



Escola Estadual Professor João Anastácio
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA
AVALIAÇÃO DO 3º BIMESTRE DA DISCIPLINA
PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS – JAVA

ALUNO (a): _____
PROFESSOR(a): _____
DATA: / /
VALOR: 10 pontos TURMA: _____ **Nota:** _____

"Educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo."

(Paulo Freire)

1. Crie uma classe que representa um funcionário, registrando seu nome, salário e data de admissão. Em seguida, crie uma classe que represente um departamento de uma empresa, registrando o nome e os funcionários que nele trabalham (para isso use um vetor, considere um máximo de 10 funcionários). Por fim, crie uma classe que representa uma empresa, registrando seu nome, CNPJ e departamentos (considere um máximo de 10 departamentos). Faça um programa que:
 - a) Crie uma empresa;
 - b) Adicione a esta empresa alguns departamentos;
 - c) Adicione aos departamentos alguns funcionários;
 - d) Dê aumento de 10% a todos os funcionários de um determinado departamento;

É esperado que seu código seja bem encapsulado. Por exemplo, para adicionar um departamento em uma empresa (ou um funcionário a um departamento), não se deve acessar o vetor (ou lista) de departamentos diretamente, mas sim ter um método na classe que representa a empresa para adicionar um departamento.