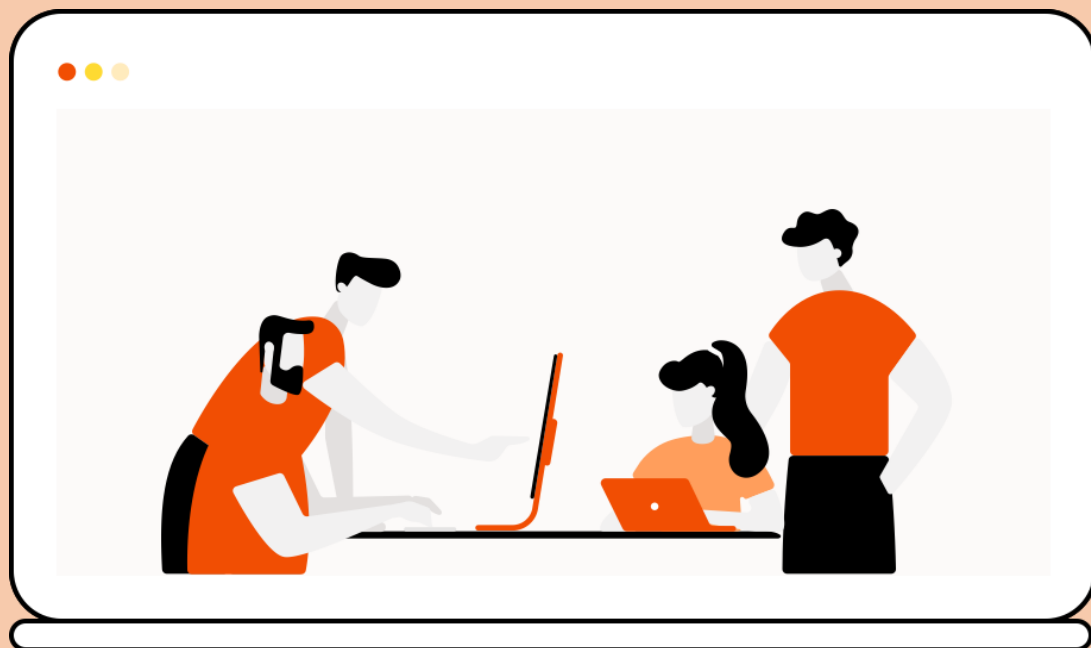


P00 - Exercício de fixação



Desenvolvido por

Jeferson Tigik

Professor



Problema 1: Conta Bancária.

Crie uma classe 'Conta Bancária' que possui os atributos 'numeroConta', 'saldo' e os métodos 'depositar' e 'sacar'. Garanta que o saldo não se torne negativo e que o saque não exceda o saldo disponível.

Problema 2: Cadastro de Pessoas.

Crie uma classe 'Pessoa' com os atributos 'nome', 'idade' e 'cidade'. Crie uma lista de objetos do tipo 'Pessoa' e implemente um método para imprimir os detalhes de todas as pessoas na lista.

○



Problema 3: Sistema de Reservas de Passagens Aéreas.

Crie um sistema de reserva de passagens aéreas em Java. Crie classes para representar voos, passageiros e uma classe que gerencia as reservas. Os passageiros devem ser capazes de reservar voos e verificar as informações de sua reserva.

○



Problema 4: Jogo de Cartas.

Crie um jogo de cartas em Java. Crie classes que representem um baralho, cartas, jogadores e um jogo em si. Implemente métodos para embaralhar o baralho, distribuir cartas aos jogadores e determinar o vencedor com base nas regras do jogo escolhido (por exemplo, Poker ou Blackjack).

○



Problema 5: Sistema de Gerenciamento de Estoque.

Crie um sistema de gerenciamento de estoque em Java. Defina classes que representem produtos, estoques e transações. Os produtos devem ser registrados no estoque e transações como compra e venda devem ser registradas, afetando o nível de estoque. Implemente métodos para gerar relatórios sobre o estado atual do estoque.



Problema 6: Sistema de Gerenciamento de Escola.

Crie um sistema de gerenciamento de escola em Java. Defina classes que representem alunos, professores, disciplinas e turmas. Implemente funcionalidades para matricular alunos em disciplinas, atribuir professores a disciplinas e gerar relatórios de desempenho acadêmico dos alunos.

Enviar para: **`jtsilva@senacrs.com.br`**
Assunto: **Exercício 20 - DEV1N231**