Treinamento em Java WebDeveloper Lista de Exercícios

Programação Orientada a Objetos em Java.

Teoria:

- 1. Defina classes, atributos e métodos.
- 2. Explique o que é **Encapsulamento**.
- 3. O que é um **objeto**?
- 4. O que são métodos **set** e **get**? Qual a função de cada um deles?
- Explique a diferença entre os modificadores de visibilidade: private e
 public
- 6. Explique para que servem as seguintes palavras reservadas da linguagem:
 - a. class
 - b. package
 - c. void
 - d. import
 - e. throws
 - f. new
- 7. Qual a função do método static void main(String args[])?
- 8. Coloque o nome de cada princípio **SOLID** a abaixo. Explique o que significa o princípio da responsabilidade única.
 - a. SRP
 - b. OCP
 - c. LSP
 - d. ISP
 - e. DIP
- 9. Defina a função de cada uma das camadas do projeto:
 - a. entities
 - b. repositories
- 10.0 que é um **JAVABEAN**? Descreva suas características.
- 11.0 que são **Exceções**? Para que serve o bloco **try** e **catch**?
- 12.Qual o impacto de declararmos métodos com a clausula **throws**

Exception?

- 13. Explique o que fazem as teclas de atalho do eclipse:
 - a. CTRL + SHIFT + F
 - b. CTRL + SHIFT + O

Treinamento em Java WebDeveloper Lista de Exercícios

Programação Orientada a Objetos em Java.

Lista 01

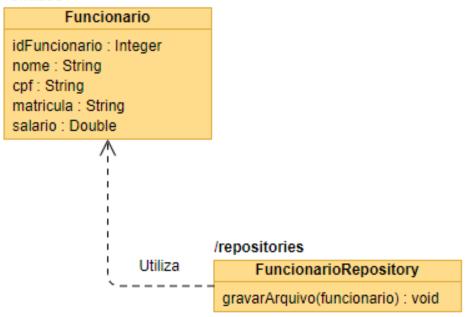
Prática:

1. Crie um projeto do Java:

Neste projeto, desenvolva uma aplicação que leia os dados de um **Funcionario** e grave as informações em um arquivo do tipo **TXT** na máquina local (em **c:\\temp\\funcionario.txt**)

Desenvolva a aplicação conforme o diagrama abaixo:

/entities



Demonstre na classe /principal/Program.java a execução do projeto.

O arquivo deverá ser gravado com o seguinte conteúdo:

