

1) a) Seja a classe **Departamento**. Copie-a para o seu projeto.

```
public class Departamento{

    //----- atributos-----
    private int numero;
    private String nome;

    //----- construtor-----
    public Departamento( int num, String nom)  {
        setNumero(num);
        setNome(nom);
    }// fim do construtor

    //-----métodos-----

    public void setNumero(int n ) {
        if (n >0)
            numero= n;
    }//--fim do método setNumero -----

    public void setNome(String n ) {
        if (n.length() >0)
            nome = n;
    }/---fim do método setNome -----

    public int getNumero( ) {
        return numero;
    }/---fim do método getNumero -----

    public String getNome( ) {
        return nome;
    }/---fim do método getNome -----

} //fim da classe
```

- 1) b) Faça um diagrama de objeto e programe a classe **Funcionario**, conforme descrição a seguir. Obs. O diagrama deve representar o funcionário “*Pedro Silva*” do departamento “*RH*” de número 25. O salário atual deste funcionário é de 1.200,34 reais.

A classe **Funcionario** deve ter os atributos nome, depto (do tipo Departamento) e salario. A classe deve oferecer dois construtores: um construtor que recebe os três parâmetros para configurar os atributos e outro construtor que recebe o nome do funcionário, o número e o nome do departamento e o salário do funcionário. A classe deve oferecer algumas funcionalidades através dos métodos abaixo especificados:

— **getNome** : devolve o nome do funcionário.

— **getSalario**: devolve o salário do funcionário.

— **getDepartamento**: devolve o departamento (do tipo Departamento) do funcionário

— **reajustaSalario**: recebe um código de reajuste (1, 2 ou 3) e:

➡ se código = 1, reajuste de 20%.

➡ se código = 2, reajuste de 5% .

➡ se código = 3, reajuste de 13%.

— **reajustaSalario**: recebe um código de reajuste (1, 2 ou 3) para aplicar os mesmos reajustes especificados acima e recebe também um valor limite, em reais. Os funcionários do departamento 25 que após o reajuste ficarem com um salário inferior ao valor limite têm direito a mais um bônus de 57,00 reais.

1) c) Faça uma classe de teste, como segue:

- i) crie (instancie) um funcionário com dados lidos do teclado;
- ii) leia, do teclado um código de reajuste. Se código inválido, exiba uma mensagem de erro e encerre o programa.
- iii) Se código válido, realize o que for necessário para aplicar o reajuste (sem valor limite) e exibir a seguinte tela:

NOME FUNC	SALARIO ANTERIOR	SALARIO REAJUSTADO	NOME DEPTO
<----->	XXXXX.XX	XXXXX.XX	<----->

**2)** Adicione a classe Cofrinho e a classe Teclado ao seu projeto. Programe a seguinte classe, sem atributos, contendo os métodos descritos nos comentários.

```
public class PraticandoComandoIf {

    // (a) método que recebe via parâmetros 2 números inteiros e
    // retorna "Maior: <valor-do-maior>" ou "São iguais" se forem
    // iguais.

    // (b) método que sorteia um número inteiro randômico tirado
    // do intervalo [1,10] e imprime-o. A seguir, retorna uma
    // mensagem dizendo se ele é par ou ímpar.

    // (c) método que recebe via parâmetros 2 números inteiros que
    // indicam o início e o fim do intervalo[início, fim). O menor
    // é o início e o maior é o fim. Sorteia um número inteiro
    // randômico tirado deste intervalo e imprime-o. A seguir,
    // retorna uma mensagem dizendo se ele é par ou ímpar.

    // (d) método que recebe, via parâmetro, um nome de pessoa
    // e retorna a quantidade de caracteres que o nome possui.

    // (e) método que recebe via parâmetros dois objetos Cofrinho
    // e retorna o nome do dono do cofrinho com o maior valor
    // depositado ou a mensagem "Valores iguais"

    // (f) método que recebe via parâmetros dois objetos Cofrinho
    // e retorna o cofrinho com o maior valor depositado ou null
    // se os dois cofrinhos têm o mesmo valor.

    // (g) método recebe duas notas de um estudante e calcula a
    // sua média. Se for 6 ou mais, retorna a mensagem "Aprovado".
    // Se não aprovou, a nota de uma prova de recuperação deve
    // substituir a menor das duas notas iniciais e a média deve
    // ser recalculada. Se der 6 ou mais, retornar a mensagem
    // "Aprovado com recuperação", caso contrário, "Reprovado". A
    // nota da recuperação deve ser lida de teclado.
```

**3) Faça um projeto com duas classes: Pessoa e Data (já pronta da lista 2).**

**Os objetos da classe Pessoa devem armazenar o nome, o peso, a altura, o email e a data de nascimento da pessoa (do tipo Data). Você deve pensar em alguns métodos úteis para colocar na classe Pessoa. Seja criativo!**

**Sugestões:**

- um método para calcular a idade da pessoa.**
- um método que retorne true se a pessoa já atingiu a maioridade.**
- e outros...**

***Obs. deve ser aproveitado tudo que está pronto na classe Data***