

Linguagem de Programação 1

Lista de Exercícios

1. Com relação ao contexto de um aplicativo para escutar músicas on-line escreva o código fonte de 8 classes Java. Incluir a associação entre 5 classes (incluir o diagrama de classes UML). Cada classe deve incluir pelo menos 3 atributos, 3 métodos construtores e métodos de acesso get/set para os atributos.
2. Escreva o código fonte de um aplicativo para uma loja de e-commerce com 10 classes. Incluir a associação entre 6 classes (incluir o diagrama de classes UML). Cada classe deve incluir pelo menos 2 atributos, 3 métodos construtores e métodos de acesso get/set para os atributos.
3. Faça um programa Java que demonstre a funcionalidade de 5 métodos estáticos e 5 métodos não estáticos da classe LocalDate.
4. Faça um programa Java que demonstre a funcionalidade de 5 métodos estáticos da classe Math.
5. Faça um código Java que utilize um atributo de classe. Descreva o funcionamento do programa.
6. Escreva o código fonte de um programa Java que recebe um número de 5 dígitos. O programa deve informar que o número é palíndromo. Resolver o exercício sem a utilização de vetores. O programa só poderá receber números compostos por 5 dígitos.
7. Faça um programa Java que solicite ao usuário o dia, mês e ano. O programa deve criar um objeto da classe LocalDate. Em seguida deve informar qual o dia da semana caso seja somado 30 dias, 60 dias e 90 dias ao objeto LocalDate.
8. Escreva o código fonte de um programa Java que formate o valor de um objeto LocalDate em: 29 de outubro de 2024.