

Disciplina de Programação Orientada a Objetos - POOS3

Curso Superior de ADS - 3º Semestre

(Professor Dênis Leonardo Zaniro)

Exercícios para entregar (Data: 10/03)

- 1) O código fornecido pelo professor é composto de três classes. A classe de nome Pessoa define a estrutura necessária para que haja objetos pessoas (nome completo e idade), a classe de nome JanelaPessoa define a estrutura necessária para a existência de uma interface gráfica (foram criados quatro rótulos e quatro campos de texto para a inserção de dados de duas pessoas e dois botões), e a classe de nome Principal é necessária para que a aplicação seja inicializada. Seu objetivo é completar esse código de forma que os seguintes requisitos específicos sejam atendidos:
 - a. O botão com o título “Inserir pessoas” deve permitir que duas pessoas sejam criadas na aplicação de acordo com os dados informados pelo usuário (nome completo e idade).
 - b. O botão com o título “Imprimir pessoa mais velha” deve permitir que os dados da pessoa mais velha sejam exibidos (Utilize a classe JOptionPane). Caso as pessoas possuam a mesma idade, uma mensagem indicando essa situação deve ser exibida (Por exemplo, “Pessoas com a mesma idade”).

Observe que a classe Pessoa deve fornecer, da forma mais flexível possível, todos os métodos necessários para a realização dos serviços anteriores.

- 2) No exemplo de código dado a seguir, vários objetos são instanciados. Sua tarefa é encontrar o objeto “mais popular”, isto é, aquele que possui mais variáveis de referência apontando para ele. Em seguida, escreva qual é o total de referências que existem para esse objeto e quais são elas.

```
public class Bees {
    Honey[ ] beeHA;
}
public class Raccoon {
    Kit k;
    Honey rh;
}
public class Kit {
    Honey kh;
}
public class Bear {
    Honey hunny;
}
public class Honey {
    public static void main(String[ ] args) {
        Honey honeypot = new Honey( );
        Honey[ ] ha = {honeypot, honeyPot, honeyPot, honeyPot}
        Bees b1 = new Bees( );
        b1. beeHA = ha;
        Bear[ ] ba = new Bear[5];
        for(int x = 0; x < 5; x++) {
            ba[x] = new Bear( );
            ba[x].hunny = honeyPot;
        }
        Kit k = new Kit( );
        k.kh = honeyPot;
        Raccon r = new Raccoon( );
        r.rh = honeyPot;
        r.k = k;
        k = null;
        //para fins de contagem, considere esse ponto no código
    } //fim de main
} //fim da classe Honey
```