



Lista 10

Professor – Moser Fagundes

Exercícios:

1. Construa as seguintes classes contendo pelo menos 3 atributos e 1 método da sua escolha:

- a) Casa
- b) Bebida
- c) Empresa
- d) Esporte
- e) Viagem
- f) Bairro
- g) Celular
- h) Bicicleta
- i) Curso

Crie pelo menos 2 objetos da cada classe usando dados informados pelo usuário.
Finalmente, execute o(s) métodos(s) dos objetos, e imprima os valores dos seus atributos.

2. Crie uma classe chamada **Pais** que contém os atributos para armazenar o seu nome, capital e número de habitantes. Construa uma classe chamada **TestePais** (contendo o método main) que faça as seguintes tarefas:

- a) Leia do teclado do usuário os atributos de um país;
- b) Construa um objeto da classe Pais com os atributos lidos;
- c) Imprima na tela os atributos do objeto da classe Pais.

3. Crie uma classe **Calculadora** que realize as seguintes operações: soma, subtração, multiplicação, divisão e média. Crie os métodos para suportar essas operações. As operações devem receber dois números inteiros como parâmetro, exceto a operação de média que deve receber um array de inteiros como parâmetro. Finalmente, construa uma classe chamada **TesteCalculadora** (contendo o método main) para testar objetos da classe **Calculadora**.

4. Defina uma classe **Aluno** com os atributos: nome, curso, data de admissão e número de matrícula. Inclua um método para imprimir todos os dados do aluno. Crie uma classe de teste chamada **TesteAluno** que leia informações do teclado para criar 3 objetos da classe **Aluno**. Use o método que imprime os dados do aluno após criar e inserir valores nos atributos do aluno.