

# Linguagem de Programação 1

## Lista de Exercícios

1. Escreva o código fonte da classe Relógio, incluir 3 atributos, 3 métodos construtores, métodos de acesso get/set;
2. Escreva o código fonte da classe Caneta incluir 3 atributos, 3 métodos construtores, métodos de acesso get/set;
3. Escreva o código fonte da classe Tennis incluir 3 atributos, 3 métodos construtores, métodos de acesso get/set;
4. Com relação aos conceitos da orientação a objetos, qual a importância do conceito de polimorfismo ? Em quais situações podemos encontrar o conceito de polimorfismo na linguagem de programação Java ?
5. Descreva com suas próprias palavras como funciona a assinatura dos métodos na linguagem Java ? Apresente três exemplo de assinatura de métodos de classes Java que encontram-se na documentação oficial Java.
6. Descreva quais são as diferenças nas assinaturas dos métodos construtores e dos métodos de acesso Get/Set ?
7. Apresente a assinatura de três métodos das classes Integer, Double, Math, ArrayList e Random. Verifique a documentação oficial da linguagem de programação Java. Descreva a funcionalidade dos métodos que foram selecionados na solução do exercício.
8. Com relação ao contexto de um posto de gasolina escreva o código fonte de 5 classes Java (incluir o diagrama de classes UML para o posto de gasolina).
9. Como funciona o conceito de associação entre classes na Orientação a Objetos ?
10. Escreva o código fonte composto por 5 classes que representam um Carro no mundo real. Deve-se utilizar três classes através do conceito de associações entre classes Java.