

Exercício 1

Crie duas classes: Ponto2D e Ponto3D. Ponto2D possui como atributos as coordenadas x e y, enquanto Ponto3D, além delas, também possui a coordenada z. Utilize a relação de herança para representar estas classes. Todas as classes devem ter atributos privados e métodos de acesso getters e setters.

Ambas as classes devem ter um método `exibirCoordenadas()`. Este método deve exibir no console uma representação do objeto, indicando qual o valor de cada coordenada. É importante observar como a classe Ponto3D acessa os atributos que são herdados da classe Ponto2D.

Crie uma Classe App que cria 1 objeto de cada classe, utilize os métodos de acesso para definir os valores das coordenadas e por fim chame o método `exibirCoordenadas()`.

Exercício 1

Crie a classe `Figura` que representa figuras geométricas, crie as classes `Quadrado` e `Retângulo`. A classe `quadrado` tem um atributo `lado`, o construtor que recebe o valor do lado e um método `calcularArea()` ($\text{lado} * \text{lado}$) que sobrescreve da sua classe mãe. A classe `retângulo` tem atributos `base` e `altura`, construtor que recebe os dois valores e a sobrescrita do método `calcularArea` ($\text{base} * \text{altura}$). Uma figura pode ter sua área calculada a partir do método `calcularArea()`, que retorna a área calculada da figura em forma de um `double`.

Crie também a classe `FiguraComplexa`. Uma figura complexa é também uma figura, mas a diferença é que ela é composta por várias figuras (quadrados e retângulos), assim deve ter como atributo um array de figuras, um construtor que recebe esse array e o método `calcularArea()`. Para calcular a área de uma figura complexa, basta somar a área de todas as figuras que a compõem.

Para executar a aplicação, crie a classe `Calculador`, que é responsável por criar uma figura complexa e calcular a sua área. Esta figura deve ser composta por:

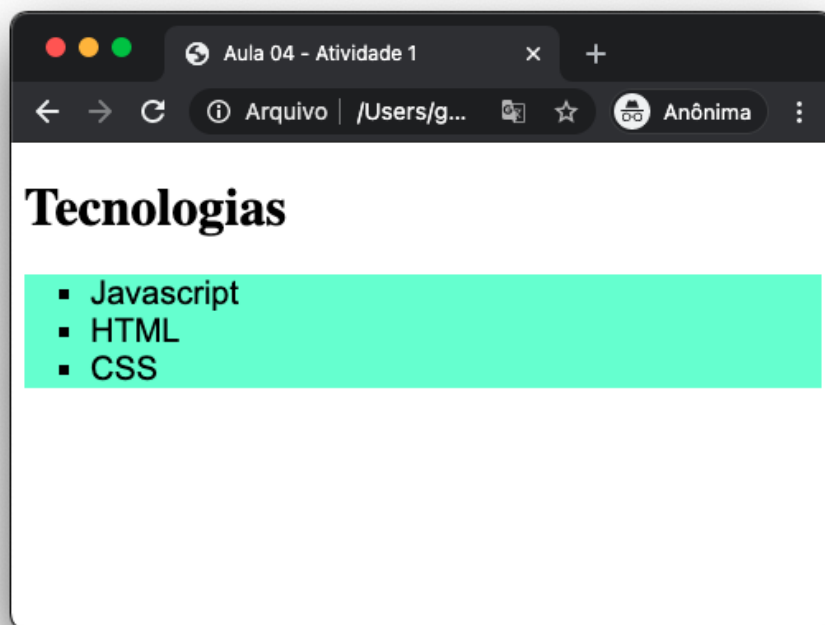
- 1 quadrado com 3 de lado
- 1 quadrado com 10 de lado
- 1 retângulo com lados 2 e 7
- 1 retângulo com lados 5 e 3

Dica: Perceba a diferença entre uma classe ser uma figura e ter uma ou mais figuras.

Insira todas as figuras criadas num objeto da class `FigruaComplexa`, utilizando o construtor. Chame o método `calculaArea` da `FiguraComplexa` e exiba seu valor no console.

Exercício 1

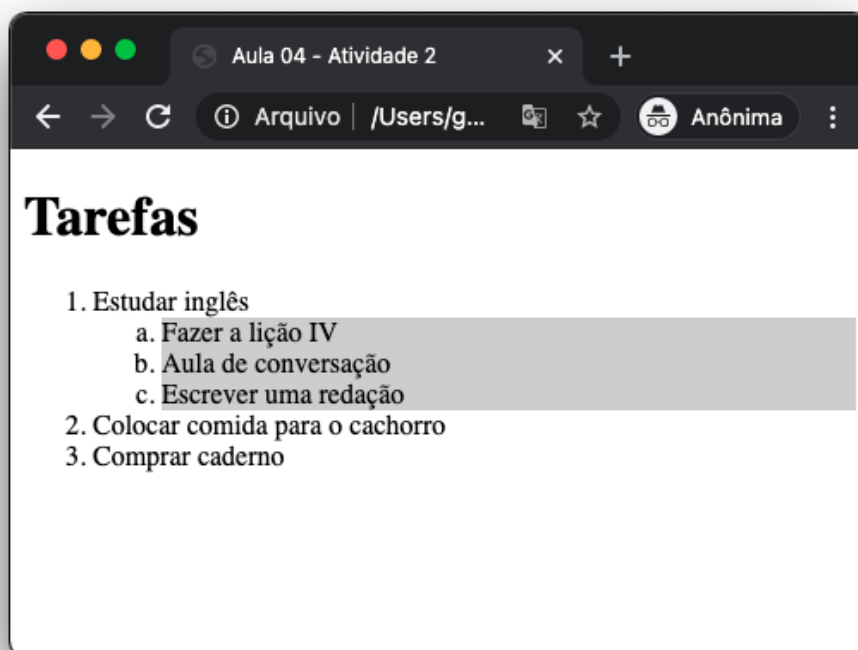
Crie um documento HTML, conforme imagem abaixo, com uma lista **não numerada** e que satisfaça os seguintes critérios:



- a) Cor de fundo “aquamarine”
- b) Marcadores com estilo quadrado
- c) Fonte Arial
- d) Fonte tamanho 20px

Exercício 2

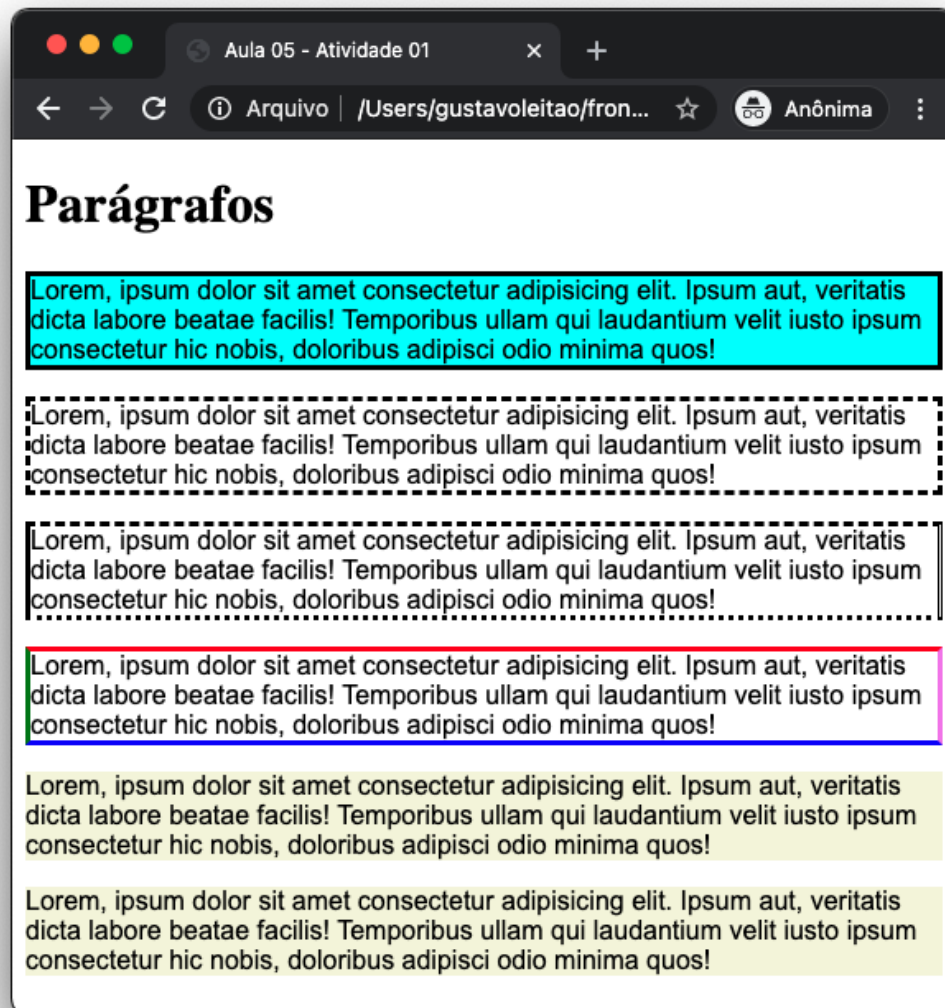
Crie um documento HTML, conforme imagem abaixo, com uma lista **numerada** e que satisfaça os seguintes critérios:



- a) Lista numerada principal
- b) Sublista numerada com letras (a,b, c ...)
- c) Cor de fundo aplicada apenas aos itens da lista mais interna

Exercício 1

Crie um documento HTML, conforme imagem abaixo, com seis parágrafos e que satisfaça os seguintes critérios:



- a) Primeiro parágrafo
 - a. Cor de fundo “aqua”
 - b. Borda sólida, preta com 3 pixels de espessura.
- b) Segundo parágrafo
 - a. Cor de fundo “white”
 - b. Bordar tracejada, preta e com 3 pixels de espessura
- c) Terceiro parágrafo
 - a. Cor de fundo “white”
 - b. Bordas com 3 pixels de espessura
 - c. Borda superior tracejada
 - d. Bordar direita “double”
 - e. Borda inferior pontilhada
 - f. Borda esquerda solida

- d) Quarto parágrafo
 - a. Cor de fundo “white”
 - b. Bordas solidas
 - c. Bordas com 3 pixels de espessura
 - d. Cor vermelha na borda superior
 - e. Cor violeta na borda direita
 - f. Cor azul na borda inferior
 - g. Cor verde na borda esquerda
- e) Estilo padrão para demais parágrafos:
 - a. Fonte Arial
 - b. Cor de fundo “beige”