

PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES II
Atividade 3 – Agenda



1. Implemente uma classe em Java denominada “Agenda” que deverá ser responsável por manter uma relação de contatos. De cada contato, deverão ser mantidas as seguintes informações: nome, telefone, e-mail. A classe Agenda deverá, portanto, conter uma lista de contatos que deverá ser implementada através de um `ArrayList<Contato>`. Crie um aplicativo Java para testar o funcionamento da Agenda, com as seguintes opções:

```
=====
Selecione a opção desejada:
(1) - Insere novo contato na agenda
(2) - Exibe o número total de contatos da agenda
(3) - Exibe um contato (pesquisa pelo nome)
(4) - Exclui um contato (pesquisa pelo nome)
(5) - Exibe todos os contatos da agenda
(0) - Sair
=====
```

2. Implemente uma nova classe em Java denominada “NovaAgenda” que também será responsável relação de contatos, porém, utilizando a classe `HashMap<String,Contato>`. A chave para acesso a cada contato armazenado na agenda é o nome do contato. Crie um aplicativo Java para testar o funcionamento da NovaAgenda, com as mesmas opções da questão 1.