

Lista de exercícios para sala de aula

Mapas

22. Escreva um programa que leia uma frase e conte quantos de cada caractere há na frase entrada, e depois os escreva.

23. Implemente um programa de enciclopédia esportiva. O programa pergunta o nome de cada clube a constar na enciclopédia, até que o usuário escreva “Terminou”. Além disso, para cada clube, o programa pergunta os nomes nos principais campeonatos esportivos vencidos pelo clube, novamente até ler “Terminou”. Por fim, o programa pergunta qual clube o usuário quer conhecer os títulos, e então escreve todos os seus títulos. O programa termina quando ler “Encerrar”.

Programação Orientada a Objetos

24. Uma loja vende produtos e serviços. Entre produtos estão livros, eletrodomésticos e software, cada um com uma forma de entrega própria. Os serviços são visita técnica, reparo e transporte. Modele os registros dessa loja utilizando conceitos de orientação por objetos.

25. Crie um registro para pessoas que seja ordenável alfabeticamente pelo sobrenome.