



Universidade Federal da Bahia
Departamento de Ciência da Computação
MATA 55 – Programação Orientada a Objeto
Professora: Dr^a Rita Suzana Pitangueira Maciel
Estagiárias Docentes: Mayka de Souza Lima
Renata de Sousa Santos



Exercício de Fixação 02

1) Criar uma classe para representar um Jogador de Futebol, com os atributos nome, posição, ano de nascimento, nacionalidade, altura e peso. A classe deve atender ao seguintes comportamento:

- a) Retornar todos os dados do jogador em uma string;
- b) Calcular a idade do jogador;
- c) Mostrar quanto tempo falta para o jogador se aposentar.

Para isso, considere que os jogadores da posição de defesa se aposentam em média aos 40 anos, os jogadores de meio-campo aos 38 e os atacantes aos 35.

Após construir a classe, realizar o upload no arquivo .java