Exercícios de fixação

http://educandoweb.com.br

Prof. Dr. Nelio Alves

Exercício 1

Fazer um programa para ler os valores da largura e altura de um retângulo. Em seguida, mostrar na tela o valor de sua área, perímetro e diagonal. Usar uma classe como mostrado no projeto ao lado.

Rectangle

- Width : double - Height : double
- + Area(): double
- + Perimeter(): double + Diagonal(): double

Exemplo:

```
Enter rectangle width and height:
3.00
4.00
AREA = 12.00
PERIMETER = 14.00
DIAGONAL = 5.00
```

Exercício 2

Fazer um programa para ler os dados de um funcionário (nome, salário bruto e imposto). Em seguida, mostrar os dados do funcionário (nome e salário líquido). Em seguida, aumentar o salário do funcionário com base em uma porcentagem dada (somente o salário bruto é afetado pela porcentagem) e mostrar novamente os dados do funcionário. Use a classe projetada abaixo.

Exemplo:

```
Name: Joao Silva
Gross salary: 6000.00
Tax: 1000.00

Employee: Joao Silva, $ 5000.00

Which percentage to increase salary? 10.0

Updated data: Joao Silva, $ 5600.00
```

Employee

- Name : string
- GrossSalary : double
- Tax : double
- + NetSalary(): double
- + IncreaseSalary(percentage : double) : void

Exercício 3

Fazer um programa para ler o nome de um aluno e as três notas que ele obteve nos três trimestres do ano (primeiro trimestre vale 30 e o segundo e terceiro valem 35 cada). Ao final, mostrar qual a nota final do aluno no ano. Dizer também se o aluno está aprovado (PASS) ou não (FAILED) e, em caso negativo, quantos pontos faltam para o aluno obter o mínimo para ser aprovado (que é 60% da nota). Você deve criar uma classe Student para resolver este problema.

Exemplos:

15.00

Entrada:	Saída:
Alex Green 27.00 31.00 32.00	FINAL GRADE = 90.00 PASS
Entrada:	Saída:
Alex Green 17.00 20.00	FINAL GRADE = 52.00 FAILED MISSING 8.00 POINTS

Membros estáticos - PARTE 1

http://educandoweb.com.br

Prof. Dr. Nelio Alves

Product

- Name : string
- Price : double
- Quantity : int
- + TotalValueInStock(): double
- + AddProducts(quantity: int): void
- + RemoveProducts(quantity: int): void

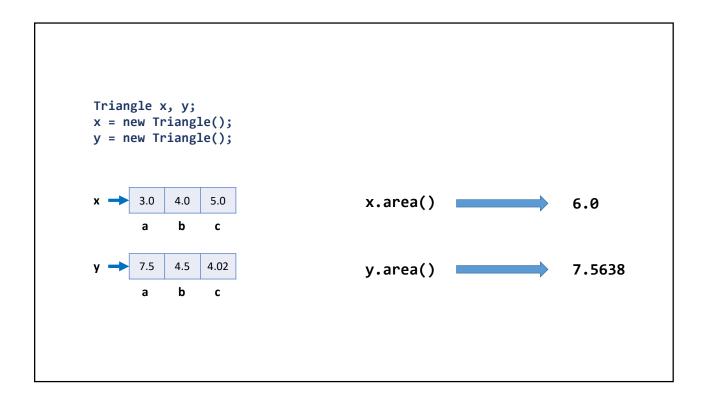
membros

=

atributos e métodos

Membros estáticos

- Também chamados membros de classe
 - Em oposição a membros e instância
- São membros que fazem sentido independentemente de objetos. Não precisam de objeto para serem chamados. São chamados a partir do próprio nome da classe.
- Aplicações comuns:
 - Classes utilitárias Math.sqrt(double)
 - Declaração de constantes
- Uma classe que possui somente membros estáticos, pode ser uma classe estática também. Esta classe não poderá ser instanciada.



Problema exemplo

Fazer um programa para ler um valor numérico qualquer, e daí mostrar quanto seria o valor de uma circunferência e do volume de uma esfera para um raio daquele valor. Informar também o valor de PI com duas casas decimais.

Exemplo:

```
Enter radius: 3.0
Circumference: 18.85
Volume: 113.10
PI value: 3.14
```

Checklist

- Versão 1: métodos na própria classe do programa
 - Nota: dentro de um método estático você não pode chamar membros de instância da mesma classe.
- Versão 2: classe Calculator com membros de instância
- Versão 3: classe Calculator com método estático

```
package application;
import java.util.Locale;
import java.util.Scanner;
public class Program {
      public static final double PI = 3.14159;
      public static void main(String[] args) {
             Locale.setDefault(Locale.US);
             Scanner sc = new Scanner(System.in);
             System.out.print("Enter radius: ");
             double radius = sc.nextDouble();
             double c = circumference(radius);
                                                                                                                                   VERSÃO 1
             double v = volume(radius);
             System.out.printf("Circumference: %.2f%n", c);
System.out.printf("Volume: %.2f%n", v);
System.out.printf("PI value: %.2f%n", PI);
             sc.close();
      public static double circumference(double radius) {
             return 2.0 * PI * radius;
      public static double volume(double radius) {
    return 4.0 * PI * radius * radius * radius / 3.0;
}
```

```
package util;
public class Calculator {
    public final double PI = 3.14159;

    public double circumference(double radius) {
        return 2.0 * PI * radius;
    }

    public double volume(double radius) {
        return 4.0 * PI * radius * radius * radius / 3.0;
    }
}
```

VERSÃO 2

```
Calculator calc = new Calculator();
System.out.print("Enter radius: ");
double radius = sc.nextDouble();

double c = calc.circumference(radius);

double v = calc.volume(radius);
System.out.printf("Circumference: %.2f%n", c);
System.out.printf("Volume: %.2f%n", v);
System.out.printf("PI value: %.2f%n", calc.PI);
```

Membros estáticos - PARTE 2

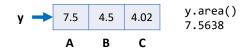
http://educandoweb.com.br

Prof. Dr. Nelio Alves

Discussão

- No problema dos triângulos, cada triângulo possui sua área.
- Area() é uma operação concernente ao objeto: cada triângulo possui sua área.

```
x → 3.0 4.0 5.0 x.area()
6.0
```



 Já no caso da calculadora, os valores dos cálculos não mudam para calculadoras diferentes, ou seja, são cálculos estáticos. O valor de Pi também é estático.

```
Calculator calc1 = new Calculator();
Calculator calc2 = new Calculator();
                          calc1.PI
                            3.14
calc1
         3.14
                 calc1.circumference(3.0)
                           18.85
          Ρi
                          calc2.PI
calc2 =
         3.14
                            3.14
                  calc2.circumference(3.0)
          Ρi
                           18.85
```

```
package util;
public class Calculator {
    public static final double PI = 3.14159;

    public static double circumference(double radius) {
        return 2.0 * PI * radius;
    }

    public static double volume(double radius) {
        return 4.0 * PI * radius * radius * radius / 3.0;
    }
}
```

VERSÃO 3

```
System.out.print("Enter radius: ");
double radius = sc.nextDouble();

double c = Calculator.circumference(radius);

double v = Calculator.volume(radius);

System.out.printf("Circumference: %.2f%n", c);
System.out.printf("Volume: %.2f%n", v);
System.out.printf("PI value: %.2f%n", Calculator.PI);
```

Exercício de fixação

Faça um programa para ler a cotação do dólar, e depois um valor em dólares a ser comprado por uma pessoa em reais. Informar quantos reais a pessoa vai pagar pelos dólares, considerando ainda que a pessoa terá que pagar 6% de IOF sobre o valor em dólar. Criar uma classe **CurrencyConverter** para ser responsável pelos cálculos.

Exemplo:

```
What is the dollar price? 3.10
How many dollars will be bought? 200.00
Amount to be paid in reais = 657.20
```

Correção do exercício de fixação

```
package util;
public class CurrencyConverter {
    public static double IOF = 0.06;
    public static double dollarToReal(double amount, double dollarPrice) {
        return amount * dollarPrice * (1.0 + IOF);
    }
}

package application;
import java.util.Locale;
import java.util.Scanner;
import util.CurrencyConverter;
public class Program {
    public static void main(String[] args) {
        Locale.setDefault(Locale.US);
        Scanner sc = new Scanner(System.in);

        System.out.print("Whot is the dollar price? ");
        double dollarPrice = sc.nextDouble();
        System.out.print("Whot wom yo dollars will be bought? ");
        double amount = sc.nextDouble();
        double result = CurrencyConverter.dollarToReal(amount, dollarPrice);
        System.out.printf("Amount to be paid in reais = %.2f%n", result);
        sc.close();
    }
}
```