



++

45697056

Sistemas para Internet

Domain Driven Design

Tipos de dados - Exercícios

45697056

...



Exercício 01



Escreva um programa em Java para calcular o salário de um funcionário. Ao ser executado, o programa deverá solicitar ao usuário o número de horas trabalhadas e o valor da hora de trabalho e então deverá exibir no console o salário a ser pago. Para o cálculo do salário utilize a seguinte fórmula:

salario = horas trabalhadas * valor da hora de trabalho

Exercício 02

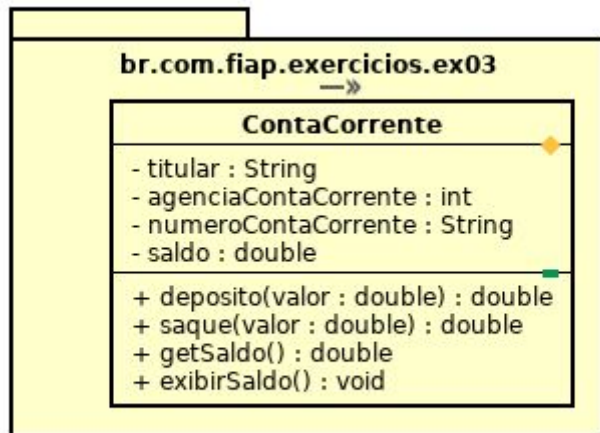


Escreva um programa em Java que solicite ao usuário 3 (três) produtos, suas respectivas quantidades, preços e descontos(valores em R\$).

Mostrar ao final valor total a ser pago.

Exercício 03

Crie um projeto no Eclipse chamado Exercicio3 e implemente em Java a seguinte classe:



Exercício 03.1

Faça as alterações indicadas abaixo na classe criada anteriormente (ContaCorrente):

- a) O método **deposito** deve adicionar ao atributo **saldo** o valor passado como parâmetro e retornar o **saldo** atualizado.
- b) O método **saque** deve subtrair do atributo **saldo** o valor passado como parâmetro e retornar o **saldo** atualizado.
- c) O método **getSaldo** deve retornar o valor do atributo **saldo**.
- d) O método **exibirSaldo** deve exibir a seguinte mensagem no console:

Ola <titular>, o seu saldo eh: R\$ <saldo>

Exemplo: Ola Edson, o seu saldo eh: R\$45.67

Crie um programa em Java para calcular a média aritmética das notas de um aluno para uma determinada disciplina, considerando que um aluno possui apenas uma disciplina e que para esta disciplina foram realizadas 3 provas. Para isso:

1. Crie uma classe chamada **Disciplina**:
 - a. Crie os atributos **nota1**, **nota2** e **nota3**
 - b. Crie um método chamado **obterMedia**, que fará o cálculo da média das 3 notas e retornará o valor da média

2. Crie uma classe chamada **Aluno**:
 - a. Crie os atributos **disciplina** (do tipo Disciplina) e **nome**
 - b. Crie um método chamado **atribuirNotas**, que receberá como parâmetro as 3 notas e atribuirá essas notas aos atributos **nota1**, **nota2** e **nota3** (da classe **Disciplina**)
 - c. Crie um método chamado **obterMedia**, que retornará a **media** das notas do aluno
3. Crie uma classe de teste para testar a partir da classe Aluno e imprimir a mensagem no console: "O aluno **<nome do aluno>** obteve media **<media do aluno>**."

Responda:

1. O que são tipos primitivos?
2. Quais são os tipos de dados primitivos em Java?
3. Demonstre como declarar e atribuir valores para variáveis dos tipos primitivos: char, int, float, long e double. (Escreva um trecho de código em Java)
4. Qual a principal diferença entre os tipos primitivos e os tipos por referência em Java?
5. Explique o que é uma variável de referência. Dê um exemplo de atribuição para uma variável de referência
6. O que são palavras reservadas? Dê exemplos

7. Quais das seguintes declarações são válidas? (Marque todas as corretas)
- a. `int $x`
 - b. `int 123`
 - c. `int _123`
 - d. `int #dim`
 - e. `int %percent`
 - f. `int *divide`

8. Quais das palavras abaixo, não são palavras reservadas na linguagem Java?

class	void	shorts	public	int
static	float	car	rollback	return
long	loop	boolean	bool	true



Copyright © 2017 Prof. Douglas Cabral <douglas.cabral@fiap.com.br> <https://www.linkedin.com/in/douglascabral/>

Todos direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento é expressamente proibido sem o consentimento formal, por escrito, do Professor (autor).