

## Lista de Exercícios 2

1. Responda:

- 1.1. O que são métodos?
- 1.2. O que é a assinatura dos métodos e do que ela é composta?
- 1.3. O que significa declarar tipo de retorno "void"?
- 1.4. Para que serve a instrução "return"?
- 1.5. O que são e para que servem parâmetros de um método?

2. Observe o código das classes Pessoa e CadastroPessoa abaixo e responda:

```
public class Pessoa {  
  
    private String nome;  
    private String sobrenome;  
  
    public String getName() {  
        return nome;  
    }  
    public void setName(String nome) {  
        this.nome = nome;  
    }  
    public String getSobrenome() {  
        return sobrenome;  
    }  
    public void setSobrenome(String sobrenome) {  
        this.sobrenome = sobrenome;  
    }  
  
    public String lerNomeCompleto() {  
        String nomeCompleto = sobrenome + ", " + nome;  
        return nomeCompleto;  
    }  
}
```

```
public class CadastroPessoa {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Pessoa p;  
        p = new Pessoa();  
        p.setName("Maria");  
        p.setSobrenome("Silva");  
  
        System.out.println(p.lerNomeCompleto());  
  
    }  
}
```

- 2.1. Quantos atributos tem a classe Pessoa? Quais?
  - 2.2. Quantos métodos tem a classe Pessoa? Quais?
  - 2.3. Qual é o propósito do método lerNomeCompleto()?
  - 2.4. Qual das duas classes pode iniciar a execução do sistema? Por quê?
  - 2.5. Quantos objetos Pessoa foram instanciados? Com que nome(s)?
  - 2.6. Digite o código das classes e execute a aplicação. Qual foi a saída impressa no console?
- Obs. Não se esqueça de salvar as classes em arquivos chamados Pessoa.java e CadastroPessoa.java

3. Modifique o código acima para que ele imprima o nome no formato "Nome Sobrenome" e responda:

- 3.1. Qual(is) método(s) foram modificados?
- 3.2. A assinatura desse(s) método(s) foi modificada?
- 3.3. Por que a classe CadastroPessoa não foi modificada?

4. Crie o código de uma classe Lampada, que possui um atributo ligada, do tipo boolean. Crie um método ligar(), que irá alterar o atributo ligada para true, e um método desligar, que irá alterar o atributo ligada para false. Nenhum dos dois métodos deve ter retorno. Crie também um método observar(), que irá retornar a String "A lampada esta ligada" se o atributo ligada for igual a true, e irá retornar a String "A lampada esta desligada" se o atributo ligada for igual a false.
5. Crie uma classe executável AplicacaoLampada que irá utilizar a classe criada no exercício anterior para instanciar 2 objetos Lampada no método main. Chame o método ligar() para o primeiro objeto e desligar() para o segundo e chame o método observar() para imprimir a situação atual de ambos.