



Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Programação Orientada a Objetos Prof. Me. Gregory Vinícius Conor Figueiredo

Lista de Exercícios - SEMANA 3

ATIVIDADE 1: Codifique em Java a seguinte hierarquia de classes:

- Classe Ponto
 - Atributos: int x e int y.
 - o Métodos para encapsulamento dos atributos.
- Classe Circulo (subclasse de Ponto)
 - o Atributo: int raio
 - Métodos para encapsulamento do atributo.
 - o Método getArea(), que retorna a área do círculo
- Classe Cilindro (subclasse de Circulo)
 - Atributo: int altura;
 - Métodos para encapsulamento do atributo.
 - Método getArea(), que retorna a área da superfície.
 - Método getVolume(), que retorna o volume do Cilindro.

Cada classe deve possuir um método construtor com parâmetros para inicializar todos os atributos. Crie ainda uma classe principal para testar as capacidades da superclasse e da subclasse.

ATIVIDADE 2: Defina a classe **Produto**, com as seguintes características:

- Atributos: nome, quantidade e valorUnitario.
- Método construtor, com parâmetros para inicialização de cada um dos atributos.
- Métodos para encapsulamento dos atributos.
- Método retirar(int quant), que deve retirar quant da quantidade disponível em estoque, se possível. Esta rotina deve informar a quantidade retirada e a quantidade disponível.
- Método *adicionar(int quant)*, que deve adicionar quant à quantidade disponível. Esta rotina deve informar a quantidade retirada e a quantidade disponível.

ATIVIDADE 2.1: Defina a classe **ProdutoPerecivel** (subclasse de **Produto**), que deve possuir um atributo extra *dataValidade*. A classe ainda deve sobrepor os seguintes métodos:

- retirar(), que deve ter mais um parâmetro: dataRetirada. Caso o produto já esteja armazenado a mais de dois meses, o estoque deve ser zerado, pois produtos vencidos são jogados fora. Exiba uma mensagem correspondente.
- *adicionar()*, que somente deve adicionar produtos se o estoque estiver zerado, para não misturar produtos com diferentes datas de validade.

Obs.: É interessante criar uma classe Data, para realizar os cálculos necessários com a mesma.

ATIVIDADE 2.2: Criar uma classe principal para testar as capacidades das classes **Produto** e **ProdutoPerecivel**.