

## 2 – 3 - LISTA DE EXERCÍCIO

### *Classes e objetos*

#### Exercício 1

Escreva um modelo para representar uma lâmpada que está à venda em um supermercado. Que atributos devem ser representados?

#### Exercício 2

Faça um programa de agenda telefônica, com as classes Agenda e Contato. Implemente a funcionalidade de exibição dos dados do contato registrado na agenda.

#### Exercício 3

Faça um programa para representar a árvore genealógica de uma família. Para tal, crie uma classe Pessoa que permita indicar, além de nome e idade, o pai e a mãe. Tenha em mente que pai e mãe também são do tipo Pessoa. Implemente uma funcionalidade de exibição dos dados da família.