



### **3º Lista de Exercícios**

- 1 - Crie a classe agenda, nesta classe você deverá ter as seguintes características:
  - Ano da agenda (int).
  - Altura da agenda (float).
  - Indicador de uso (boolean)
  - Vetor de pessoas (Objeto)
  - Nome da arca
  - Nome do dono
  - Uma pessoa, por sua vez possui um nome e um telefone (Criar outra classe)
    - Tanto o nome e telefone deverão ser passados pelo construtor.
- 2 - Faça um programa que mostre um menu com as seguintes opções: 1 – Tabuada, 2 – Sequência, 3 Sair. Ao escolher a opção 1, o usuário deve digitar um número entre 1 e 10 (nem maior, nem menor) e o programa exibirá a tabuada desse número (use um laço).
- 3 - Faça um programa que solicite ao usuário digitar o nome e a idade de 5 pessoas. O programa deve então mostrar quem é a pessoa mais jovem e sua respectiva idade.
- 4 - Crie uma classe que representa uma televisão, a televisão possui um controle remoto (outra classe), uma antena (outra classe), um sistema de som (outra classe). Ao criar uma classe televisão, você já deve informar no construtor da classe o objeto do controle remoto, antena e sistema de som.
- 5 - Escreva um código em Java que apresente a classe Pessoa, com atributos nome, endereço e telefone. Os atributos devem ser passados pelo construtor.