

Exercícios Orientação a Objetos

1 – Crie uma classe seguindo o padrão de JAVA BEANS para representar um Vinho que contém os seguintes atributos: nome do vinho, nome da uva, ano da safra, país de origem, graduação alcoólica, temperatura de serviço e sugestão de harmonização.

2 – Utilizando da classe Vinho criada no exercício anterior. Crie uma classe chamada UsaVinho que vai instanciar 3 objetos diferentes do tipo Vinho.

Ao final liste: “nome do vinho – nome da uva – safra” de cada um dos objetos criados.

3 – Implemente um novo construtor na classe vinho que receba todos os atributos por argumento. E na classe UsaVinho, instancie mais 3 objetos diferentes do tipo Vinho, porém agora utilizando o construtor que recebe os argumentos.