



Lista 25

Exercícios:

1. Crie um sistema capaz de **armazenar** em arquivo TXT os movimentos bancários informadas por um usuário correntista. Os movimentos bancários possuem um valor e descrição. O valor será positivo se for um depósito em conta, e será negativo se for uma retirada (despesa).

Por exemplo:

-12,00	Restaurante
1000,00	Depósito em caixa
-70,00	Mensalidade da academia

As opções do sistema são:

- a) Inserir novos movimentos (cada movimento é uma nova linha no TXT)
 - b) Mostrar todos os movimentos (ler o conteúdo do arquivo e mostrar dados)
 - c) Mostrar saldo em conta (ler conteúdo do arquivo e somar valores dos movimentos)
2. Implemente um programa para cadastrar imóveis a venda em uma imobiliária.

O seu programa deve apresentar um **menu** com as seguintes alternativas:

- (a) **Cadastrar um novo imóvel**
- (b) **Mostrar imóveis cadastrados**
- (c) **Remover um imóvel**
- (d) **Sair do sistema**

O menu acima deve ser exibido sempre após o usuário: (a) "Cadastrar um novo imóvel", (b) "Mostrar imóveis cadastrados" ou (c) "Remover um imóvel". O usuário sairá do sistema somente quando escolher a última alternativa (d) "Sair do sistema".

Caso o usuário escolha cadastrar um novo imóvel (a), deve ser criado um objeto da classe **Imovel** que armazenará os dados informados pelo usuário (se for necessário, use **try** e **catch** para lidar com possíveis problemas na leitura). A classe **Imovel** deve ter **pelo menos 2 atributos privados** e um **construtor**. Os imóveis cadastrados pelo usuário (objetos da classe **Imovel**) devem ser armazenados em um **ArrayList**.

Quando o usuário escolher a alternativa (b), imprima os dados dos imóveis armazenados no **ArrayList**.

Quando o usuário escolher a alternativa (c), remova do **ArrayList** o imóvel escolhido por ele. O modo como o usuário escolhe o imóvel a ser removido é de livre escolha do programador.

**SEMPRE QUE O PROGRAMA FOR ENCERRADO, GUARDE OS DADOS DOS IMÓVEIS EM UM ARQUIVO.
SEMPRE QUE O PROGRAMA FOR INICIADO, CARREGUE OS DADOS DOS IMÓVEIS DO ARQUIVO.**

3. Implemente um sistema onde seja possível cadastrar equipes de futebol de salão. O seu sistema deve ser orientado a objetos, e para tal, deve conter classes como **Equipe** e **Jogador**.

Considere que:

- Uma **Equipe** possui nome, cidade, e jogadores.
- Um **Jogador** possui nome, sobrenome e posição.

O sistema deve ser capaz de **cadastrar** novas equipes com dados informados pelo usuário. O armazenamento deve ser feito com um **ArrayList**. Também deve ser possível **listar os dados** de todas equipes, e também **remover** uma determinada equipe.

SEMPRE QUE O PROGRAMA FOR ENCERRADO, GUARDE OS DADOS DAS EQUIPES E SEUS JOGADORES EM UM ARQUIVO. SEMPRE QUE O PROGRAMA FOR INICIADO, CARREGUE OS DADOS DAS EQUIPES E SEUS JOGADORES DO ARQUIVO.