

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA À OBJETOS – P2

- 1) Crie a classe **Agenda** com um vetor com dez objetos de **Contatos**, onde cada contato deverá ter um nome, um telefone fixo, um telefone móvel, um e-mail e um código inteiro. Utilize os métodos do *JOptionPane* para fazer a entrada e a saída de dados.
- 2) A agenda deve fazer a entrada dos dados de dez pessoas, validando os dados (nome não nulo, telefones não nulos e código maior que zero).
- 3) A agenda deve ter um método que liste os seus contatos por ordem crescente de nome e outro método que liste os contatos por ordem crescente de código. Execute esses métodos como saída de dados, listando todos os dados dos contatos.
- 4) A agenda deve tratar das exceções *ArrayIndexOutOfBoundsException* e *NumberFormatException*, além de repetir a execução enquanto o usuário desejar.