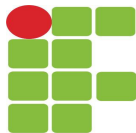


Aluno: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### **Atividades**

- 1) Como base na descrição dos objetos abaixo programe uma classe em Java referente a cada um dos objetos.
  - a. Sabendo que um Carro para o sistema de cadastro da loja XPTO Veículos possui as seguintes características: Código, Marca, Cor, Modelo, Ano de Fabricação, Número de Portas, Tipo de Combustível, Quantidade Disponível, Preço e se carro é completo ou básico. O objeto Carro possui os seguintes comportamentos: (i) cadastrar e alterar que recebem como parâmetro as características do Carro; (ii) listar – comportamento responsável por listar as informações do carro.
  - b. Sabendo que uma Conta Poupança para o Banco XPTO possui as seguintes informações: Nome do Correntista, RG, CPF, saldo, número, agência. O objeto possui os seguintes comportamentos: (i) cadastrar e alterar que recebem como parâmetro as características da Conta Poupança; (ii) Imprimir Saldo - que é responsável por imprimir o Saldo do Correntista.
  - c. Sabendo que um Animal para o sistema de cadastro do Jardim Zoológico possui as seguintes características: Espécie, Data de Nascimento, Nome, Número de Registro e Local de Nascimento. O objeto possui os seguintes comportamentos: (i) cadastrar e alterar que recebem como parâmetro as características do Animal; (ii) outro comportamento desse objeto é a capacidade de imprimir as informações armazenadas nas suas características.
  - d. Sabendo que um Professor para o sistema de cadastro da Faculdade XPTO possui as seguintes características: nome, titulação, formação, carga horária, salário e uma descrição das disciplinas que professor pode ensinar. O Professor possui os seguintes comportamentos: (i) cadastrar e alterar que recebem como parâmetro as características do Professor; (ii) alterar a descrição de disciplina ensinada; (iii) Imprimir dados do Professor;
  - e. Sabendo que um Funcionário para o sistema de cadastro da Empresa XPTO S.A. possui as seguintes características: nome, data de nascimento, RG, CPF, endereço, naturalidade (Local de nascimento), salário, profissão, grau de instrução e matrícula. O Funcionário possui os seguintes comportamentos: (i) cadastrar e alterar que recebem como parâmetro as características do Funcionário; (ii) Imprimir dados do Funcionário;



- 2) Construa uma classe com um método *main* para cada uma das classes programada na questão um desta lista de exercício. Por exemplo, na questão anterior você criou uma classe chamada Carro, crie para ela uma classe chamada ProgramaCarro e adicione um método *main*. Neste método instancie dois objetos Carro e manipule suas características e comportamentos. Agora repita os passos descritos no exemplo para cada uma das classes criadas por você na questão anterior.
- 3) Escreva um programa em Java que leia dois números e solicite o tipo de operação a ser realizada. As operações podem ser: soma, subtração, multiplicação e divisão. Para realizar os cálculos, programe uma classe que será responsável por realizar o cálculo e programe uma classe chamada ProgramaCalculadora que será responsável por executar o programa que solicitará do usuário os dois números para uma operação que também deve ser informada por ele.