



# Fundamentos de Java

## Exercícios



# Sumário

- CLASSES
- OBJETOS



## Classes & Objetos

- 1** - Escreva uma classe para representar uma lâmpada que está à venda num supermercado.
- 2** - Crie uma classe Livro que represente os dados básicos de um livro, sem se preocupar com a sua finalidade.
- 3** - Usando o resultado do exercício anterior como base, crie uma classe “LivroDaLivraria” que represente os dados básicos de um livro que está à venda numa livraria.
- 4** - Usando o resultado do modelo “Livro” como base, crie uma classe “LivroDaBiblioteca” que represente os dados básicos de um livro de uma biblioteca, que pode ser emprestado aos leitores.



## 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.