FURB

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS E COMPUTAÇÃO PROFESSOR Marcel Hugo PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS I Lista 0

2010/2

Em uma determinada classe denominada Pessoa, deseja-se manter o nome, sexo, data de nascimento e estado civil de uma determinada pessoa. O nome, sexo e data de nascimento devem ser atribuídos no construtor da classe, bem como o estado civil deve ser definido como "solteiro", por padrão. O sexo deve ser definido como um caracter ('F' ou 'M') e o estado civil deve ser definido como um string. Baseado nisto, descreva o código Java da classe Pessoa. Complete os tipos dos atributos e parâmetros.

	P	essoa	
- 201	At	tributes	
private	nome		
private	sexo		
private	dataNascimento		
private	estadoCivil		
	Op	erations	
public Pes	soa(nome,	sexo,	dataNascimento)

2 A partir das representações abaixo dos objetos de uma classe Produto, escreva o código Java necessário para suportar tais objetos, ou seja, o código necessário para criar a classe e instanciar os objetos de modo que fiquem com o estado apresentado.

produto1: Produto

nome = "Caderno"

descrição = "Caderno em espiral tamanho médio"

precoUnitario = 4,50

desconto = 15

produto3: Produto

nome = "Esquadro"

descrição = "Esquadro de acrílico 20 cm"

precoUnitario = 2,35

desconto = 10

produto2: Produto

nome = "Caneta ESF"

descrição = "Caneta esferográfica 5mm"

precoUnitario = 1,20

desconto = 2

- Defina pelo menos 3 atributos para as seguintes classes. Represente cada classe através de um diagrama de classe:
 - a) funcionário;
 - b) livro;
 - c) círculo;
 - d) moto;
 - e) locadora de vídeos;
 - f) aparelho de DVD;
 - g) jogo de truco;
 - h) jogador de truco:
 - i) carta de baralho;
- 4 Crie pelo menos 2 objetos para quatro das classes do exercício anterior, considerando os atributos e métodos definidos. Represente através de um diagrama de objetos.

Lista 0

2010/2

O código abaixo foi escrito por um programador descuidado que, após tê-lo escrito, perdeu o código original da classe Cidade. Verifique o trecho de código abaixo, e escreva qual seria o código necessário da classe (atributos e construtores).

```
Cidade gaspar = new Cidade();
gaspar.setNome( "Gaspar" );
gaspar.setUf( "SC" );
gaspar.setPopulacaoMasculina( 27141 );

Cidade indaial = new Cidade();
indaial.setNome( "Indaial" );
indaial.setPopulacaoFeminina( 21844 );
indaial.setCalculado( true );

Cidade blumenau = new Cidade( "Blumenau", 145580, 154420 );
...
```