

1. Indique os identificadores inválidos em Java e diga o porquê. Para os válidos, indique se ele representa um nome de classe, ou de atributo, ou de método.

Ex.: %teste – *inválido, caracter especial*. Pessoa – *válido, nome de Classe*

- a) +Fruta – *inválido, caracter especial*
- b) preco_Total – *válido, atributo*
- c) "preco Total" – *inválido, tirar "" e espaço em branco vira nome de atributo*
- d) Flor – *válido, nome de classe*
- e) Comprimento x Largura – *inválido, comprimentoXlargura seria nome de atributo*
- f) calcularJuros – *válido, nome de método*
- g) 1º.lugar – *inválido, começa em número e possui caracteres especiais ° e . nome de atributo. primeiroLugar*
- h) public – *inválido, palavra reservada do sistema*
- i) dataNascimento – *válido, nome de atributo*

2. De acordo com as regras de padronização de nomes de atributos, métodos e nomes de classe – nos exemplos abaixo escreva como tem que ser o padrão. (escrita) Ex.: Classe cachorroquente → CachorroQuente, Atributo: valor unitário → valorUnitário, Método: calcular valor → calcularValor() **Classe:** pai → filho → pessoajuridica →

Atributos:

nomepai → nomeDoPai

idade → idade

sexo → sexo

seriequeofilhoseencontra → serieQueOFilhoSeEncontra

Métodos: estudar → estudar()

pagarmensalidadesofilho → pagarMensalidadeDoFilho()

calcularsalarioliquido → calcularSalarioLiquido()

pagar → pagar()

3. Indique quais os valores de atributos (dos tipos vistos em aula) inválidos em Java e porquê. Para os válidos, indique o tipo de dado: Ex.: 'teste' → *Inválido, texto é com " " e não apóstrofe*. -2 → *válido, tipo int*

- a) 'ford' → *inválido, Texto é com ""*
- b) -4.000 → *válido, tipo double*
- c) "+++234+++" → *válido, tipo String*
- d) 3.567.0 → *inválido, possui dois . se tirar o segundo vira um double*
- e) "Wilma" → *inválido, não fechou as ""*
- f) "Viva o meu time do coração!!!" → *válido, tipo String*
- g) 123456789 → *válido, tipo int*
- h) " " → *válido, tipo String*
- i) true → *válido, tipo boolean*
- j) 2 + 4.5 → *válido, tipo double*
- l) 0 → *válido, tipo int*
- m) falso → *inválido, se fosse "false" seria boolean*

4. Pense em classes e suas características e métodos. Pense em 4 classes, sendo que uma eu já vou deixar de sugestão:

1 – InstrumentoMusical

Características:

nome

tamanho

tipo

volumeMaximo

volumeMinimo

afinacao

Ações:

tocar()

pararDeTocar()

aumentarVolume()
reduzirVolume()
mutar()
trocarAfinacao()

2 - ArmaDeFogo

Características:

nome
numeração
registro
proprietário
calibre
tipo
quantidadeDeMunicao

Ações:

atirar()
carregar()
trocarProprietario()
trocarTipoDeMunicao()
travarArma()

3 - Calçado

Características:

tipoDeCalçado
marca
modelo
tamanho
cor
valorUnitario

Ações:

trocarCor()
trocarValor()
calcularValorTotal()
calcularDesconto()

4 - Festa

Características:

tipo
horarioDeInicio
horarioDeEncerramento
listaDeConvidados
local
data

Ações:

cadastrarFesta()
trocarHorarioDeInicio()
trocarHorarioDeEncerramento()
adicionarConvidado()
removerConvidado()
trocarData()
trocarHorario()
cancelarEvento()
