



DISCIPLINA	Programação III	TURMA	EIN5_M2
NOME ALUNO		PERÍODO	Manha
Nº DA MATRÍCULA		DATA	21/01/2026
NOME PROFESSOR	Sediangani Daniel Nunes Sofrimento		

Nota: Para guardar as informações devem ser utilizados exclusivamente vectores.

1. Se a mãe natureza pudesse criar um programa em Java para criar plantas de uma floresta e as plantas sendo conhecidas por seus nomes e espécie, podendo ser de 3 tipos:  
Árvore, que pode ou não ser frutífera;  
Flor, que tem a cor das suas flores; e  
Carnívora, que pode ou não ser venenosa.

Implemente as classes [2 val].

Como seria a criação de uma floresta? Crie uma classe para criar uma floresta (main). Nesta classe deverá haver um menu:

- a) [1 val] para registar plantas,
- b) [1 val] listar plantas,
- c) [1.5 val] mostrar quantidade de plantas na floresta
- d) [2.5 val] mostrar a quantidade de plantas de cada tipo (Árvore, Flor e Carnívora).

2. Uma empresa de recursos humanos, especializada em recolocações no mercado (vagas de emprego), solicita a implementação de um sistema para informatizar suas acções. Assim, ela deseja registar os candidatos com seu nome e idade. Os candidatos podem ser desempregados, que têm o tempo em meses que não trabalha ou empregados, que têm o nome da empresa onde está actualmente. As vagas têm descrição e o salário oferecido. As vagas podem ser de estágio, que têm o tempo em meses ou contrato, que pode ser temporário ou não. Implemente um programa em Java para registar os candidatos (desempregados ou empregados) e registar as vagas (estágio ou contrato). O sistema deve ser capaz de registar os candidatos para as vagas. Implemente as classes [3 val]

Crie uma classe para criar a empresa de RH (main). Nesta classe deverá haver um menu para:

- a) [1 val] Registar candidatos
- b) [1 val] Registar vagas
- c) [2 val] Registar candidato x vaga
- d) [3 val] Listar vagas por tipo
- e) [2 val] mostrar quantidade de candidatos e sua situação e os candidatos x vaga.

May The Code Be With You