classe chamada Gato

A – crie 4 atributos:

vivo: boolean //identifica se o animal está vivo

cor: String

idade: int

nome: String

B – crie um método chamado miar() que imprima no console: “Gato miando”

Exercício 2 – Crie uma classe chamada GatoTeste com o método main

A – crie 3 instâncias de Gato. Atribua a cada uma das instâncias valores para as variáveis vivo, cor, idade, nome de forma que cada instância tenha valores diferentes.

B – imprima o valor dos atributos de cada Gato no console. O valor dos atributos de cada Gato deve estar em uma linha, ou seja, um System.out para cada objeto.

Exercício 3 – Crie uma classe chamada Casa

A – Crie dois atributos: cor e numero (defina os tipos)

Exercício 4 – Crie uma classe chamada TestaCasa com o método main

A- crie dois objetos do tipo Casa.

B- Atribua valores às variáveis de instância

C- Imprima no console os valores cor e número de cada casa no seguinte formato: A casa de número X tem cor Y.

Exercício 5 – Crie uma classe chamada Janela com dois atributos: cor e material.

A- modifique a classe Casa do exercício 3 inserindo um novo atributo do tipo Janela chamado janela.

Exercício 6 – Crie uma nova classe chamada TestaCasaJanela com o método main.

A- Crie um novo objeto Janela e atribua valores a ele.

B- Crie um novo objeto Casa e atribua valores a ele, inclusive a Janela criada acima (item A).

C- Faça o debug e entenda o que acontece.

D- A partir da referencia da Casa, imprima os valores dos atributos da casa e da janela.

dúvidas: Gustavo.guedes@cefet-rj.br