



Fundamentos de Java

Exercícios



Sumário

- CLASSES
- OBJETOS
- Métodos



Classes & Objetos

- 1** - Escreva uma classe para representar uma lâmpada. Desenvolva métodos para ligar, desligar a lâmpada.
- 2** - Escreva uma classe para representar um Aluno. Adicione atributos relacionados às características de um Aluno, como nome, matrícula, curso em que está matriculado, nome de 3 disciplinas e as notas das 3 disciplinas. Desenvolva um método para verificar se o aluno está aprovado (nota maior ou igual a 10) numa determinada disciplina. Escreva um programa para testar a classe, que pede as informações do aluno ao utilizador e no fim mostra o nome das disciplinas, mostra as notas e mostra se o aluno foi aprovado ou não.
- 3** - Crie a classe pessoa com os atributos que encontrar necessários. Implemente o método para informar se a pessoa é ou não maior de idade.



Classes & Objetos

- 5** - Crie uma classe que represente um contato da agenda do seu telemóvel.
- 6** - Crie uma classe pessoa com os atributos que encontrar necessários.
- 7** - Crie uma classe para gerar uma fatura de venda de uma loja de informática com os atributos que encontrar necessários.