



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II

Atividade 1 - Grampeador



Você deverá construir um sistema simplificado para simular o funcionamento de um Grampeador.

Para isso, implemente as classes em Java denominadas `Grampeador` e `Folha`, que terão atribuições específicas de cada objeto retratado. Crie uma outra classe `Teste` para testar essas duas classes criadas.



Leia os dados do teclado utilizando a classe `Scanner`, da biblioteca de classes do Java.

A classe `Scanner` tem métodos diferenciados para ler valores dos tipos `String`, `int` e `double` do teclado. Verifique o método que vai atender a cada situação.

Exemplo:

```
Scanner input = new Scanner(System.in);  
int numeroLido = input.nextInt();  
String palavraLida = input.next();
```

Exiba mensagens informativas na tela solicitando os respectivos valores para orientar o usuário.

OBSERVAÇÃO:

- ao utilizar classes do pacote `util`, lembre-se de fazer o `import` conforme:
 - `import java.util.Scanner;`

Verifique o diagrama de classes abaixo para implementar os atributos e métodos.

pkg

