

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
CAMPUS PAU DOS FERROS
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIAS E TECNOLOGIA

Disciplinas:

PET1707 - PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO

PEX0246 - PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO

PEX0130 - PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Professor: Ítalo Assis

Lista de exercícios

- [Introdução ao Java](#)
- [Estruturas de Controle e Decisão](#)
- [Estruturas de Repetição ou Iteração](#)
- [Introdução à recursão](#)
- [Introdução aos Paradigmas de Programação e POO](#)
- [Criação de classes](#)
- [Arrays e ArrayLists](#)
- [Reúso de Classes](#)
- [Classes abstratas, polimorfismo e interfaces](#)
- [Coleções genéricas](#)
- [Exceções](#)
- [Referências](#)

Ajude a melhorar este material =]

Encontrou um erro? Tem uma sugestão?

Envie e-mail para italo.assis@ufersa.edu.br

Introdução ao Java

1. Escreva um programa que calcule a área de um quadrado. O valor do lado de um quadrado deverá ser informado pelo usuário.
2. Escreva um programa que calcule a soma e a média aritmética de 3 números. Os 3 valores reais serão informados pelo usuário.
3. Escreva um programa que receba um ângulo em graus e o converta para sua representação em radianos. Divulgue também seno, cosseno, tangente, cossecante, secante e cotangente do ângulo.
4. Escreva um programa que receba uma temperatura em graus centígrados e a apresente em graus Fahrenheit.
5. Escreva um programa que receba um número de 3 dígitos no formato CDU e o reescreva no formato UCD. Exemplo: 123 deve ser reescrito como 312.
6. Escreva um programa que recebe um valor inteiro representando um intervalo em minutos e imprime o equivalente a esse período expresso em valores inteiros para dias, horas e minutos. Ex.: 9257 minutos = 6 dias, 10 horas e 17 minutos.

Estruturas de Controle e Decisão

7. Escreva um programa que lê um número que representa o valor da carta, de um (ás) a treze (rei), e outro número correspondente ao naipe (1 = ouros, 2 = paus, 3 = copas e 4 = espadas). O programa deve imprimir o nome da carta por extenso.
8. Determine se cada uma das seguintes alternativas é verdadeira ou falsa. Se falsa, explique por quê.
 - O caso *default* é requerido na instrução de seleção *switch*.
 - A instrução *break* é requerida no último caso de uma instrução de seleção *switch*.
 - A expressão $((x > y) \ \&\& \ (a < b))$ é verdadeira se $(x > y)$ for verdadeiro ou $(a < b)$ for verdadeira.
 - Uma expressão contendo o operador `||` é verdadeira se um ou ambos de seus operandos forem verdadeiros.
 - Para testar para uma série de valores em uma instrução *switch*, pode-se utilizar um hífen (`-`) entre os valores inicial e final da série em um rótulo *case*.
 - Listar casos consecutivamente sem instruções entre eles permite aos casos executar o mesmo conjunto de instruções.
9. Escreva um programa que lê dois pontos no plano cartesiano com coordenadas x e y e informa se o segundo ponto está acima, abaixo, à esquerda e/ou à direita do primeiro.

Estruturas de Repetição ou Iteração

10. Escreva um programa para imprimir uma versão aproximada de um cartão da Mega-Sena (somente com os números, respeitando o número de linhas e a distribuição dos números nas linhas).
11. Escreva um programa que apresente a série de Fibonacci até o n -ésimo termo. Assuma que $n > 0$.
12. Escreva um programa que escreva os 4 primeiros números perfeitos. Um número perfeito é aquele que é igual à soma dos seus divisores (exceto o próprio número). Exemplos: $6 = 1 + 2 + 3$, $28 = 1 + 2 + 4 + 7 + 14$.
13. Escreva um programa que determine quais são todos os números de 3 algarismos cuja soma dos cubos de seus algarismos sejam iguais ao próprio número. Exemplo: $153 = 1^3 + 5^3 + 3^3 = 1 + 125 + 27$.
14. Duas cidades, A e B, têm populações de 7000 e 20000 habitantes, respectivamente. A cidade A tem um crescimento populacional de 3,5% ao ano, enquanto a população da cidade B cresce 1% ao ano. Faça um programa que utilize laço(s) para calcular a quantidade de anos necessária para que a população da cidade A seja maior ou igual a população da cidade B.

Introdução à recursão

15. Crie uma função recursiva *potencia(base,expoente)* que, quando chamado, retorna $base^{expoente}$.

Por exemplo, $potencia(3,4) = 3 * 3 * 3 * 3$.

Assuma que expoente é um inteiro maior ou igual a 1.

16. Modifique a função do fatorial para exibir sua variável local e o parâmetro de chamada recursiva. Para cada chamada recursiva, exiba as saídas em uma linha separada e adicione um nível de recuo (tabulação). Faça o melhor que você puder para tornar a saída limpa, interessante e significativa. Seu objetivo aqui é projetar e implementar um formato de saída que facilite o entendimento da recursão.

17. Crie uma função recursiva *mdc* que retorna o máximo divisor comum de m e n .

O *mdc* de m e n é definido recursivamente como segue:

- se $n > m$, retorne $mdc(n, m)$;
- se $n = 0$, retorne m ;
- senão, retorne $mdc(n, m \% n)$, onde $\%$ é o operador de resto da divisão.

18. Crie uma função recursiva que verifique se um dado número é primo.

19. Dado um polinômio

$$P_n(x) = a_0x^n + a_1x^{n-1} + \dots + a_{n-1}x + a_n$$

este pode ser definido recursivamente como

$$P_n(x) = xP_{n-1}(x) + a_n$$

Escreva uma função recursiva para calcular $P_n(x)$. Os parâmetros n , $\{a_0, \dots, a_n\}$ e o valor x devem ser solicitados ao usuário na função *main*.

Introdução aos Paradigmas de Programação e POO

20. Escreva um modelo para representar uma lâmpada que está à venda em um supermercado.
21. Escolha um esporte e um campeonato desse esporte. Crie um modelo para representar um time nesse campeonato.
22. Crie um modelo que represente os dados básicos de um livro de uma biblioteca, que pode ser emprestado a leitores.
23. Crie um modelo que represente uma equação de segundo grau.
24. Crie um modelo que represente uma reserva em uma pousada.

Criação de classes

25. Escreva uma classe para representar um time de um esporte qualquer em um campeonato desse esporte. Que atributos devem ser representados nessa classe? Quais métodos ela deve conter? Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.
26. Crie uma classe chamada *Fatura* para que uma loja de suprimentos de informática a utilize para representar uma fatura de um item vendido. Uma *Fatura* deve incluir as seguintes informações sobre o item vendido: o número de identificação, a descrição, a quantidade comprada e o preço unitário. Se a quantidade não for positiva, ela deve ser configurada como 0. Se o preço por item não for positivo, ele deve ser configurado como 0.0. Forneça também um método chamado *calculaTotal* que calcula e retorna o valor de fatura (isto é, multiplica a quantidade pelo preço por item). Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.
27. Escreva uma classe cujos objetos representam alunos matriculados em uma disciplina. Cada objeto dessa classe deve guardar os seguintes dados do aluno: matrícula, nome, 2 notas de prova e 1 nota de trabalho. Escreva os seguintes métodos para esta classe:
- *media* : calcula a média final do aluno (cada prova tem peso 2,5 e o trabalho tem peso 2)
 - *provaFinal* : calcula quanto o aluno precisa para a prova final (retorna zero se ele não for para a final)

Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.

28. Crie uma classe denominada *Elevador* para armazenar as informações de um elevador dentro de um prédio. A classe deve armazenar o andar atual (térreo = 0), total de andares no prédio (desconsiderando o térreo), capacidade do elevador e quantas pessoas estão presentes nele. A classe deve também disponibilizar os seguintes métodos:
- *inicializa* : que deve receber como parâmetros a capacidade do elevador e o total de andares no prédio (os elevadores sempre começam no térreo

e vazio);

- *entra* : para acrescentar uma pessoa no elevador (só deve acrescentar se ainda houver espaço);
- *sai* : para remover uma pessoa do elevador (só deve remover se houver alguém dentro dele);
- *sobe* : para subir um andar (não deve subir se já estiver no último andar);
- *desce* : para descer um andar (não deve descer se já estiver no térreo).

Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.

29. Escreva a classe Contador que encapsule um valor usado para contagem de eventos. Esta classe deve esconder o valor encapsulado de programadores-usuários, fazendo com que o acesso ao valor seja feito através de métodos que devem zerar, incrementar e imprimir o valor do contador. Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.
30. Escreva uma classe Lampada que possui o atributo estadoDaLampada (ligado ou desligado) e os métodos acende, apaga e mostraEstado (ex.: “A lampada esta acesa”). Inclua um método estaLigada que retorne verdadeiro se a lâmpada estiver ligada e falso caso contrário. Adicione um campo que indique quantas vezes a lâmpada foi acesa. Para isso, utilize uma instância da classe Contador criada na questão anterior e implemente a lógica necessária para atualizar seu valor. Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.
31. Escreva uma classe para representar um número complexo. Essa classe deve conter três construtores. Um construtor deverá receber os dois valores (parte real e parte imaginária) como argumentos, o outro somente o valor real, considerando o imaginário como sendo zero, e o terceiro construtor não recebe argumentos, considerando as partes real e imaginária do número complexo como sendo iguais a zero. Escreva um método *toString* e o use em um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.
32. Escreva uma classe que contenha métodos estáticos para retornar o maior de dois, três, quatro e cinco valores, considerando que os argumentos e retorno dos métodos podem ser dos tipos *int* e *double*. Escreva um aplicativo de teste que

demonstre as capacidades da classe criada.

33. Escreva uma versão da classe *RegistroAcademico* (vista em aula) que tenha o campo *numeroDeMatriculas* declarado como *static*, e que incremente o valor deste campo cada vez que uma instância da classe for criada. Use o atributo *numeroDeMatriculas* para definir o atributo *matricula* automaticamente com um valor diferente para cada instância. Escreva também uma aplicação que crie algumas instâncias da classe para demonstrar seu funcionamento.
34. Escreva uma classe para representar uma calculadora que realiza as quatro operações básicas. Os métodos dessa classe devem aceitar qualquer combinação de tipos números como seu parâmetros (e.g.: *soma(5,3.2f)*, *divide(5.1,17)*...). Não utilize sobrecarga de métodos. Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.

Arrays e ArrayLists

35. Crie uma classe *EntradaEmAgenda* que contenha os dados necessários para armazenar uma entrada de agenda (hora, dia, mês, ano, assunto). Crie nesta classe, além do construtor e do método *toString*, um método *ehNoDia* que recebe valores de dia, mês e ano e retorna *true* se o dia, mês e ano daquela instância da classe forem iguais aos argumentos passados. Crie também uma classe *Agenda* que encapsule uma agenda de compromissos que será representada por um *array* de instâncias da classe *EntradaEmAgenda*. Crie um método *listaDia* que recebe valores de dia, mês e ano e lista todas as instâncias de *EntradaEmAgenda* que caem naquele dia, mês e ano.
36. Escreva uma classe que encapsule uma matriz de tamanho 2×2 de valores do tipo *float* usando um array de duas dimensões. Nesta classe, além do construtor, escreva um método que calcule o determinante da matriz encapsulada, e um método que permita a impressão formatada dos seus valores. Escreva um aplicativo de teste que demonstre as capacidades da classe criada.
37. Crie um objeto de uma classe chamada *Cliente* com os atributos *id*, *nome*, *idade*, *telefone*. Faça um programa para solicitar os dados de vários clientes e armazenar em um *ArrayList* até que se digite um número de ID negativo. Em seguida, exiba os dados de todos os clientes.

Reúso de Classes

38. Crie uma classe para representar uma data e um horário (*DataHora*).

- Escreva uma classe *EventoDelegacao* que seja baseada na classe *DataHora* e que contenha um campo para indicar qual o evento que ela representa (use uma String para isto). Use o mecanismo de delegação para criar a classe *EventoDelegacao*.
- Escreva uma classe *EventoHeranca* que seja baseada na classe *DataHora* e que contenha um campo para indicar qual o evento que ela representa (use uma String para isto). Use o mecanismo de herança para criar a classe *EventoHeranca*.
- Escreva um aplicativo de teste que demonstre o uso das classes criadas

39. Escreva as classes *LivroLivraria* e *LivroBiblioteca* que herdam da classe *Livro*.

Quais as diferenças entre as duas classes, e que campos elas têm em comum? Defina os atributos de cada classe e escreva um aplicativo de teste que demonstre o uso das classes criadas.

40. Escreva a classe *Politico* que herda de uma classe *Pessoa* e tem um campo adicional para representar o partido do político. Escreva também as classes *Prefeito* e *Governador* que herdem da classe *Politico* e que contenham campos para representar a cidade ou estado governado. Escreva também uma aplicação que demonstre o uso de instâncias destas classes.

Classes abstratas, polimorfismo e interfaces

41. Explique com suas palavras por que não podemos ter construtores declarados com a palavra-chave *abstract*.
42. Defina uma classe para conter informações sobre um funcionário de uma empresa (classe *Funcionario*). Quais são os atributos dessa classe? Inclua entre eles o salário que o funcionário deve receber por hora trabalhada. Implemente, para essa classe, pelo menos dois métodos construtores: um que receba apenas o nome do funcionário e assuma valores padrão para os demais atributos (assuma que o funcionário deve receber dois reais por hora trabalhada); o segundo construtor deve receber, além do nome, o valor que o referido trabalhador deve receber por hora trabalhada. Identifique e implemente demais métodos que achar conveniente para um objeto da classe *Funcionario*.
43. Crie a classe *FiguraGeometrica* que possui um método abstrato *desenha()*. Crie também as classes *Circulo*, *Quadrado* e *Triangulo* que são subclasses da classe *FiguraGeometrica* e implementam o método *desenha()* apropriado para sua classe. Por fim, crie uma classe *Principal* com um método *main* que cria um objeto de cada uma das classes e chama seus respectivos métodos *desenha()*.
44. Crie uma classe *Desenho* que possui dois atributos do tipo *FiguraGeometrica* (criado na questão anterior) e suas respectivas coordenadas em um plano bidimensional. Escreva um construtor para a classe *Desenho* que inicialize todos os atributos através dos parâmetros. Implemente também o método *apresenta()* que, para cada *FiguraGeometrica* em um *Desenho*, informa suas coordenadas e a desenha. Por fim, crie uma classe *Principal* que cria dois objetos do tipo *Desenho* e chama seu método *apresenta*. O primeiro *Desenho* deve ser formado por um *Circulo* e um *Quadrado*, e o segundo por um *Quadrado* e um *Triangulo*.

Coleções genéricas

45. Escreva um programa que cria um objeto *LinkedList* de 10 caracteres e, então, cria um segundo objeto *LinkedList* contendo uma cópia da primeira lista, mas na ordem inversa. Não devem ser utilizados métodos da Java API para realizar a inversão.
46. Escreva um programa para contar o número de ocorrências de cada letra em uma String. Por exemplo, a string "HELLO THERE" contém dois H s, três E s, dois L s, um O , um T e um R . Exiba os resultados.
47. Utilizando uma pilha, escreva um programa que verifique se uma string de entrada formada apenas por '(' e ')' está balanceada.

Exceções

48. Faça um programa para somar dois números:

- O programa deve conter um método *int obterIntValido()* para receber número inteiro válido
 - i. Enquanto o valor não for um número inteiro, deve-se solicitar um novo número e exibir uma mensagem de erro.
- O método principal deve utilizar *obterIntValido* para obter os dois operandos da soma

49. Escreva um programa que:

- armazene em um vetor os nomes dos meses do ano
- solicite ao usuário que digite um valor inteiro
- mostre o nome do mês correspondente ao número digitado
- trate as exceções geradas pela digitação de valores inválidos para o índice do mês

Referências

- SANTOS, R. **Introdução à programação orientada a objetos usando JAVA**. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2013. 336p.
- DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. **Java: como programar**. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017.
- BATISTA, Rogério da Silva; MORAES, Rafael Araújo de. **Introdução à Programação Orientada a Objetos**. 2013. Disponível em: <http://proedu.rnp.br/handle/123456789/611>. Acesso em: 18 ago. 2021.
- SANTANCHÈ, André. **Classes: lista de exercícios**. 2011. Disponível em: <https://www.ic.unicamp.br/~santanch/teaching/oop/exercicios/poo-exercicios-02-classes-v01.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2022.
- BACALÁ JÚNIOR, Sílvio. **Revisão de POO em Java: lista de exercícios 1**. 2022. Disponível em: <http://www.facom.ufu.br/~bacala/POO/lista1.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2022.
- INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL. **Programação Orientada a Objetos**. 2015. Disponível em: <https://materialpublic.imd.ufrn.br/curso/disciplina/5/8>. Acesso em: 21 out. 2020. 2ª Edição. ISBN: 978-85-7064-002-4.
- GARCIA, Islene Calciolari. MC202 - Estruturas de Dados: Lista de Exercícios 1. Disponível em: <https://www.ic.unicamp.br/~islene/mc202/lista1.pdf>. Acesso em: 24 maio 2022.
- BACALÁ JÚNIOR, Sílvio. **Exceções**. Disponível em: <https://www.facom.ufu.br/~bacala/POO/08-CriandoExcecoes.pdf>. Acesso em: 31 maio 2022.