

Lista De Exercícios: Agregação

1. Relação entre Pessoa e Endereço

- Crie uma classe Endereco
- Crie uma classe Pessoa que contém um Endereco.
- Instancie uma Pessoa e associe um Endereco a ela.

2. Relação entre Carro e Motor

- Crie uma classe Motor com atributos
- Crie uma classe Carro que contém um Motor.
- Instancie um Carro e associe um Motor a ele.

3. Professor e Disciplina

- Crie uma classe **Disciplina**
- Crie uma classe Professor que contém uma **Disciplina** .
- Instancie um Professor e associe a ele uma **Disciplina** .

4. Computador e Processador

- Crie uma classe Processador
- Crie uma classe Computador que contém um Processador.
- Instancie um Computador e associe um Processador a ele.

5. Telefone e Chip

- Crie uma classe Chip
- Crie uma classe Telefone que contém um Chip.
- Instancie um Telefone e associe um Chip a ele.

6. Cão e Dono

- Crie uma classe Dono
- Crie uma classe Cachorro que contém um Dono.
- Instancie um Cachorro e associe um Dono a ele.

7. Empresa e CEO

- Crie uma classe CEO
- Crie uma classe Empresa que contém um CEO.

- Instancie uma Empresa e associe um CEO a ela.

8. Conta Bancária e Cliente

- Crie uma classe Cliente
- Crie uma classe ContaBancaria que contém um Cliente.
- Instancie uma ContaBancaria e associe um Cliente a ela.

9. Classe e Personagem

- Crie uma classe “Categoria/Classe” com Nome,HabilidadeBasica, habilidadeEspecial
- Crie uma classe “Personagem” que contem uma “Categoria/Classe”.
- Instancie um personagem e associe uma classe a ele.
- Crie um Método “Usar habilidade” no personagem.

10.Carro e Proprietário

- Modifique o exercício do **Carro e Motor**, adicionando um Proprietario ao Carro.
- Adicione um método ExibirInformacoes() que exibe os detalhes do carro, motor e proprietário.

Médios

11.Universidade e Alunos

- Crie uma classe Aluno com atributos Nome e Matricula.
- Crie uma classe Universidade que contém uma lista de **Alunos**.
- Implemente métodos na Universidade para:
- Adicionar um aluno à lista.
- Remover um aluno da lista.
- Exibir todos os alunos da universidade.

12.Banco, ContaBancaria e Gerente

- Crie uma classe Banco com um nome.
- Crie uma classe ContaBancaria associada a um Banco.
- Adicione um Gerente à ContaBancaria.
- Faça um método para exibir as informações da conta, banco e gerente.

13.Sistema de Reservas de Hotel

- Crie uma classe Hotel com atributos Nome e Endereco.
- Crie uma classe Quarto com atributos Numero e Tipo.
- Um Hotel deve conter **vários quartos**.
- Adicione um método para exibir as informações do hotel e dos quartos.

14.Sistema de Streaming e Programa

- Crie uma classe Streaming com atributo Nome.
 - Crie uma classe Programa com atributos Titulo e Genero.
 - Um Streaming deve conter varios Programa, e um Programa em destaque.
 - Adicione um método para exibir o nome da plataforma e o programa em destaque.
-

Difícil

15.Sistema de Cinema