



INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
PARAÍBA  
Campus Guarabira

**CURSO:** TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA

**DISCIPLINA:** PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

**PROFESSOR:** JOSÉ BARROS

**DATA:** 26/04/2019

## ATIVIDADE - 01

01. Uma eleição possui dois candidatos a prefeito: o candidato José, do Partido da Felicidade e o candidato João, do Partido da Esperança. Os eleitores votam nos candidatos pelo número do partido. Para votar no candidato José do Partido da Felicidade, precisam digitar o número 1. Para votar no candidato João, do Partido da Esperança, precisam digitar o número 2. Para votar branco/nulo, precisam digitar o número 3. Para encerrar a votação deve ser digitado o número 0.

Defina uma classe para representar um candidato, com atributos para armazenar o nome do candidato, o partido e o número de votos. Defina um método de acesso para cada atributo, um método para incrementar o número de votos do candidato e um construtor para a classe que recebe como argumento o nome do candidato, o partido e inicializa o número de votos com zero.

Desenvolva uma classe para representar uma urna, com atributos para armazenar os dois candidatos, o total de votos brancos/nulos e o total geral de votos. Além disso, na classe urna devem ser implementados os seguintes métodos: votar, `exibirTotalGeralDeVotos`, `exibirTotalDeVotosBrancosNulos`, `exibirTotalDeVotosDosCandidatos` e `exibirDadosDoCandidatoVencedor`.

Crie uma classe Principal para realizar as seguintes tarefas:

- Cadastrar os dois candidatos;
- Votar;
- Exibir o total geral de votos;
- Exibir o total de votos brancos/nulos;
- Exibir o total de votos de cada candidato;
- Exibir as informações do candidato vencedor.

Observação: O serviço/método com a tela de opções de votação deve ser feito em duas versões, uma com um laço e outra com recursividade.