

## Lista de Exercícios Sábado

Lembre-se dos passos:

### Criar a classe

1. Pensar nos atributos
  - ▢ Privativos
2. Criar construtor
  - ▢ Composto por todos os atributos (por enquanto)
3. Planejar e implementar os métodos

### Verificar se outras classes são necessárias

Repetir sub-etapas anteriores

### Criar classe Teste

Classe que tem o método: `public static void main(String args[]){ ... }`

1- Crie uma classe Aluno com nome, matrícula, endereço e cpf. Teste e exiba a informação dos alunos por meio do método: `public String infoAlunos()`.

2- Implemente uma classe Funcionário. Ele deve ter o nome do funcionário, o departamento onde trabalha, seu salário (double), a data de entrada no banco (String) e seu RG (String). Você deve criar alguns métodos de acordo com sua necessidade. Além deles, crie um método recebeAumento() que aumenta o salário do funcionário de acordo com o percentual passado como argumento. Crie também um método recebeAnual(), que não recebe parâmetro algum, devolvendo o valor do salário multiplicado por 12. Por fim, crie uma aplicação teste para verificar sua classe.

3- Escreva um modelo para representar uma lâmpada que está à venda em um supermercado. Que dados devem ser representados por este modelo?

Imagine uma lâmpada que possa ter três estados: apagada, acesa e meia-luz. Usando o modelo “Lâmpada” como base, escreva o modelo “LampadaTresEstados”.

Inclua, no modelo “Lâmpada”, uma operação “estáLigada” que retorne verdadeiro se a lâmpada estiver ligada e falso, caso contrário.

Crie uma aplicação teste para ligar e desligar a lâmpada.

4- Identifique as classes e implemente um programa para a seguinte especificação: “O supermercado vende diferentes tipos de produtos. Cada produto tem um preço e uma

quantidade em estoque. Um pedido de um cliente é composto de itens, no máximo 10 itens, no qual cada item especifica o produto que o cliente deseja e a respectiva quantidade. Esse pedido pode ser pago em dinheiro, cheque ou cartão.”

5- Faça um programa para controle de empréstimo de livros, com as classes Emprestimo, Livro e Pessoa.

6 - Crie uma classe para representar datas.

- I. Represente uma data usando três atributos: o dia, o mês, e o ano.
- II. Sua classe deve ter um construtor que inicializa os três atributos e verifica a validade dos valores fornecidos.
- III. Forneça uma operação para avançar uma data para o dia seguinte.
- IV. Escreva um aplicativo de teste que demonstra as capacidades da classe.