

Exercícios

Classe em JAVA

Continuação da classe Moto

9) Baseando-se no exercício 8, adicione o método `setMarcha` que deve permitir alterar o valor da marcha da moto para um valor passado como argumento. É importante que o método garanta que o valor da marcha não fique acima do valor máximo, nem abaixo do valor mínimo permitido. Caso o valor passado ao método não esteja no intervalo permitido, a marcha deve ser alterada para o limite mais próximo ao valor passado (menor ou maior valor).

10) Baseando-se no exercício 9, crie um método `get` que retorne cada um dos atributos, um método `set` para redefinir a cor de uma moto.

11) Baseando-se no exercício 10: Os atributos na classe que você definiu possuem o modificador de acesso `private`? Se não possuem, adicione este modificador de acesso a todos os atributos. Foi possível rodar seu programa sem fazer nenhuma outra alteração? O que faz o modificador de acesso `private`?

12) Baseando-se no exercício 11, crie um método com o modificador de acesso `private` chamado `marchaValida`, que deve retornar `true` caso o argumento passado ao método esteja em um intervalo permitido (seja uma marcha válida para a moto em questão). Altere os métodos `marchaAcima`, `marchaAbaixo` e `setMarcha` criados para que usem o método `marchaValida` com a finalidade de garantir o correto valor da variável `marcha` após alterá-la.