

Lista 5

Este exercício tem o propósito de fixar os conceitos vistos até agora com relação às partes de uma classe, regras e métodos de acesso. Tente fazer os exercícios com lápis e papel como uma maneira de verificar se você entende melhor a terminologia que foi apresentada até aqui. Isso será uma boa prática para testar os conceitos sem um compilador.

1. Liste o nome e o tipo de retorno deste método:

```
public String getCodigo(){  
    return codigo;  
}
```

2. Liste o nome deste método, o nome e o tipo de seu parâmetro:

```
public void setCredito(int valorCredito){  
    credito = valorCredito;  
}
```

3. Escreva o empacotador externo de uma classe chamada **Pessoa**. Lembre-se de incluir as chaves que marcam o início e o fim do corpo da classe. O empacotador externo é a primeira linha da declaração de uma classe.
4. Escreva as definições para os atributos a seguir:
 - Um atributo chamado **nome** do tipo **String**.
 - Um atributo chamado **idade** do tipo **int**.
 - Um atributo chamado **codigo** do tipo **String**.
 - Um atributo chamado **credito** do tipo **int**.
5. Escreva um construtor de uma classe chamada **Modulo**. O construtor deve aceitar um parâmetro único do tipo **String** chamado **codigoModulo**. O corpo do construtor deve atribuir o valor do seu parâmetro a um atributo chamado **codigo**. Você não precisa incluir a definição para **codigo**, somente o texto do construtor.
6. Escreva um construtor de uma classe chamada **Pessoa**. O construtor deve aceitar dois parâmetros. O primeiro é do tipo **String** e é chamado **meuNome**. O segundo é do tipo **int** e é chamado **minhaIdade**. O primeiro parâmetro deve ser utilizado para configurar o valor de um atributo chamado **nome** e o segundo deve configurar um atributo chamado **idade**. Você não tem que incluir as definições para os atributos, somente o texto do construtor.
7. Corrija o erro neste método:

```
public void getIdade(){  
    return idade;  
}
```

8. Escreva um método de acesso chamado `getNome` que retorne o valor de um atributo chamado `nome` cujo tipo é `String`.
9. Escreva um método modificador chamado `setIdade` que aceite um parâmetro único do tipo `int` e configure o valor de um atributo chamado `idade`.
10. Escreva um método chamado `imprimeDetalhes` para uma classe que tem um atributo do tipo `String` chamado `nome`. O método `imprimeDetalhes` deve imprimir uma string na forma "O nome desta pessoa é " seguida pelo valor do atributo `nome`. Por exemplo, se o valor do atributo `nome` fosse "Simone", então `imprimeDetalhes` imprimiria:

"O nome desta pessoa é Simone"