

Exercícios de aplicação

1- Implemente as classes disponíveis com o métodos descritos nos diagramas UML abaixo. Crie a classe Java principal, instancie 2 objetos usando os construtores criados, também utilize os outros métodos.

Triangulo
base: float altura: float
Triangulo() Triangulo(b: float, a: float) calculaArea(): float imprimeDados(): String

Data
dia: int mes: int ano: int
Data() Data(d: int, m: int, a: int) cadastraDados(): void imprimeData(): void

