



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

- 1) Escreva um código em Java que apresente a classe Pessoa, com atributos nome, endereço e telefone e, o método imprimir. O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos.
- 2) Baseando-se no exercício 1 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.
- 3) Escreva um código em Java que apresente a classe Quadrado, com atributos lado, área e perímetro e, os métodos calcularArea, calcularPerimetro e imprimir. Os métodos calcularArea e calcularPerimetro devem efetuar seus respectivos cálculos e colocar os valores nos atributos area e perimetro. O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. Salienta-se que a área de um quadrado é obtida pela fórmula (lado * lado) e o perímetro por (4 * lado).
- 4) Baseando-se no exercício 3 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

- 5) Escreva um código em Java que apresente a classe Retângulo, com atributos comprimento, largura, área e perímetro e, os métodos calcularArea, calcularPerimetro e imprimir. Os métodos calcularArea e calcularPerimetro devem efetuar seus respectivos cálculos e colocar os valores nos atributos area e perimetro. O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. Salienta-se que a área de um retângulo é obtida pela fórmula ($\text{comprimento} * \text{largura}$) e o perímetro por $(2 * \text{comprimento}) + (2 * \text{largura})$.
- 6) Baseando-se no exercício 5 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.
- 7) Escreva um código em Java que apresente a classe Circulo, com atributos raio, área e perímetro e, os métodos calcularArea, calcularPerimetro e imprimir. Os métodos calcularArea e calcularPerimetro devem efetuar seus respectivos cálculos e colocar os valores nos atributos area e perimetro. O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. Salienta-se que a área de um círculo é obtida pela fórmula ($\pi * \text{raio} * \text{raio}$) e o perímetro por $(2 * \pi * \text{raio})$, onde $\pi = 3,141516$.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

- 8) Baseando-se no exercício 7 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.
- 9) Escreva um código em Java que apresente a classe Moto, com atributos marca, modelo, cor e marcha e, o método imprimir. O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. O atributo marcha indica em que a marcha a Moto se encontra no momento, sendo representado de forma inteira, onde 0 - neutro, 1 – primeira, 2 – segunda, etc.
- 10) Baseando-se no exercício 9 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

11) Baseando-se no exercício 10 adicione os métodos marchaAcima e marchaAbaixo que deverão efetuar a troca de marchas, onde o método marchaAcima deverá subir uma marcha, ou seja, se a moto estiver em primeira marcha, deverá ser trocada para segunda marcha e assim por diante. O método marchaAbaixo deverá realizar o oposto, ou seja, descer a marcha. O método imprimir deve ser modificado de forma a mostrar na tela os valores de todos os atributos.

12) Baseando-se no exercício 11 adicione os atributos menorMarcha e maiorMarcha, onde o atributo menorMarcha indica qual será a menor marcha possível para a moto e o atributo maiorMarcha indica qual será a maior marcha possível. Desta forma os métodos marchaAcima e marchaAbaixo devem ser reescritos de forma a não permitirem a troca de marchas para valores abaixo da menorMarcha e acima da maiorMarcha. O método imprimir deve ser modificado de forma a mostrar na tela os valores de todos os atributos.

13) Baseando-se no exercício 12 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

14) Baseando-se no exercício 13 adicione o atributo ligada que terá a função de indicar se a moto está ligada ou não. Este atributo deverá ser do tipo booleano. O método imprimir deve ser modificado de forma a mostrar na tela os valores de todos os atributos.

15) Baseando-se no exercício 14 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.

16) Baseando-se no exercício 15 adicione os métodos ligar e desligar que deverão mudar o conteúdo do atributo ligada conforme o caso.

17) Escreva um código em Java que apresente a classe Eletrodoméstico, com atributo ligado e o método imprimir. O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. O atributo ligado será booleano e deverá indicar o estado atual do eletrodoméstico, se ligado ou desligado.

18) Baseando-se no exercício 17 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

- 19) Baseando-se no exercício 18 adicione os métodos ligar e desligar que deverão mudar o conteúdo do atributo ligado conforme o caso.
- 20) Escreva um código em Java que apresente a classe Televisor, com atributos ligado, canal e volume e, o método imprimir. O método imprimir deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. O atributo ligado será booleano e deverá indicar o estado atual do televisor, se ligado ou desligado. O atributo canal deverá indicar o canal atual em que o televisor está sintonizado. O atributo volume deverá indicar o volume atual do televisor.
- 21) Baseando-se no exercício 20 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

22) Baseando-se no exercício 21 adicione os métodos ligar e desligar que deverão mudar o conteúdo do atributo ligado conforme o caso.

23) Baseando-se no exercício 22 adicione os atributos numeroCanais e, volumeMaximo, onde numeroCanais indica o número máximo de canais que o televisor pode sintonizar e volumeMaximo indica qual o maior nível de volume possível. O método imprimir deve ser modificado de forma a mostrar na tela os valores de todos os atributos.

24) Baseando-se no exercício 23 adicione os métodos canalAcima e canalAbaixo, sendo que o método canalAcima deve sintonizar sempre o próximo canal em relação ao canal atual, onde ao chegar ao maior canal possível deverá voltar ao canal 1. O método canalAbaixo deve sintonizar sempre o canal anterior em relação ao canal atual, onde ao chegar ao canal 1 deverá voltar ao maior canal possível, simulando desta forma o funcionamento de um televisor.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

25) Baseando-se no exercício 24 adicione os métodos `volumeAcima` e `volumeAbaixo`, sendo que o método `volumeAcima` deve modificar o volume para o próximo nível de volume possível, onde ao chegar ao `volumeMaximo` não poderá possibilitar que o volume seja alterado. O método `volumeAbaixo` deve modificar o volume para o nível imediatamente inferior de volume em relação ao volume atual, não podendo ser menor do que 0, simulando desta forma o funcionamento de um televisor.

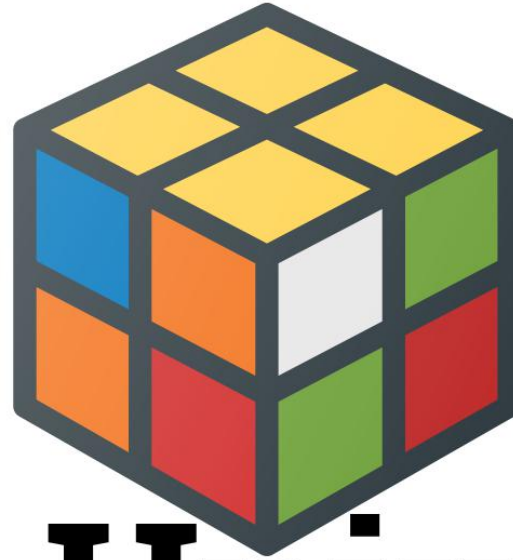
26) Escreva um código em Java que apresente a classe `Microondas`, com atributo ligado e o método imprimir. O método `imprimir` deve mostrar na tela os valores de todos os atributos. O atributo `ligado` será booleano e deverá indicar o estado atual do microondas, se ligado ou desligado.

27) Baseando-se no exercício 26 adicione um método construtor que permita a definição de todos os atributos no momento da instanciação do objeto.

28) Baseando-se no exercício 27 adicione os métodos ligar e desligar que deverão mudar o conteúdo do atributo `ligado` conforme o caso.

Exercícios Java - Seção 12 - Parte 1

- 29) Baseando-se no exercício 28 adicione o atributo portaFechada que deverá ser booleano e deverá indicar se a porta do microondas está ou não fechada. O método imprimir deve ser modificado de forma a mostrar na tela os valores de todos os atributos.
- 30) Baseando-se no exercício 29 adicione os métodos fecharPorta e abrirPorta que deverá mudar o conteúdo do atributo portaFechada conforme o caso.
- 31) Baseando-se no exercício 30 modifique o método ligar para que só ligue o equipamento quando a porta do mesmo estiver fechada, simulando assim o funcionamento de um microondas.



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br